

Media Fun Thinkers Book dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Madrasah Ibtidaiyah

Herawati¹, Fatur Rahman² Mimi Hariyani³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

³ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

e-mail: herawati@ar-raniry.ac.id

ABSTRAK. Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dan memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. ketika pembelajaran yang dilakukan tidak menarik dapat membuat peserta didik bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran, sehingga masih ada yang belum dapat memahami pelajaran yang telah dipelajarinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Pada Materi Operasi Hitung Bilangan di MIN 26 Aceh Besar. Jenis penelitian ini eksperimen quasi dengan teknik pengumpulan data tes. Analisis data menggunakan uji t Independent Sampel Test. Populasi penelitian yaitu seluruh Peserta didik kelas I di MIN 26 Aceh Besar, yang terbagi menjadi 2 kelas, kelas IA menjadi kelas kontrol dan kelas IB menjadi kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t Independent Sampel Test diperoleh nilai signifikan (2- tailed) $0,007 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh media Fun Thinkers book terhadap hasil belajar peserta didik kelas I pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.

Kata kunci: Media Fun Thinkers Book, Hasil Belajar, Operasi Hitung Bilangan Cacah.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan. Matematika adalah disiplin ilmu yang dipelajari dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika itu merupakan disiplin ilmu yang perlu dipelajari. Banyak konsep matematika yang diperlukan untuk membantu menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika seseorang dilatih berpikir kreatif, kritis, jujur dan dapat mengaplikasikan ilmu matematika dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari maupun disiplin ilmu lainnya (Anggoro, 2015). Sebagian besar siswa masih berpikir bahwa matematika adalah satu dari beberapa mata pelajaran yang sukar dan membosankan sehingga motivasi mereka dalam mempelajari matematika sangat kurang (Kholil, 2020).

Memanfaatkan media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi berbagai masalah yang berkaitan dengan efektivitas belajar siswa (Istiqlal, 2018). Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi, sementara guru juga dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi ajar. Penggunaan media pembelajaran adalah faktor krusial dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena media tersebut sangat mendukung perkembangan pengetahuan seseorang, terutama bagi siswa selama proses pembelajaran (Audie, 2019). Hasil belajar merujuk pada perubahan

yang terjadi pada peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari aktivitas pembelajaran (Susanto,2010).

Materi pelajaran matematika terkait pemahaman konsep yang harus dimiliki para siswa diantaranya adalah pemahaman operasi hitung. Karena hal tersebut dapat kita temui kebutuhannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa yang mempunyai pemahaman yang baik dapat membantu dalam menjalani interaksi kehidupan lebih baik dibandingkan yang belum mampu, selain itu juga menjadi dasar pemahaman konsep matematika selanjutnya. Meskipun disisi lain pemahaman konsep operasi hitung dirasa sangat penting untuk dimiliki para siswa, namun penelitian mengungkapkan masih rendahnya pemahaman siswa mengenai operasi hitung, salah satunya mengenai penjumlahan bilangan bulat (Nurhaeni,2019). Permasalahan kesulitan belajar matematika juga dialami pada peserta didik MIN 26 Aceh Besar. Berdasarkan observasi awal disekolah tersebut, peserta didik MIN 26 Aceh Besar kurang menguasai pembelajaran matematika. Matematika dianggap oleh sebagian peserta didik sebagai pelajaran yang kurang menarik dan abstrak. Hal ini menyebabkan peserta didik malas memperhatikan atau menyimak ketika guru sedang menerangkan pembelajaran. Kemudian karakteristik materi pembelajaran yang sulit dipahami peserta didik menjadi salah satu faktor peserta didik menjadi malas mempelajari matematika. Kondisi ini berdampak terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini terlihat masih banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 73.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti tertarik menerapkan media Fun Thinkers Book guna untuk melihat seberapa besar pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung bilangan cacah kelas I MIN 26 Aceh Besar. Penggunaan media Fun Thinkers Book pada pembelajaran matematika sangat membantu melibatkan peserta didik secara langsung sehingga dapat memudahkan peserta didik memahami konsep pembelajaran. Menurut Kibtiah dalam jurnal Desi Luthfiana Rahmah dkk, menyatakan bahwa media Fun Thinkers Book merupakan seperangkat buku yang dikemas dengan sistem “Match-Frame” guna menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan ketajaman berfikir anak usia 2-10 tahun (Rahmah,2022).

Berdasarkan Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan diantaranya yaitu penelitian yang telah dilakukan saudari Atikah Arsyah dengan judul “pengembangan media Fun Thinkers Book pada subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk kelas V SDN 66 Payakumbuh”, berkaitan dengan media Fun Thinkers Book menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 66 Payakumbuh (Arsyah,2021). Pada penelitian sebelumnya terdapat persamaan dan perbedaan yang diterapkan oleh peneliti. Adapun persamaannya adalah sama- sama menggunakan media Fun Thinkers Book , sedangkan perbedaan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah memfokuskan pada pengembangan media dan tingkat validitas pengembangan media Fun Thinkers Book, sedangkan peneliti memfokuskan pada pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar peserta didik kelas I pada operasi hitung bilangan cacah. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Fun Thinkers Book terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Min 26 Aceh Besar”. Dengan judul ini peneliti ingin membuktikan apakah terdapat pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di MIN 26 Aceh Besar.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan tipe eksperimen semu (Quasi Eksperimental Design) dengan desain penelitian Pretest-Posttest Control Group Design. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas/kelompok yang diberikan perlakuan (treatmen) berupa media Fun Thinkers Book sedangkan kelas control merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan (treatment) menggunakan media Fun Thinkers Book atau hanya menggunakan buku tema saja. Sebelum memulai pembelajaran, kedua kelas diberikan tes awal (pretest) dan kemudian diakhir pertemuan akan diberikan tes akhir (posttest).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I MIN26 Aceh Besar yang berjumlah 61 peserta didik yaitu kelas I A sebagai kelas kontrol berjumlah 26 siswa dan kelas I B berjumlah 35 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes dan dokumentasi. Soal tes yang digunakan yaitu pretest dan posttest berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi operasi hitung bilangan cacah yang berbentuk esai. Setiap butir soal yang dijawab benar bernilai 10, skor 100 merupakan skor maksimum untuk tes esai. Jumlah skor tersebut dihitung berdasarkan banyaknya butir soal yang dijawab nya benar Soal tes dibuat berdasarkan kisi-kisi soal yang berpedoman dari KD 3.4 dalam buku tema kelas I Tema 6 yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator soal tes

Materi pokok	Indikator	Ranah kognitif	Jumlah soal
Penjumlahan bilangan	Menjelaskan penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari.	C2	5
	Memecahkan Soal Penjumlahan Bilangan Yang Melibatkan Bilangan Cacah Sampai Dengan 99 Dalam KehidupanSehari-Hari.	C3	5
Total			10

Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dalam materi “operasi hitung bilangan cacah” pada tema 6, subtema 1, pembelajaran 3. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan nama-nama siswa kelas I, RPP, dan foto-foto yang mendukung dalam proses penelitian. Sebelum instrument tes digunakan dalam penelitian instrument tes divalidasi oleh dosen pembimbing sesuai dengan sarannya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistik deskriptif dan uji prasyarat (uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis).

TEMUAN DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh informasi mengenai penyebaran soal pretest dan posttest pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut disajikan analisis statistik deskriptif yang mencakup jumlah data, nilai maksimum, nilai minimum, dan nilai rata-rata, untuk menjelaskan data penelitian terhadap nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Statistic SPSS 25 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil analisis statistik deskriptif

Aspek	N	Min	Max	Mean
Pretest Eksperimen	35	30	80	51,43
Posttest Eksperimen	35	40	100	75,43
Pretest Kontrol	26	30	80	50
Posttest Kontrol	26	30	80	65

Berdasarkan tabel 2 di atas, terdapat perbedaan rata-rata antara kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai pretest adalah 51,43, sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 75,43, menunjukkan peningkatan sebesar 24 poin. Sementara itu, di kelas kontrol, rata-rata nilai pretest adalah 50, dan rata-rata nilai posttest adalah 65, dengan peningkatan sebesar 15 poin antara pretest dan posttest. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan IBM Statistic SPSS 25 sebagai berikut:

Tabel 3.Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			
	Statistic	df	Sig.	
Hasil belajar	Pretest Eksperimen	,144	35	,063
	Posttest Eksperimen	,135	35	,105
Operasi Hitung	Pretest Kontrol	,164	26	,069
	Posttest Kontrol	,155	26	,110

Berdasarkan tabel 3, hasil uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data pretest dan posttest untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol memiliki nilai lebih besar dari 0,05. Ini berarti data pretest dan posttest di kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya, setelah uji normalitas dilakukan, tahap berikutnya adalah uji homogenitas untuk menentukan apakah data pretest dan posttest pada kedua kelas tersebut bersifat homogen atau tidak.

Tabel 4. Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,166	1	,685
	Based on Median	,069	1	,794
	Based on Median and with adjusted df	,069	1	58,582
	Based on trimmed mean	,104	1	,749

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene Statistic pada Tabel 4.6, diperoleh nilai signifikannya adalah 0,685. Karena nilai signifikannya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut homogen yaitu kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama. Untuk langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis, dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan yaitu Independent Sampel T Test. Uji independent sampel t-tes dalam

Media Fun Thinkers Book dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Madrasah Ibtidaiyah

penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 5. Independent Sampel T Test

Independent Samples Test								
Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means							
	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ- ence	Std. Erro- r Diff	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Equal variances assume d	1,222	,273	2,788	59 ,007	10,429	2,943	17,91 4	
Equal varianc es not assume d		2,873		58,42 4	,006	10,429	3,163	17,694

Berdasarkan Tabel 5. Independent Sampel Test dapat dilihat nilai signifikan (2- tailed) sebesar 0.007. Nilai signifikan $0,007 < 0,05$ ($0,007$ lebih kecil dari $0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima H_0 ditolak. Oleh karena itu, terdapat pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas I materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.

Berdasarkan uji Hipotesis yang dilakukan dengan uji t Independent Sampel Test maka dapat dilihat bahwa nilai signifikan sebesar 0.007.. Nilai signifikan $0,007 < 0,05$ Maka, dapat simpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka oleh sebab itu terdapat pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar. Media Fun Thinkers Book meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS (Efa Putri,2022). Hasil penelitian ini dapat dilihat jelas bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen (Ib) dan kelas kontrol (Ia). Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 75,43 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 65,00. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar peserta didik kelas I pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran dengan menggunakan media Fun Thinkers Book lebih efektif dan lebih semangat dalam proses pelaksanaan pembelajaran, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam menjawab soal-soal. Media Fun Thinkers Book ini berdampak positif bahwa Fun Thinkers Book dapat meningkatkan aktifitas dan prestasi siswa dalam pembelajaran, dapat membuat siswa tertarik, melibatkan siswa dalam permainan, mengajak siswa untuk tidak

Media Fun Thinkers Book dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Madrasah Ibtidaiyah

bermain sendiri dan membuat belajar menjadi menyenangkan (Riani,2019). Selain itu juga siswa dapat memiliki pengalaman yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran matematika pada materi operasi hitung bilangan cacah dengan menggunakan media Fun Thinkers Book karena sesuai dengan perkembangan tahap perkembangan siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret. Penggunaan media media Fun Thinkers berbasis soal literasi diyakini dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa SD karena media ini menampilkan hal yang konkret sesuai dengan tahap perkembangan siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret. Berdasarkan hal tersebut, diyakini bahwa penggunaan media Fun Thinkers berbasis soal literasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Megawati,2018).

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa media Fun Thinkers Book berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas I pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar. Berdasarkan hasil penelitian di sekolah, pembelajaran dengan media Fun Thinkers Book juga dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t Independent Sampel Test diperoleh nilai signifikan (2- tailed) sebesar 0.007. nilai signifikan $0,007 < 0,05$ (0.007 lebih kecil dari 0.05) maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Fun Thinker Book terhadap hasil belajar pada operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.

REFERENSI

- Abd Aziz dan Nana,“Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran di Sekolah”, Jurnal Of Educational Research and Riview, Vol. 3 No. 1 Tahun 2020.
- Ahmadi, Abu & Joko Tri Prasetya. (1997). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah, 3(2), 139–144.
- Ahmad Susanto. (2013). Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana Predena Media Group),
- Aisyah, Siti, dkk. 2021. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Anggoro, B. S. (2015). Pengembangan modul matematika dengan strategi problem solvin guntuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2), 122-129.
- Audie, (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 586-595.
- Kholil, m., & zulfiani, s. (2020). Faktor-faktor kesulitan belajar matematika siswa Madrasah Ibtidaiyah Da’watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. EDUCARE: Journal of Primary Education, 1(2), 151-168.’
- Megawati. (2018). “Pentingnya Pengakomodasian Pengalaman Belajar Pada Pembelajaran IPA.” Jurnal Tunas Pendidikan, Vol.1No.1, hal 21–30.

Media Fun Thinkers Book dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Madrasah Ibtidaiyah

- Nurhaeni, Pranata, H. O., & Respati, R. (2019). Pengaruh media kartu bilangan terhadap pemahaman siswa mengenai operasi pengurangan bilangan bulat. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 58-67.
- Rahmah, Luthfiana (2022). Pengembangan Media "Fun Thinkers Book " untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 6361- 6372.
- Riani, Putri. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book "Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173-184
- Putri, Eva. (2022). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Impres Rai Oi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2105-2113