

**PERBANDINGAN ANTARA MEDIA ALAT PERAGA PAPAN
NILAI TEMPAT DAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS III SD INPRES LANRAKI 2
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**SITTI RAHMANIAR
4516103073**

BOSOWA



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2020**

**PERBANDINGAN ANTARA MEDIA ALAT PERAGA PAPAN
NILAI TEMPAT DAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS III SD INPRES LANRAKI 2
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

BOSOWA

**SITTI RAHMANIAR
4516103073**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2020**

SKRIPSI

PERBANDINGAN ANTARA MEDIA ALAT PERAGA PAPAN
NILAI TEMPAT DAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS III SD INPRES LANRAKI 2
KOTA MAKASSAR

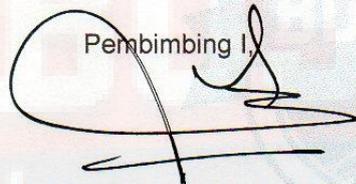
Disusun dan diajukan oleh

SITTI RAHMANIAR
NIM 4516103073

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 11 Februari 2021

Menyetujui:

Pembimbing I,



Jaja Jamaluddin, S.Pd., M.Si
NIDN. 0920047306

Pembimbing II,



Fathimah Az Zahra N., S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0920038703

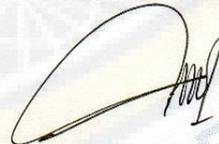
Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450397

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sitti Rahmaniar

NIM : 4516103073

Judul Skripsi : Perbandingan Antara Media Alat Peraga Papan Nilai
Tempat Dan Media *Power Point* Interaktif Terhadap
Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres
Lanraki 2 Kota Makassar.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang didalamnya telah disebutkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, April 2021

Penulis



Sitti Rahmaniar
NIM. 4516103073

ABSTRAK

Sitti Rahmaniar. 2020. Perbandingan Antara Media Alat Peraga Dan Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Jaja Jamaluddin, S.Pd., M.Pd. dan Fathimah Az-zahra Nasiruddin, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan antara media alat peraga dan media power point interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest*, yaitu memberikan tes sebelum adanya perlakuan, kemudian memberikan tes setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media alat peraga di kelas eksperimen I dan media Power Point di kelas Eksperimen II. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas III-A dan Kelas III-B dengan total siswa sebanyak 65 orang. Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes pilihan ganda dan Observasi . Data yang diperoleh juga dianalisis menggunakan uji-t berpasangan. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 10,847 > t_{tabel} = 2,024$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media alat peraga dan media power point interaktif siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar.

Kata Kunci: Media Alat Peraga, Media Power Point, dan Hasil Belajar.

ABSTRACT

Sitti Rahmaniar. 2020. *Comparison between Teaching Aids and Interactive Power Point Media on Mathematics Learning Outcomes at Students Class III of SD Inpres Lanraki 2, Makassar City. Skripsi. Elementary Teacher Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, Bosowa University. Supervised by Jaja Jamaluddin and Fatimah Az-zahra Nasiruddin.*

The aim of this research was to knowing the comparison between teaching aids and interactive power point media on Mathematics the learning outcomes at students third-grade of SD Inpres Lanraki 2 Makassar City. The type of this research was an experimental research with a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest research design, which is to provide a test before the treatment, then give a test after the treatment using props in the experimental class I and Power Point media in the Experiment class II. The sample of this study were students of class III-A and Class III-B with a total of 65 students. The research was conducted in 3 meetings. The data collection techniques used in this study were multiple choice and observation test techniques. The data obtained were also analyzed using paired t-test. The research data shows that $t\text{-count} = 10.847 > t\text{-table} = 2.024$ then H_1 was accepted and H_0 was rejected. Thus, it can be concluded that there is a comparison of student Mathematics learning outcomes using visual aids and interactive power point media at the students third grade of SD Inpres Lanraki 2, Makassar City.

Keywords: *Teaching Aids, Power Point Media, and Learning Outcomes.*

KATA PENGANTAR

Bismillahir rahmanir Rahim

Segala puja dan puji bagi Allah, seru sekalian alam, Shalawat dan salam semoga tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw. para sahabat, keluarga serta pengikut-pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa sejak persiapan dan proses penelitian hingga pelaporan hasil penelitian ini terdapat banyak kesulitan dan tantangan yang di hadapi, namun berkat ridha dari Allah swt dan bimbingan berbagai pihak maka segala kesulitan dan tantangan yang dihadapi dapat teratasi. Oleh karena itu, lewat tulisan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dari lubuk hati yang terdalam penulis mengucapkan permohonan maaf dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya Kepada Ayahanda H. Muh. Basri Djumasang dan Ibunda Hj. Darmawati tercinta yang dengan penuh cinta dan kesabaran serta kasih sayang dalam membesarkan serta mendidik penulis yang tak henti-hentinya memanjatkan doa demi keberhasilan dan kebahagiaan penulis. Serta kepada Abang-abang dan kakak-kakak ipar yang tercinta yang selalu memberikan semangat kepada penulis. Begitu pula penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Bosowa, Bapak Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bapak Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ibu Hj. St. Haliah Batau, S.S., M.Hum., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam

menyelesaikan skripsi ini.

5. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ibu Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd., yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Dosen Pembimbing I, Bapak Jaja Jamaluddin, S.Pd., M.Si dan Dosen Pembimbing II, Ibu Fathimah Az-zahra Nasiruddin, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Dosen Penguji I, Bapak Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd., dan Dosen Penguji II, Ibu Sundari Hamid, S.Pd., M.Si, yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
8. Buat saudariku di "I2NE" (Ira Desiyanti, Mutmainnah Mansyur dan Ernawati) yang telah memberikan semangat dan selalu membantu sehingga selesainya penulisan skripsi ini, terima kasih atas waktunya selama ini semoga ukhawah kita tetap terjaga.
9. Sahabat-sahabatku (Rahmawati dan Riqah Mahadika Putri) yang tiada hentinya memberikan semangat, motivasi dan teman berbagi suka dan duka, terima kasih atas waktunya selama ini.
10. Seluruh sahabat KKN Desa Tondongkura (Kakanda Novan, Dimas, Rifky, Aditya, Erna, Natal, Rani, Inri, Mufti, Novi, Manda, Ike, Dyta, Nadiah) yang telah memberikan semangat terima kasih semuanya atas waktu, tenaga, ilmu, pesan dan kesan yang telah diberikan ketika kita bersama.
11. Teman seperjuangan (Sermila, Sarce, Putri, Lulu, Anti, Ainul) yang telah memberikan semangat selama ini.

Semoga Allah Swt, membalas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Universitas Bosowa. Mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dari penulis. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk evaluasi bagi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkan. Wassalam.

Makassar, September 2020

Sitti Rahmaniar



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
1. Pembelajaran Matematika.....	10
a. Hakikat Pembelajaran Matematika.....	10
b. Tujuan Pembelajaran Matematika SD.....	10
c. Materi Nilai Tempat.....	12
2. Alat Peraga.....	12
a. Pengertian Alat Peraga.....	12
b. Manfaat Alat Peraga.....	13
c. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Alat Peraga.....	14
d. Alat Peraga Pada Materi Nilai Tempat Bilangan.....	15
3. <i>Power Point</i> Interaktif.....	16
a. Pengertian <i>Power Point</i> Interaktif.....	16
b. Keunggulan <i>Power Point</i> Interaktif.....	17
c. Kelemahan <i>Power Point</i> Interaktif.....	17
4. Hasil Belajar.....	18
a. Pengertian Hasil Belajar.....	18
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	19
c. Pengertian Hasil Belajar Matematika.....	20

d. Pembelajaran Matematika Di SD.....	21
5. Materi Nilai Tempat.....	21
a. Pengertian Nilai Tempat	21
b. Nilai Tempat Puluhan dan Satuan.....	22
c. Nilai Tempat Satuan, Puluhan, Ratusan.....	23
d. Nilai Tempat Ratusan, Ribuan, Puluhan, Satuan	23
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Pikir	25
D. Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	63
RIWAYAT HIDUP.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	28
Tabel 4.1 Data Jumlah Rombongan Belajar	42
Tabel 4.2 Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II.....	48
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Alat Peraga.....	48
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Power Point Interaktif.....	49
Tabel 4.5 Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II	50
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Alat Peraga	51
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Power Point Interaktif	52
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen I.....	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen II	54
Tabel 4.10 Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....27



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Profil Sekolah	64
Lampiran 2 Nama Siswa Kelas III-A.....	65
Lampiran 3 Nama Siswa Kelas III-B	66
Lampiran 4 Lembar Observasi Alat Peraga.....	67
Lampiran 5 Rubrik Penilaian Alat Peraga	68
Lampiran 6 Lembar Observasi Media Power Point.....	71
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas III-A.....	73
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas III-B.....	77
Lampiran 9 Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda.....	81
Lampiran 10 Soal <i>Pretest</i>	82
Lampiran 11 Soal <i>Posttest</i>	86
Lampiran 12 Hasil <i>Pretest dan Posttest</i> Siswa Kelas III	90
Lampiran 13 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas III.....	92
Lampiran 14 Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas III	102
Lampiran 15 Surat Izin Meneliti	108
Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Meneliti.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak manusia dilahirkan, ia sudah terlibat langsung dalam proses pendidikan. Kegiatan pendidikan tersebut diselenggarakan mulai dari cara-cara yang konvensional menurut pengalaman hidup, sampai kepada cara-cara formal yang metodik dan sistematis institusional (pendidikan sekolah) untuk membentuk insan pendidikan yang unggul. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 1 (2011:3) yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dalam belajar dibutuhkan standar pendidikan yang lebih fleksibel, lebih dinamis, dan lebih terbuka terhadap dunia dan lingkungan sekitarnya. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik pasti berbeda pada setiap sekolah, setiap kelas, bahkan setiap siswa dalam satu kelas.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia harus tetap dilakukan melalui proses pendidikan. Upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas harkat dan martabat manusia Indonesia. Untuk itu, pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan zaman.

keberhasilan dan kemajuan pendidikan disuatu Negara diukur dari *output* yang dihasilkan. Di Indonesia, untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan dan kemajuan pendidikan, maka dilakukan evaluasi hasil belajar dengan cara melakukan Ujian semester dan Ujian Nasional yang dilaksanakan tiap tahunnya di akhir tahun ajaran untuk setiap jalur pendidikan formal dan nonformal, serta jenjang pendidikan, mulai dari jenjang pendidikan dasar (SD dan SMP), dan jenjang pendidikan menengah (SMA). Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 57 Ayat 1 dan 2 (2011: 37) yang berbunyi:

- 1) Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.
- 2) Evaluasi dilakukan terhadap peserta didik, lembaga dan program pendidikan pada jalur formal dan nonformal untuk semua jenjang satuan, dan jenis pendidikan.

Di Indonesia, untuk mengukur indikator keberhasilan pendidikan dilaksanakan Ujian Nasional, di mana setiap tahunnya Standar Kelulusan ditingkatkan dengan harapan mutu pendidikan akan semakin meningkat. Pemerintah berharap dengan dinaikkannya Standar Kelulusan, maka akan meningkatkan motivasi belajar murid untuk menghadapi Ujian Nasional. Harapan pemerintah dengan menaikkan Standar Kelulusan tiap tahunnya mungkin saja akan berhasil, tapi hal itu tidak terjadi pada seluruh lapisan insan pendidikan.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di SD. Seorang guru SD yang akan mengajarkan matematika kepada siswanya, hendaklah mengetahui dan memahami objek yang akan diajarkan, yaitu matematika. Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur, dan hubungan - hubungannya yang diatur secara logik sehingga matematika itu berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Matematika yang berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif.

Sebagai pengetahuan, matematika mempunyai ciri-ciri khusus antara lain abstrak, deduktif, konsisten, hirarkis, dan logis. Melihat realita yang ada sekarang, sebagian besar dari anak SD kurang menyukai pelajaran matematika, mereka menganggap bahwa matematika sulit dan membingungkan. Matematika merupakan pelajaran yang bersifat abstrak sehingga sulit untuk dipahami dan diterima begitu saja oleh siswa, terutama untuk mereka yang memang tidak menyukai pelajaran ini. Siswa tidak bisa hanya menerima penjelasan dari guru melalui penjelasan di depan kelas, karena sifat abstrak yang dimiliki oleh mata pelajaran matematika. Karenanya dalam proses pembelajaran matematika diperlukan peralatan atau media yang dapat menjembatani pemahaman konsep-konsep abstrak tersebut.

Persoalan mencari media atau alat peraga merupakan tantangan, yaitu tantangan pendidikan matematika untuk mencari dan memilih media serta alat peraga yang menarik, mudah dipahami siswa, menggugah semangat, menantang terlibat, dan pada akhirnya menjadikan siswa cerdas matematika. Dengan benda-benda manipulatif siswa dapat melihat, meraba, mengamati, memanipulasi, dan

berbagai kegiatan dengan media atau alat peraga sehingga pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang lebih abstrak semakin mudah.

Penekanan pembelajaran matematika lebih diutamakan pada proses dengan tidak melupakan pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat diketahui dari hasil belajar siswa. Jika dalam proses pembelajaran siswa mampu memahami apa yang disampaikan oleh guru tanpa mengalami kesulitan, tentunya hal ini tidak akan menjadi permasalahan terhadap hasil belajarnya. Menurut penulis, hasil belajar matematika merupakan gambaran tentang sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan *output* nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar juga dapat digunakan guru untuk memperoleh informasi salah satunya mengenai penerapan media dan alat peraga tersebut.

Cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika adalah dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran matematika dalam setiap kesempatan, hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah kontekstual peserta didik serta bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer dan media alat peraga.

Guru harus menguasai matematika yang akan diajarkan. Namun, penguasaan bahan saja tidak cukup. Guru hendaknya berpedoman kepada bagaimana mengajar matematika sesuai dengan kemampuan siswa dan juga

bagaimana menjadikan pembelajaran matematika itu menyenangkan. Belajar dan mengajar dapat dipandang sebagai suatu proses komprehensif yang harus diarahkan untuk kepentingan peserta didik dalam mengajar matematika.

Pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga secara kontekstual. Pembelajaran yang diikuti dengan pemakaian alat peraga sangat besar artinya bagi keberhasilan belajar siswa, karena akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan alat peraga siswa dapat melihat langsung, meraba dan mengungkapkan dengan pemikiran secara langsung objek yang sedang mereka pelajari. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran karena telah mempraktikkan materi yang telah disampaikan oleh guru, dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika juga dapat dilakukan dengan menggunakan media *power point*. Pembelajaran dengan menggunakan *power point* hampir sama dengan penggunaan alat peraga. Karena dengan *power point* siswa dapat melihat langsung gambar-gambar materi pembelajaran yang ditampilkan oleh guru dalam proses pembelajaran, hanya saja penggunaan media *power point* ini tidak dapat diraba. Media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi pada wali kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas III yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III A dan kelas III B yang masing-masing kelas terdapat 33 orang siswa. Dalam observasi tersebut, terdapat siswa tidak bersemangat dalam

memberikan jawaban yang telah diberikan oleh guru. Siswa tidak dapat mengembangkan pemikirannya dikarenakan siswa hanya berpatokan pada contoh soal yang diberikan oleh guru, ketika guru memberikan soal yang berbeda dari contoh soal, siswa tidak dapat menjawab soal tersebut. Siswa hanya sampai pada berpikir tingkat rendah, oleh karena itu guru hendaknya memberikan pembelajaran yang bervariasi, karena apabila menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi maka siswa akan lebih mudah dan lebih cepat menangkap atau menguasai pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pada dasarnya para siswa sangat bersemangat untuk belajar tetapi beberapa faktor yang membuat siswa merasa kurang berminat atau termotivasi untuk mengembangkan minat belajarnya. Salah satu faktornya adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton, seperti metode ceramah. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang memahami pembelajaran atau bahkan menganggap bahwa pembelajaran yang diberikan oleh guru sangat membosankan, dan dapat berakibat kurang baik pada hasil belajar siswa nantinya.

Berkaitan dengan hal itu, maka upaya mengatasi permasalahan tersebut penulis mengkajinya melalui penelitian eksperimen dengan judul “Perbandingan Antara Media Alat Peraga dan Media *Power Point* Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran dan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang muncul dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Matematika sulit dan membingungkan, untuk itu siswa kurang menyukai pelajaran matematika.
2. Kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran.
3. Pengajaran matematika membutuhkan media pembelajaran yang tidak monoton, sehingga siswa berminat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.
4. Perlunya diterapkan media pembelajaran yang sesuai yaitu pembelajaran matematika melalui media alat peraga dengan media *power point* interaktif terhadap siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, penelitian dibatasi oleh “Perbedaan pembelajaran matematika melalui media alat peraga papan nilai tempat dengan media *power point* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Makassar”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media alat peraga dalam pembelajaran matematika siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar?

2. Bagaimana penerapan media *power point* interaktif dalam pembelajaran matematika siswa kelas III SD Inpres lanraki 2 Kota Makassar?
3. Bagaimana perbandingan hasil penggunaan media alat peraga dan media *power point* interaktif dalam pembelajaran matematika siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media alat peraga dalam pembelajaran matematika siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui penerapan media *power point* interaktif dalam pembelajaran matematika siswa kelas III SD Inpres lanraki 2 Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui perbandingan hasil penggunaan media alat peraga dan media *power point* interaktif dalam pembelajaran matematika siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi akademis, proses penelitian ini dapat memberi sumbangan pemikiran bagi para guru dan lembaga pendidikan pada umumnya dalam usaha memperbaiki mutu pendidikan.
 - b. Mengembangkan wawasan peneliti dalam proses belajar mengajar

c. Bagi peneliti lain, proses dan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian, rujukan, atau pembanding bagi peneliti yang sedang atau yang akan meneliti.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi murid, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman bahwa ada perbedaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan hasil belajar.
- b. Bagi guru, sebagai alternatif untuk memberikan pelayanan lebih dalam hal memberikan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan berbagai media pembelajaran dan alat peraga dalam proses belajar mengajar agar hasil belajar siswa meningkat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika

a. Hakikat Pembelajaran Matematika

Dalam standar isi disebutkan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Menurut Soedjadi (2000: 11) hakikat matematika itu memiliki objek tujuan yang abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Sebagai sebuah ilmu matematika memiliki karakteristik. Menurut Soedjadi (2000:13), karakteristik tersebut antara lain memiliki objek kajian yang abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif, memiliki simbol kosong dari arti, memperhatikan semesta pembicaraan, konsisten dalam sistemnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat matematika merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang sudah terorganisir secara sistematis dan memiliki tujuan abstrak dan berpola pikir yang deduktif.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika SD

Di dalam KTSP 2006, pembelajaran matematika di sekolah juga mempunyai tujuan, yaitu agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut (Depdiknas 2006:417):

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Sementara berdasarkan kurikulum 2013, tujuan pembelajaran berdasarkan Standar kompetensi Lulus SD yang diharapkan tercapai meliputi:

- 1) Domain sikap: memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggungjawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di sekitar rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 2) Domain keterampilan: memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya

3) Domain pengetahuan: memiliki pengetahuan faktual dan konseptual dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, humaniora, dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian dilingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

c. Materi Nilai Tempat

Nilai tempat dapat diartikan sebagai nilai suatu angka dalam suatu bilangan yang dilakukan oleh tempatnya. Nilai tempat suatu angka mempunyai berbagai tingkat bergantung dari letak bilangan tersebut mulai dari satuan, puluhan, ratusan, ribuan, puluhan ribuan, dan seterusnya.

2. Alat Peraga

a. Pengertian

Menurut Sudjana (2009) alat peraga adalah suatu alat yang data diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Faizal (2010) alat peraga pendidikan sebagai instrument audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diartikan bahwa alat peraga merupakan media yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu menanamkan konsep dalam proses belajar mengajar dan lebih memudahkan siswa memahami suatu pembelajaran dan membangkitkan minat siswa dalam memahami materi.

b. Manfaat Alat Peraga

Sementara itu manfaat alat peraga menurut Sudjana (2005), adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai manfaat tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- 2) Penggunaan alat peraga merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, hal ini berarti alat peraga merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
- 3) Alat peraga dalam pembelajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan pengajaran. Manfaat ini mengandung bahwa penggunaan alat peraga harus melihat pada tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih baik diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan oleh guru.
- 5) Penggunaan mutu pelajaran, yaitu menggunakan alat peraga hasil belajar yang dicapai siswa lebih lama diingat siswa, sehingga pelajaran mempunyai nilai tinggi.

Selain dari fungsi diatas penggunaan alat peraga itu dapat dikaitkan dan dihubungkan dengan:

- 1) Pembentukan dan pemahaman konsep
- 2) Latihan dan pengukuran

- 3) Pelayanan terhadap perbedaan individual termasuk pelayanan terhadap anak lemah dan anak berbakat
- 4) Pengukuran yaitu alat peraga yang dapat dipakai sebagai alat ukur
- 5) Pengamatan dan penemuan sendiri ide-ide dan relasi baru serta penyimpulan secara umum; alat peraga sebagai objek penelitiannya maupun sebagai alat untuk meneliti
- 6) Pemecahan masalah pada umumnya
- 7) Menumbuhkan minat untuk berpikir
- 8) Menumbuhkan minat untuk berdiskusi
- 9) Menarik perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Alat Peraga

Kelebihan penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran
- 2) Siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, karena dengan alat peraga siswa dihadapkan pada bentuk yang realitas/sebenarnya.
- 3) Hubungan antara guru dengan siswa lebih erat, karena dengan media alat peraga terjadi komunikasi aktif antara guru dan siswa
- 4) Siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengemukakan pendapatnya
- 5) Memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa.

Di samping memiliki nilai lebih, penggunaan alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar juga mengandung beberapa kelemahan antara lain:

- 1) Tidak semua guru memiliki kemampuan dalam mengoordinasikan penggunaan alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar dengan urutan yang tepat, konteks yang tepat, dan waktu yang tepat, sehingga memerlukan waktu lama dan pengalaman yang cukup lama untuk mempelajarinya
- 2) Penggunaan alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar menuntut siswa untuk dapat berkonsentrasi secara penuh dan daya tangkap yang memadai. Kenyataannya tidak semua siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dapat berkonsentrasi maksimal demikian pula daya tangkapnya
- 3) Tidak semua sekolah memiliki alat peraga yang sesuai dengan konteks bahan ajar.

d. Alat Peraga Pada Materi Nilai Tempat Bilangan

Penggunaan media alat peraga dapat memperjelas penyampaian materi kepada murid dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat bilangan. Guru membuat papan nilai tempat dari styrofoam yang dilapisi dengan kertas karton berwarna yang akan membuat alat peraga tersebut terlihat menarik. Pada papan tersebut dibuat sebuah kotak atau tempat yang bisa diisi dengan sebuah stick yg terbagi atas kolom satuan, puluhan, ratusan, ribuan dan seterusnya.

Penggunaan alat peraga papan nilai tempat dalam pembelajaran memiliki tujuan agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat peraga ini juga dapat menunjang siswa untuk bisa meningkatkan hasil belajarnya. Karena pemberian materi satuan waktu tidak cukup apabila hanya disampaikan dengan metode ceramah atau menggambarkan di papan tulis.

Jadi, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar.

3. Power Point Interaktif

a. Pengertian *Power Point* Interaktif

Power point interaktif merupakan persembahan slide yang disusun secara interaktif dan dalam bentuk menu sehingga mampu memberikan *feedback* yang telah di program, seperti penggunaan *Hyperlink* pada *power point*. Program Microsoft Office Power Point adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.

Pakar Information Teknologi (IT) yang juga memberi pengertian yang tidak jauh berbeda dengan pengertian yang terdahulu, yaitu Microsoft Office PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, access dan beberapa program lainnya. PowerPoint berjalan di atas komputer PC berbasis Sistem Operasi Microsoft Windows dan juga Apple Manchitos yang menggunakan sistem operasi Apple Mac OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi Xenix. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, peserta didik, dan trainer.

PowerPoint inilah yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, Access

dan beberapa program lainnya. PowerPoint berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Apple Mac OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi Xenix. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, peserta didik, dan trainer untuk presentasi.

b. Keunggulan *Power Point* Interaktif

Hujair AH. Sanaky (2009: 135-136) mengungkapkan bahwa aplikasi *power point* mempunyai keunggulan, diantaranya adalah:

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi
- 5) Dapat digunakan berulang-ulang
- 6) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena control sepenuhnya pada komunikator
- 7) Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP

c. Kelemahan *Power Point* Interaktif

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009:136) mengatakan bahwa selain mempunyai kelebihan, *power point* juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah:

- 1) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki

- 2) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan
- 3) Memerlukan persiapan yang matang
- 4) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya
- 5) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer *power point* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan
- 6) Bagi penerima pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator dan pembantu khusus.

4. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar murid dapat diketahui setelah dilakukan evaluasi hasil belajar. Syah (2011: 197) mengartikan “evaluasi sebagai penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”.

Dalam rangka mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa, terdapat beberapa cara yang ditempuh untuk mengukur hal tersebut. Syah (2011: 201) menyebutkan ada dua ragam alat evaluasi, yaitu: bentuk objektif dan bentuk subjektif.

1) Bentuk objektif

Bentuk objektif ini lazimnya disebut sebagai tes objektif, yakni tes yang jawabannya dapat diberi skor nilai secara lugas (seadanya) menurut pedoman

yang ditentukan sebelumnya. Ada lima macam tes yang termasuk kedalam evaluasi ragam objektif ini, yaitu: tes benar salah, tes pilihan ganda, tes pencocokan (menjodohkan), tes lisan, dan tes perlengkapan (melengkapi).

2) Tes subjektif

Alat evaluasi yang berbentuk subjektif adalah alat ukur prestasi belajar yang jawabannya dapat dinilai dengan skor atau angka pasti, seperti halnya digunakan untuk evaluasi objektif, instrumen evaluasi dari tes subjektif ini mengambil bentuk *essay examination*, yakni soal ujian yang mengharuskan siswa menjawab setiap pertanyaan dengan cara menguraikan atau dalam bentuk karangan bebas.

b) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasilnya seseorang belajar sangat ditentukan oleh beberapa faktor Syah (2011:145) menyebutkan ada tiga faktor yang memengaruhi belajar murid, yaitu: “(1) faktor internal, (2) Faktor Eksternal, dan (3) faktor Pendekatan belajar.”

Ketiga faktor yang memengaruhi belajar akan diuraikan sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri murid itu sendiri, yang meliputi dua aspek, yaitu: aspek psikologis dan aspek fisiologis. Aspek fisiologis ini berkaitan dengan kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Sementara itu, dalam aspek psikologis, terdapat lima aspek yang memengaruhi

kuantitas dan kualitas pemerolehan pembelajaran murid yaitu, tingkat kecerdasan, sikap murid, bakat murid, minat murid, dan motivasi murid.

2) Faktor Eksternal

Seperti halnya faktor internal murid, faktor eksternal juga terdiri atas dua macam, yaitu: faktor lingkungan sosial dan faktor nonsosial. Yang termasuk ke dalam lingkungan social adalah lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Ketiga lingkungan tersebut di atas memegang peran penting dalam meningkatkan dan memengaruhi proses belajar murid. Namun, dari ketiga lingkungan tersebut di atas, lingkungan keluargalah yang memegang peran paling besar dalam menentukan belajar murid. Sementara itu, yang termasuk ke dalam lingkungan nonsosial ialah sarana dan prasarana. Faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar murid.

3) Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan murid dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi yang dimaksud disini adalah strategi yang disampaikan oleh Lawson. Lawson (Syah, 2011: 156) mengemukakan bahwa strategi berarti seperangkat langkah-langkah operasinal yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.

c) Pengertian Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika menurut Sholihin (2013) yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar matematikanya. Sedangkan menurut Ahira (2009) hasil belajar matematika yaitu hasil yang data

diukur dari suatu usaha untuk tahu sejauh mana kesuksesan belajar selama penguasaan kompetensi di bagian matematika.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka data disimpulkan bahwa hasil belajar matematika merupakan suatu tingkat keberhasilan seseorang setelah menerima pengalaman belajar atau setelah melalui proses belajar mengajar yang terlihat ada nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran matematika.

d) Pembelajaran Matematika di SD

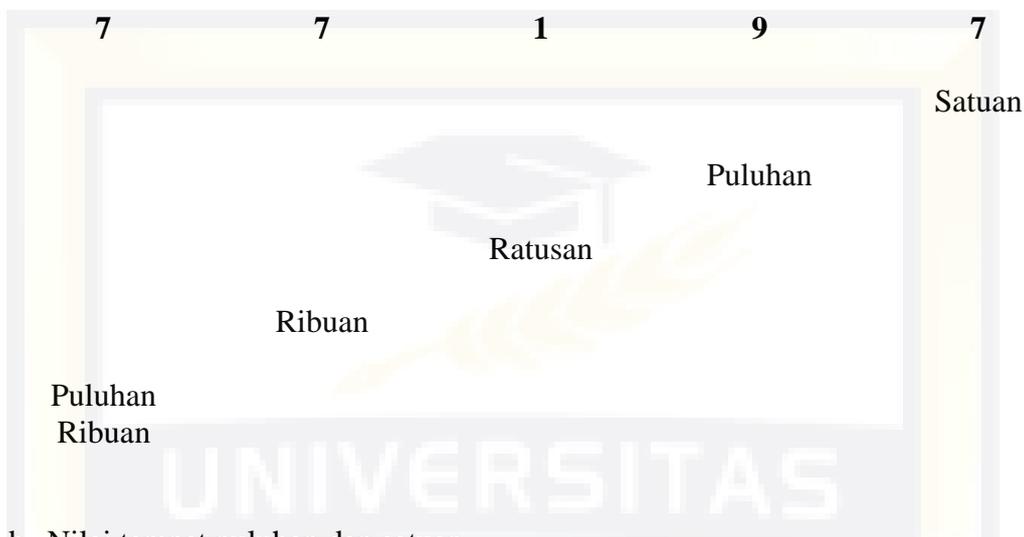
Pembelajaran matematika menurut Sion (2013) yaitu untuk menumbuh kembangkan kemampuan- kemampuan dan membentuk pribadi anak serta berpedoman kepada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Pembelajaran matematika pada tingkat SD berbeda dengan pembelajaran matematika ada tingkat SMP maupun SMA, matematika diberikan sesuai dengan perkembangan peserta didiknya.

5. Materi Nilai Tempat

a. Pengertian Nilai Tempat

Menurut Wiratmo, nilai tempat dapat diartikan sebagai nilai suatu angka dalam dalam suatu bilangan tertentu. Nilai tempat suatu angka mempunyai berbagai tingkat bergantung dari letak bilangan tersebut. Tingkatan tempat tersebut adalah satuan, puluhan, ratusan, ribuan, puluh ribuan, dan seterusnya. Sedangkan menurut Van De Walle (2008) nilai tempat merupakan konsep matematika yang fundamental bagi siswa dalam belajar matematika. Pemahaman nilai tempat memerlukan integrasi dari konsep pengelompokan sepuluh dengan pengetahuan procedural mengenai bagaimana suatu himpunan dicatat dalam

skema nilai tempat, bagaimana bilangan ditulis dan bagaimana bilangan tersebut diucapkan.



b. Nilai tempat puluhan dan satuan

Biasanya dalam pendidikan matematika anak SD usia awal yaitu kelas 1,2,3 adalah masih Puluhan Dan Satuan yaitu angka yang jumlahnya ada 2 seperti contoh 12 dimana:

1 bernilai 10

2 bernilai 2

Yang apabila dijumlahkan menjadi $10+2=12$

Penulisan bilangan dua angka dapat ditentukan nilai puluhan dan satuannya.

Misalnya:

1	11
2	12
3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18
9	19
10	20

Selain dengan tabel kita juga mengajarkan cara mencari nilai tempat sebagai berikut:

Misal Angka 12

Di mana 1 menempati puluhan bernilai 10

2 menempati satuan bernilai 2

c. Nilai tempat Satuan,Puluhan,Ratusan

Seperti missal:

Angka 123 artinya angka

1-----menunjukkan Ratusan yang bernilai 100 (Seratus)

2-----menunjukkan Puluhan yang bernilai 20 (DuaPuluh)

3-----menunjukkan Satuan yang bernilai 3 (Tiga)

Selain dengan cara diatas untuk kelas 3 bisa kita latih mengerjakan soal nilai tempat seperti berikut 973 dimana dapat dirinci sebagai berikut:

Angka 3 menempati tempat satuan dan nilainya 3

Angka 7 menempati tempat puluhan dan nilainya 70

Angka 9 menempati tempat ratusan dan nilainya 900

d. Nilai tempat Ribuan,Ratusan,Puluhan,Satuan

Misalnya 1234

1----- adalah nilai yang menunjukkan 1000 (Seribu)

2-----adalah nilai yang menunjukkan 200 (Dua Ratus)

3-----adalah nilai yang menunjukkan 30 (Tiga Puluh)

4-----adalah nilai yang menunjukkan 4 (Empat) Selain dengan cara di atas untuk kelas 3 bisa kita latih mengerjakan soal nilai tempat seperti berikut 6973

di mana dapat dirinci sebagai berikut:

Angka 3 menempati tempat satuan dan nilainya 3

Angka 7 menempati tempat puluhan dan nilainya 70

Angka 9 menempati tempat ratusan dan nilainya 900

Angka 6 menempati tempat ribuan dan nilainya 6000

Contoh soal:

$$1) \quad \boxed{} = 7 \text{ ribuan} + 7 \text{ ratusan} + 9 \text{ puluhan} + 7 \text{ satuan} \\ = 7000 + 700 + 90 + 7$$

Penyelesaian: Cara Langsung = 7.797

$$\begin{array}{r} \text{Cara Penjumlahan} = \\ 7000 \\ 700 \\ 90 \\ \hline 7 \quad + \\ \hline 7.797 \end{array}$$

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Iin Khairina, mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, dengan judul “Perbedaan kreativitas matematika siswa yang diajar dengan alat peraga dan metode diskusi kelompok di kelas VII SMP Swasta Al-Washliyah 05 Hamparan Perak T.A 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 1,742$ dan $t_{tabel} = 1,671$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf nyata 0,05 dengan kata lain disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar siswa yang diajar dengan alat peraga lebih baik

dari pada hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan metode diskusi kelompok.

C. Kerangka Pikir

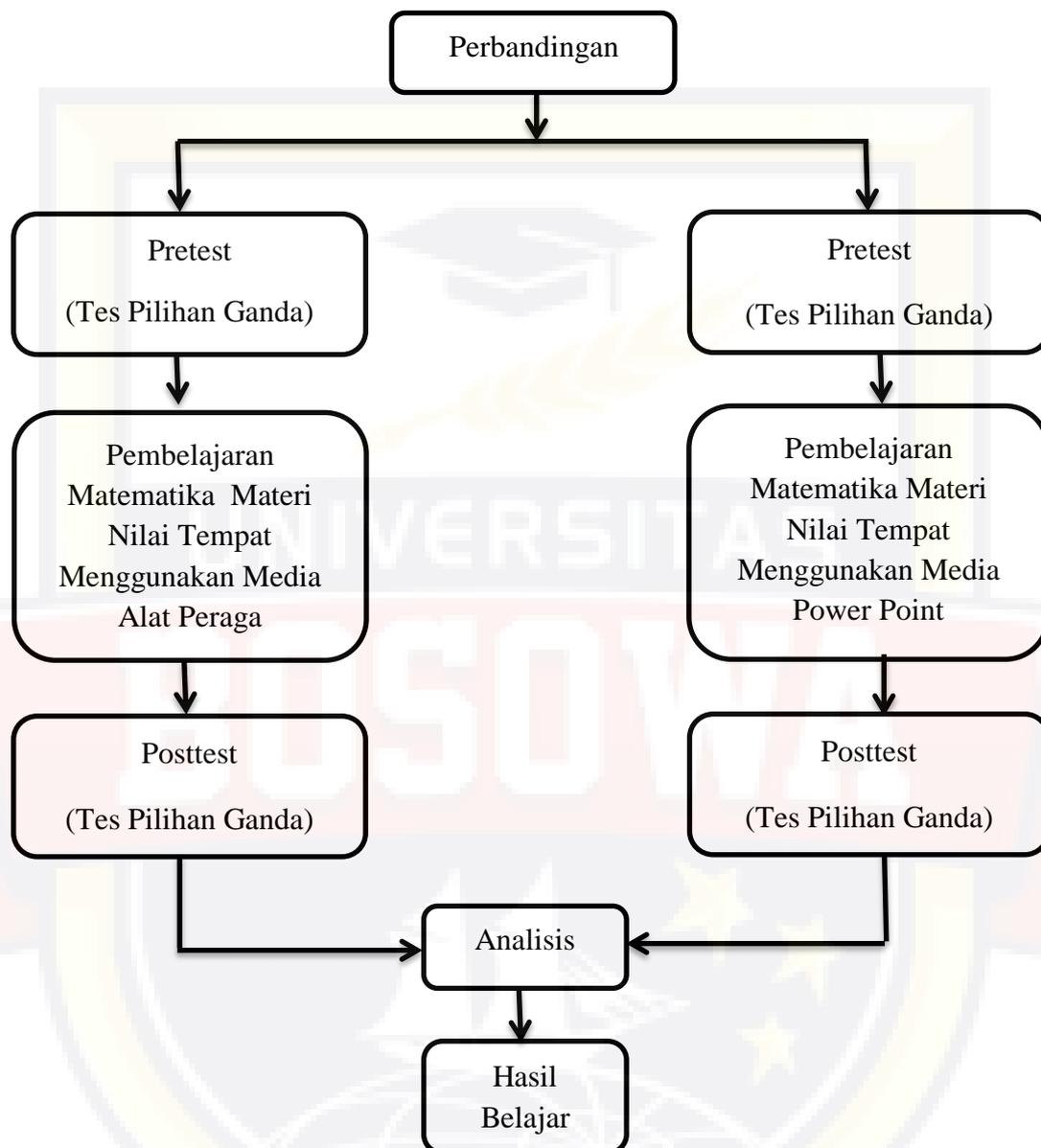
Belajar adalah suatu proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan suatu hasil dalam interaksi aktif dengan lingkungannya, sehingga dengan interaksi aktif dan saling bertukar informasi data terjadi perubahan yang relatif. Tujuan akhir yang diharapkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran yaitu adanya perubahan tingkah laku dan penambahan pengetahuan adalah tercapainya hasil yang optimal. Banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya proses pembelajaran ini yaitu salah satunya adalah ketidaktepatan guru memilih strategi, metode, maupun media belajar yang sesuai dengan minat belajar siswa. proses pembelajaran masih bersifat *teacher-centered* di mana guru menjelaskan materi, siswa duduk mencatat dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. Akhirnya interaksi siswa dalam proses pembelajaran sangat kurang. Keadaan ini belum sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum 2013 yang meningkatkan kepada aktivitas atau keaktifan siswa yang tinggi.

Variabel bebas (Independen) dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media alat peraga dan media *power point*. Variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika. Dalam pembelajaran menggunakan alat peraga guru menyajikan pembelajaran, dan kemudian siswa diberikan soal *pretest* dalam bentuk pilihan ganda dan siswa mengerjakan dengan individu sial tersebut, dimana guru memastikan bahwa siswa telah menguasai materi tersebut. Kemudian guru memberikan perlakuan

atau memberikan materi pembelajaran tentang nilai tempat bilangan. Kemudian, siswa diberikan *post test* berupa tes pilihan ganda tentang materi nilai tempat bilangan tersebut. Dari kedua penggunaan media pembelajaran di atas maka akan dibandingkan keduanya, manakah yang lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada siswa siswi kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar.



Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



D. Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika dikelas eksperimen I dengan menggunakan media alat peraga dan kelas eksperimen II dengan media power poin interaktif. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *software SPSS 25 for windows*.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini berdasarkan pendekatannya adalah penelitian kuantitatif, termasuk penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) yaitu dengan menggunakan sampel dua kelas. Melalui desain ini dibandingkan komparasi pembelajaran menggunakan media alat peraga dan media *power point*. Oleh karena itu, penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas III-A sebagai kelas eksperimen I dan Kelas III-B sebagai kelas eksperimen II yang diberi perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen I diberi perlakuan yaitu pengajaran matematika menggunakan media alat peraga, dan kelas eksperimen II diberi perlakuan yaitu pengajaran matematika menggunakan media *power point*.

Kedua kelas ini terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman siswa mengenai materi yang akan diajarkan sebelum perlakuan diberikan, setelah diberikan *pre-test* maka akan diberi perlakuan berupa proses belajar mengajar dengan media yang sudah di tentukan pada masing-masing kelas. Setelah perlakuan, kedua kelas diberi tes lagi sebagai *post-test*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen I	T ₁	X ₁	T ₁
Eksperimen II	T ₂	X ₂	T ₂

Keterangan:

T_1 = Hasil tes awal (pre-test) pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II

T_2 = Hasil tes awal (post-test) pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II

X_1 = Perlakuan pembelajaran menggunakan media alat peraga pada kelas eksperimen I

X_2 = Perlakuan pembelajaran menggunakan media power point pada kelas eksperimen II

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Lanraki 2, Jalan Biring Romang Lr. 11, Kelurahan Kapasa, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar. Pengambilan dan Pengolahan data ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi tidak hanya orang tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar T.A 2020 semester ganjil sebanyak 2 kelas yang berjumlah 65 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebahagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil secara *total sampling* (sampel totalitas) yaitu teknik penentuan sampel. Alasan mengambil *total sampling* karena populasi kurang dari 100, maka sampel diambil dari keseluruhan populasi. Sampel yang diambil dari populasi ini dijadikan sampel penelitian ini adalah 65 orang.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah III-A terdiri dari 32 siswa sebagai kelas eksperimen I dengan media alat peraga dan III-B terdiri dari 33 siswa sebagai kelas eksperimen II dengan menggunakan media *power point*.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

- a. Variabel Independen: variable ini sering disebut variable stimulus, *predictor, antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat). Adapun yang menjadi variabel independen dari penelitian ini adalah media alat peraga dan media *power point*.
- b. Variabel Dependen: sering disebut variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Adapun yang dimaksud variabel dependen dari penelitian ini adalah hasil belajar matematika, yang dilihat perbedaannya.

2. Definisi Operasional

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran atau ujian-ujian dalam setiap pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan evaluasi atau keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran.

b. Alat Peraga Sterofom

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Dari segi pengadaannya, alat peraga dapat dikelompokkan sebagai alat peraga sederhana dan alat peraga buatan pabrik. Pembuatan alat peraga biasanya dimanfaatkan dilingkungan sekitar dan dapat dibuat sendiri. Sedangkan alat peraga buatan pabrik pada umumnya merupakan mainan atau perangkat lunak yang pembuatannya memiliki ketelitian ukuran serta sangat memerlukan biaya yang tinggi untuk proses pembuatannya.

Alat peraga papan nilai tempat yang peneliti gunakan dalam pembelajaran di kelas eksperimen I (III-B) terbuat dari bahan bekas sterofom yang dibuat dalam bentuk persegi panjang, kemudian diberikan kertas karton untuk menutupi sterofom tersebut agar terlihat menarik.

c. Alat Peraga Papan Nilai Tempat

Alat peraga papan nilai tempat merupakan salah satu media pembelajaran matematika yang dapat diserap oleh mata dan telinga untuk membantu guru mempermudah menjelaskan dan mewujudkan konsep pembelajaran. Alat peraga

papan nilai tempat ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa lebih mudah mengetahui nilai tempat bilangan. Alat peraga ini dapat menggunakan bahan yang sederhana, yang dapat digunakan untuk mengajar siswa SD.

Alat peraga yang digunakan oleh peneliti yaitu alat peraga papan nilai tempat yang dibuat dari barang styrofoam dan kertas karton berwarna, yang dibuat beberapa kolom atau kotak pada papan tersebut untuk menempati nilai tempat masing-masing bilangan. Hal tersebut dibuat agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika dengan materi nilai tempat bilangan.

d. Power Point interaktif

Power point interaktif merupakan salah satu aplikasi Microsoft yang digunakan untuk melakukan presentasi atau dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Power point interaktif dibuat semenarik mungkin agar dapat meningkatkan fokus siswa terhadap slide atau pembelajaran yang dibahas dalam slide tersebut. Media power point ini sangat efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti memilih media power point ini dalam penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Power point yang akan penulis gunakan yaitu slide yang berisi tentang pesan-pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik untuk dikuasai yang berupa informasi ide, data/ fakta, konsep, dan lain-lain yang berupa kalimat,

tulisan, gambar, maupun tanda. Hal ini dibuat agar siswa lebih mudah memahami dan lebih tertarik dengan pembelajaran.

Perbedaan *power point* dengan *power point* interaktif adalah pada *power point* menampilkan slide untuk mempermudah seseorang melakukan presentasi, sedangkan *power point* interaktif menampilkan slide-slide yang menarik, lebih banyak menggunakan *hyperlink* dan juga animasi lucu yang berisikan angka-angka dan materi ajar matematika yaitu nilai tempat bilangan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes dan observasi untuk perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media alat peraga dan media *power point*. Tes yang diberikan sebanyak dua kali yaitu *pre test* dan *post test*. Teknik pengumpulan data berupa pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk essay.

Berikut ini teknik pengumpulan data yang dilakukan:

1. Memberikan *pre-test* di kelas eksperimen I dan eksperimen II untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi matematika yang akan di ajarkan sebelum diberi perlakuan.
2. Memberikan *pre-test* perlakuan kepada kedua kelas, yakni kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Dimana kelas eksperimen I diberikan pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga dan kelas eksperimen II diberikan pembelajaran dengan menggunakan media *power point*.

3. Memberikan *post-test* untuk memperoleh data akhir hasil belajar matematika siswa pada kelas kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II setelah diberikan perlakuan.
4. Melakukan analisis data post-test yaitu uji normalitas dan homogenitas pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.
5. Melakukan analisis data post-test yaitu hipotesis dengan menggunakan uji t-tes.

Data hasil belajar matematika siswa diperoleh melalui pemberian tes melalui *google form*. Tes diberikan kelompok eksperimen I dan Eksperimen II. Instrument ini digunakan untuk mengukur kemampuan atau hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media alat peraga dan media power point interaktif pada siswa kelas III. Tes diterapkan untuk mengukur seberapa jauh setiap siswa dapat mencapai kompetensi yang dirumuskan. Banyaknya butir soal dalam penelitian ini ialah 20 butir soal dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya untuk menjamin uji validasi isi ini dilakukan dengan menyusun kisi-kisi soal tes untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menguji hipotesis dengan menggunakan uji t. data diolah dengan mencari rata-rata hasil belajar dan standar deviasi. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Coba Instrument

Uji coba instrument bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari instrument yang akan digunakan dalam penelitian sehingga akan diketahui apakah alat tersebut layak untuk digunakan atau meski diperbaiki. Dalam penelitian ini, uji instrument dilakukan di kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar dengan jumlah responden sebanyak 33 siswa di masing-masing kelas.

a. Uji Reliabilitas Test

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya/diandalkan. Reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur didalam mengukur gejala yang sama, dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran teknik cronbach alpha pada SPSS.

Untuk menghitung reliabilitas test bentuk uraian data dilakukan dengan rumus berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

dengan:

r_{11} adalah koefisien reliabilitas

n adalah banyaknya butir soal

S_i^2 adalah varians soal ke-i

S_t^2 adalah varians skor total

b. Uji Validitas

Uji validitas merupakan kemampuan dari indikator-indikator untuk mengukur tingkat keakuran sebuah konsep. Artinya apakah konsep yang telah

dibangun tersebut sudah valid atau belum. Untuk menguji validitas instrument tes menggunakan rumus korelasi product moment:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} adalah koefisien korelasi Variabel X dan Y

X adalah skor tiap item

Y adalah skor total item

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran adalah peluang untuk menjawab benar sebuah soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks (Ngalim, 2013:119). Untuk mengetahui tingkat kesukaran tiap butir soal digunakan rumus indeks kesukaran sebagai berikut:

$$Tk = \frac{U+L}{T}$$

Keterangan:

TK adalah tingkat kesukaran

U adalah jumlah siswa kelompok pandai yang menjawab benar tiap soal

L adalah jumlah siswa kelompok kurang yang menjawab benar tiap soal

T adalah jumlah siswa kelompok pandai dan kelompok kurang

Klasifikasi indeks kesukaran soal:

$0,00 < P \leq 0,21$: Sukar

$0,21 < P \leq 0,79$: Sedang

$0,79 < P \leq 1,00$: Mudah

d. Uji Pembeda

Daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Adapun rumus untuk menentukan daya pembeda adalah:

$$DP = \frac{U-L}{\frac{1}{2}T}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda

U = jumlah siswa kelompok pandai yang menjawab benar tiap soal

L = jumlah siswa kelompok kurang yang menjawab benar tiap soal

T = jumlah siswa kelompok pandai dan kelompok kurang

2. Rata-rata dan Simpangan Baku

Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan: \bar{x} = Mean (rata-rata)

$\sum X_i$ = Jumlah nilai X ke i sampai ke n

N = Jumlah Individu

Menghitung varians penelitian dengan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}}$$

Untuk menghitung simpangan baku (S) penelitian dengan menarik akar dari nilai

variens digunakan rumus : $S = \sqrt{\frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}}$

3. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk melihat sampel yang diambil dari masing-masing kelompok yang berasal dari populasi yang berdistributor normal atau tidak normal, dengan menggunakan uji Lilliefors, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menghitung nilai rata-rata digunakan rumus berikut: $\bar{X} = \frac{\sum Xi}{N}$

Keterangan:

\bar{X} = Mean (Rata-rata)

$\sum Xi$ = Jumlah nilai X ke i sampai ke n

n = Jumlah individu

- b) Menghitung simpangan baku (S) penelitian dengan menarik akar dari nilai varians digunakan rumus $S = \frac{\sqrt{n \sum Xi^2 - (\sum Xi)^2}}{n(n-1)}$

- c) Data hasil belajar X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus: $Z_{score} = \frac{Xi - \bar{X}}{S}$ (\bar{X} dan S) merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel.

- d) Untuk setiap data dihitung peluangnya dengan menggunakan daftar distribusi normal baku $F_{(Zi)} = P(z \leq zi)$

- e) Menghitung proporsi $S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$

- f) Hitung selisih $F_{(zi)} - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlakanya

- g) Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini L_0 . Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$

Dengan kriteria;

Jika $L_0 \leq L_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi normal

Jika $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$ maka data tidak berdistribusi normal

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan untuk menguji homogenitas varians skor antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II untuk *pre-test*.

$$H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

Keterangan:

σ_1^2 = Varians kelas eksperimen I

σ_2^2 = Varians kelas eksperimen II

Dalam pengujian kehomogenitasnya data hasil belajar matematika siswa digunakan statistik f (uji kesamaan variansi) dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Jika $F_{\text{tabel}} > F_{\text{hitung}}$ taraf nyata = 0,05, maka kedua kelompok sampel memiliki kemampuan dasar yang sama.

5. Uji Hipotesis

Untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok sekaligus menjawab hipotesis penelitian, maka dilakukan analisis statistik-t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(n_1 + n_2 - 2)$.

Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$	Tidak ada perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media alat peraga dan media <i>power point</i>
$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$	Ada perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media alat peraga dan media <i>power point</i> .

Jika kedua data homogeny maka statistik yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan:

Keterangan:

\bar{X}_1 = Skor rata-rata kelompok dengan pembelajaran menggunakan alat peraga

\bar{X}_2 = Skor rata-rata kelompok dengan pembelajaran menggunakan *power point*

n_1 = Jumlah siswa kelompok dengan pembelajaran menggunakan alat peraga

n_2 = Jumlah siswa kelompok dengan pembelajaran menggunakan *power point*

S^2 = Standar deviasi gabungan

S_1^2 = Standar deviasi kelompok dengan pembelajaran menggunakan alat peraga

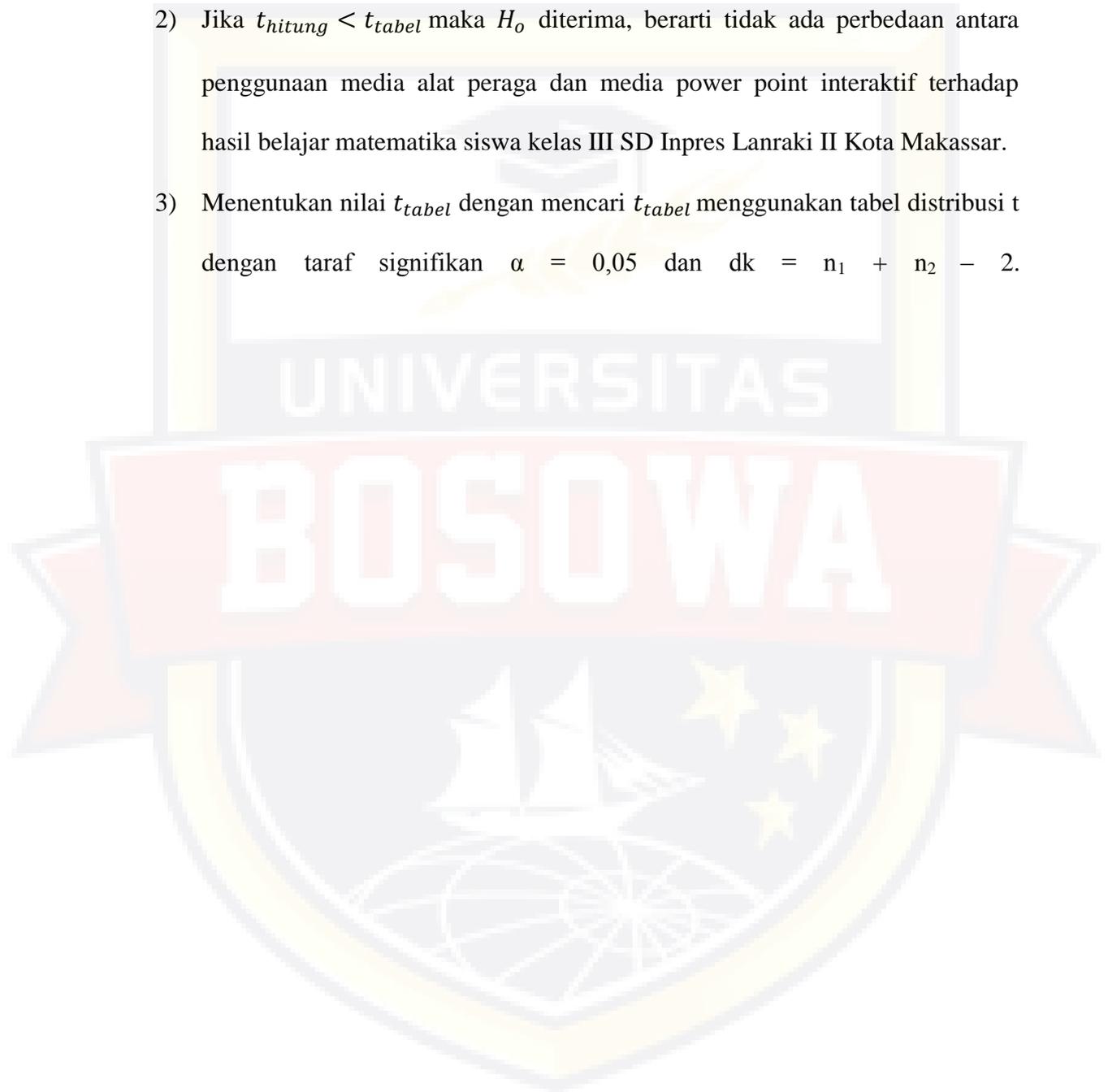
S_2^2 = Standar deviasi kelompok dengan pembelajaran menggunakan *power point*

Kriteria hipotesis penelitian:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti ada perbedaan antara penggunaan media alat peraga dan media *power point* interaktif

terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Lanraki II Kota Makassar.

- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, berarti tidak ada perbedaan antara penggunaan media alat peraga dan media power point interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Lanraki II Kota Makassar.
- 3) Menentukan nilai t_{tabel} dengan mencari t_{tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2$.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar

a. Profil Sekolah

SD Inpres Lanraki 2 merupakan salah satu Sekolah Dasar berstatus Negeri yang berdiri sejak 30 Desember 1979 dengan No. SK Izin Operasional: 241.2/097/UTD.TML/VI/2017. Sekolah ini terletak di Jalan Biring Romang Lr. 11, Kelurahan Kapasa, Kecamatan Tamalanrea, Kelurahan Kapasa Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah ini terdiri dari delapan ruang kelas, satu perpustakaan, satu ruang UKS, dan kantor Kepala Sekolah. Terdapat 16 tenaga pendidik di SD Inpres Lanraki 2 terdiri atas 1 Kepala Sekolah, 12 Guru Kelas dan 3 Guru Mata Pelajaran. Adapun Jumlah rombongan belajar terdiri dari 12 kelas yang terdiri dari:

Tabel 4.1 Data Jumlah Rombongan Belajar:

Kelas I-A	29 Peserta Didik
Kelas I-B	29 Peserta Didik
Kelas II-A	29 Peserta Didik
Kelas II-B	30 Peserta Didik
Kelas III-A	32 Peserta Didik
Kelas III-B	33 Peserta Didik
Kelas IV-A	20 Peserta Didik
Kelas IV-B	21 Peserta Didik
Kelas V-A	22 Peserta Didik
Kelas V-B	20 Peserta Didik
Kelas VI-A	23 Peserta Didik
Kelas VI-B	24 Peserta Didik
Total	312 Peserta Didik

Sumber: Operator SD Inpres Lanraki 2

b. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi

Adapun visi SD Inpres Lanraki 2 yaitu Cerdas, beriman, berbudi pekerti luhur dan peduli lingkungan

2) Misi

Adapun misi SD Inpres Lanraki 2 yaitu:

- a) Melaksanakan program pemerintah di bidang pendidikan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.
- b) Menyelenggarakan pendidikan yang dilandasi nilai iman, serta berkarakter budaya bangsa yang berbudi pekerti luhur dan peduli lingkungan.
- c) Melaksanakan peningkatan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan sesuai dengan standar pendidikan nasional.
- d) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan standar proses nasional
- e) Meningkatkan budaya hidup sehat dan bersih demi mewujudkan generasi kompetitif.
- f) Mewujudkan lulusan yang cerdas, berakhlak, berkualitas, dan berwawasan global.
- g) Mendukung program pemerintah “Lihat Sampah Ambil (LISA)”

2. Deskripsi Data

a. Penerapan Media Alat Peraga

Pada penelitian ini, sebelum dilakukan perlakuan menggunakan media alat peraga terlebih dahulu peneliti memberikan *Pretest* yang dimana rata-rata hasil

pretest, peneliti melakukan perlakuan dengan menggunakan media alat peraga pada kelas eksperimen I (Kelas III-A). Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa . Pada penelitian dengan menggunakan alat peraga ini peneliti menerapkan dengan menggunakan aplikasi *zoom*, dari pembelajaran melalui aplikasi *zoom* peneliti mempraktekkan penggunaan media dengan disaksikan oleh siswa kelas III. Peneliti mempraktekkan dengan beberapa langkah yaitu melakukan refleksi terlebih dahulu, memperkenalkan media alat peraga yang digunakan, menjelaskan cara penggunaan media, menjelaskan cara penggunaan, memberikan *posttest* berupa tes pilihan ganda kepada siswa kelas III-A untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

Peneliti mempraktekkan dengan beberapa langkah yaitu:

- 1) Melakukan refleksi terlebih dahulu, disini guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah siswa pelajari atau materi sebelumnya tentang materi nilai tempat;
- 2) Memperkenalkan media alat peraga yang digunakan, pada tahap ini peneliti memperlihatkan alat peraga yang digunakan pada aplikasi *zoom* dan memberi tahu kepada siswa bahwa inilah alat peraga (papan nilai tempat) yang peneliti akan peragakan pada pembelajaran nilai tempat. Pada tahap ini peneliti menjelaskan apa fungsi slot-slot yang ada pada papan nilai tempat yang dimana slot pertama adalah tempat untuk menyimpan stick yang penempatan angkanya puluhan ribuan, slot kedua adalah tempat untuk menyimpan stick yang penempatan angkanya ribuan, slot ketiga adalah tempat untuk

menyimpan stick yang penempatan angkanya ratusan, slot keempat adalah tempat untuk menyimpan stik yang penempatan angkanya puluhan, dan slot kelima adalah tempat untuk menyimpan stick yang penempatan angkanya satuan.

- 3) Menjelaskan cara penggunaan media, pada tahap ini peneliti memperlihatkan cara penggunaan alat peraga papan nilai tempat. Dimana peneliti menuliskan sebuah bilangan ribuan 1.245 pada papan nilai tempat tersebut, kemudian guru memperlihatkan siswa menyimpan stick pada nilai tempatnya masing-masing misalnya angka 1 peneliti menyimpan stick di slot ribuan, kemudian untuk angka 2 peneliti menaruh stick pada slot ratusan, kemudian untuk angka 4 peneliti menaruh stick pada slot puluhan dan untuk angka 5 peneliti menaruh stick pada slot satuan.
- 4) Pada tahap akhir peneliti memberikan tes berupa soal pilihan ganda kepada siswa yang dikerjakan individu melalui *google form*. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa apakah mengalami peningkatan hasil atau tidak.

b. Penerapan Media *Power Point* Interkatif

Penelitian ini dilakukan di kelas eksperimen II (Kelas III-B) dengan menggunakan media *power point* interaktif. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sama halnya dengan penggunaan alat peraga di kelas eksperimen I. Penelitian ini dilakukan melalui aplikasi *zoom* dengan menampilkan slide *power point* interaktif. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media ini, peneliti melakukan beberapa langkah-langkah yaitu menjelaskan penggunaan media *power point* interaktif, memperlihatkan slide

kepada siswa, menjelaskan setiap materi yang ada di slide, peneliti memberikan contoh soal tentang materi yang telah diajarkan dan diperlihatkan pada slide kepada siswa, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, setelah itu peneliti memberikan *posttest* berupa tes pilihan ganda kepada siswa yang bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dikelas III-B. peneliti melakukan beberapa langkah-langkah yaitu:

- 1) Menjelaskan penggunaan media *power point* interaktif, pada tahap ini peneliti menjelaskan bahwa *power point* disini berguna sebagai media pembelajaran yang akan membantu siswa untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran.
- 2) Memperlihatkan slide kepada siswa, pada tahap ini peneliti memperlihatkan slide melalui aplikasi *zoom*. Slide yang dimaksud disini adalah slide yang berisi materi yang menampilkan beberapa animasi di tiap slidennya agar terlihat lebih menarik.
- 3) Menjelaskan setiap materi yang ada di slide, pada tahap ini peneliti menjelaskan materi pada tiap slide yang di tampilkan kemudian siswa memperhatikan apa yang peneliti jelaskan. Menjelaskan tentang nilai tempat bilangan yang dimana pada contoh bilangan ribuan itu masing-masing sudah ada tempatnya.
- 4) Peneliti memberikan contoh soal tentang materi yang telah diajarkan dan diperlihatkan pada slide kepada siswa, Dimana peneliti menuliskan sebuah bilangan ribuan 1.245 pada slide *power point* interaktif tersebut, kemudian guru memperlihatkan siswa tempat pada nilai tempat masing-masing bilangan

misalnya angka 1 peneliti memberikan panah kearah kata ribuan, kemudian untuk angka 2 peneliti memberikan panah kearah kata ratusan, kemudian untuk angka 4 peneliti memberikan panah kearah kata puluhan dan untuk angka 5 peneliti memberikan panah kearah kata satuan.

- 5) kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, setelah itu peneliti memberikan *posttest* berupa tes pilihan ganda kepada siswa mealui *google form* yang bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dikelas III-B.

c. Deskripsi Perbandingan hasil belajar

1) Nilai Pretest Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Pada penelitian ini, sebelum peneliti melakukan perlakuan atau pembelajaran kepada siswa kelas III dengan dua metode pembelajaran yang berbeda yaitu dengan menggunakan alat peraga dan media power point interaktif, guru terlebih dahulu memberikan tes awal (*pre-test*) berupa tes pilihan ganda. Tes awal (*Pre-test*) ini dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan kedua media alat peraga dan media power poin interaktif.

Dari hasil perhitungan pretest maka diperoleh rata-rata siswa kelas eksperimen I adalah 55,62 sedangkan di kelas eksperimen II rata-rata siswa adalah 48,63. Jadi, secara ringkas hasil pre-test kedua kelas eksperimen ini diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Data Pre-test Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

No	Statistik	Kelas Eksperimen I	Kelas Eksperimen II
1	Jumlah Siswa	32	33
2	Jumlah Nilai	1780	1605
3	Rata-rata	55,62	48,63
4	Standar Deviasi	10,45	10,66
5	Varians	109,27	113,70
6	Maksimum	75	70
7	Minimum	40	30

a) Pretest kelas eksperimen I (Menggunakan alat peraga)

Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh hasil pretest kelas eksperimen I yang terdiri dari 32 siswa secara keseluruhan dapat diuraikan sebagai berikut: rata-rata (\bar{X}) = 55,62; Varians = 109,27; Standar Deviasi = 10,45; dengan nilai Maksimum = 75; dan nilai minimum = 40; dengan rentang nilai range = 35. Secara kuantitatif data dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pretest yang Diajar Menggunakan Media Alat Peraga

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif (%)
1	31-40	4	4	12,5%	12,5%
2	41-50	9	13	28,12%	42,62%
3	51-60	10	23	31,25%	71,87%
4	61-70	7	30	21,87%	93,75%

5	71-80	2	32	6,25%	100
Jumlah		32		100 %	

Dari table 4.3 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pretest siswa yang diajar dengan menggunakan media alat peraga berada di kelas interval 3 dengan jumlah siswa 10 orang atau dengan frekuensi relatif 31,25%, siswa dengan nilai dibawah rata-rata berjumlah 13 orang atau dengan frekuensi relatif 28,12%, dan siswa dengan nilai rata-rata berjumlah 9 orang atau dengan frekuensi relatif 28,13%.

b) Pretest kelas eksperimen II (Menggunakan *Power Point* Interaktif)

Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh hasil pretest kelas eksperimen I yang terdiri dari 33 siswa secara keseluruhan dapat diuraikan sebagai berikut: rata-rata (\bar{X}) = 48,63; Varians = 113,70; Standar Deviasi = 10,66; dengan nilai Maksimum = 70; dan nilai minimum = 30; dengan rentang nilai range = 40. Secara kuantitatif data dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pretest yang Diajar Menggunakan Media *Power Point* Interaktif

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif (%)
1	30-39	7	7	21,21%	21,21%
2	40-49	11	18	33,33%	54,54%
3	50-59	6	24	18,18%	72,72%
4	60-69	6	30	18,18%	90,90%
5	70-79	3	33	9,09%	100%
Jumlah		33		100 %	

Dari table 4.4 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pretest siswa yang diajar dengan menggunakan media *Power Point* Interaktif berada di kelas interval 2 dengan jumlah siswa 11 orang atau dengan frekuensi relatif 33,33%, siswa dengan nilai dibawah rata-rata berjumlah 7 orang atau dengan frekuensi relatif 21,21%, dan siswa dengan nilai diatas rata-rata berjumlah 15 orang atau dengan frekuensi relatif 45,45%.

2) Nilai Posttest Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Setelah diketahui hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Lanraki II pada tahap awal atau tes awal, maka dilakukan perlakuan pembelajaran di dua kelas yang berbeda yaitu kelas Eksperimen I (kelas III-A) di lakukan pembelajaran menggunakan media alat peraga, sedangkan di kelas Eksperimen II (Kelas III-B) dilakukan pembelajaran menggunakan media power point interaktif. Pada akhir pertemuan, siswa diberikan Post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media yang berbeda di masing-masing kelas yang berbeda pula.

Dari hasil perhitungan post-test maka diperoleh rata-rata siswa kelas eksperimen I adalah 77,34 sedangkan di kelas eksperimen II rata-rata siswa adalah 75,45. Jadi, secara ringkas hasil post-test kedua kelas eksperimen ini diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Data Post-test Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

No	Statistik	Kelas Eksperimen I	Kelas Eksperimen II
1	Jumlah Siswa	32	33
2	Jumlah Nilai	2.475	2.410
3	Rata-rata	77,34	75,45

4	Standar Deviasi	7,92	18,06
5	Varians	62,87	326,47
6	Maksimum	95	90
7	Minimum	60	50

a) Post-test kelas Eksperimen I (Menggunakan Alat Peraga)

Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh hasil post-test kelas eksperimen I yang terdiri dari 32 siswa secara keseluruhan dapat diuraikan sebagai berikut: rata-rata (\bar{X}) = 77,34; Varians = 62,87; Standar Deviasi = 7,92; dengan nilai Maksimum = 95; dan nilai minimum = 60; dengan rentang nilai range = 35. Secara kuantitatif data dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Post-test yang Diajar Menggunakan Media Alat Peraga

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif (%)
1	60-69	1	3	9,37%	9,37%
2	70-79	12	15	37,5%	46,87%
3	80-89	15	30	46,87%	93,75%
4	90-99	2	32	6,25%	100%
Jumlah		32		100 %	

Dari table 4.6 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata post-test siswa yang diajar dengan menggunakan media alat peraga berada di kelas interval 2 dengan jumlah siswa 12 orang atau dengan frekuensi relatif 37,5%, siswa dengan nilai dibawah rata-rata berjumlah 1 orang atau dengan frekuensi relatif 9,37%, dan siswa dengan nilai diatas rata-rata berjumlah 17 orang atau dengan frekuensi relatif 53,12%.

b) Post-test kelas Eksperimen II (Menggunakan Power Point Interaktif)

Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh hasil post-test kelas eksperimen II yang terdiri dari 33 siswa secara keseluruhan dapat diuraikan sebagai berikut: rata-rata (\bar{X}) = 75,45; Varians = 326,47; Standar Deviasi = 18,06; dengan nilai Maksimum = 90; dan nilai minimum = 50; dengan rentang nilai range = 40. Secara kuantitatif data dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Post-test yang Diajar Menggunakan Media Alat Peraga

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif (%)
1	50-59	3	3	9,09%	9,09%
2	60-69	5	8	15,15%	24,24%
3	70-79	14	22	42,42%	66,66%
4	80-89	8	30	24,24%	90,90%
5	90-99	3	33	9,09	100%
Jumlah		33		100 %	

Dari table 4.7 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata post-test siswa yang diajar dengan menggunakan media power point interaktif berada di kelas interval 3 dengan jumlah siswa 14 orang atau dengan frekuensi relatif 42,42%, siswa dengan nilai dibawah rata-rata berjumlah 8 orang atau dengan frekuensi relatif 24,24%, dan siswa dengan nilai diatas rata-rata berjumlah 11 orang atau dengan frekuensi relatif 33,33%.

Setelah melakukan penelitian menggunakan dua media yang berbeda yaitu media alat peraga dan media power point interaktif dengan dua kelas yang berbeda. Kelas Eksperimen I (Kelas III-A) menggunakan media alat peraga dan kelas Eksperimen II (Kelas III-B) menggunakan media power point interaktif, pada pembelajaran Matematika materi nilai tempat bilangan didapatkan data yang menggambarkan bahwa ada perbandingan perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

3) Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada aplikasi *software SPSS 25 for windows* pada kelas III-A sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* kelas Eksperimen I

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.118	32	.200*	.949	32	.131
Posttest	.144	32	.088	.958	32	.245

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Untuk menguji normalitas maka digunakan uji lilliefors yang bertujuan untuk mengetahui apakah penyebaran data hasil matematika siswa kelas III memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas pada kelas Eksperimen I (Kelas III-A) yang menggunakan media alat peraga

dalam pembelajaran matematika pada perhitungan hasil pretest dapat dilihat pada table diatas. Pada table diatas dapat dilihat bahwa data hasil pretest memperoleh data signifikan 0,200 sedangkan perhitungan hasil posttest memperoleh data signifikan 0,088. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena data hasil signifikannya $> 0,05$.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* kelas Eksperimen II

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.161	33	.029	.926	33	.027
Posttest	.151	33	.053	.938	33	.061

a. Lilliefors Significance Correction

Pada uji normalitas kelas eksperimen II (kelas III-B) yaitu siswa yang diajar menggunakan media Power Point interaktif, pada hasil pretest memperoleh nilai signifikan 0,029 sedangkan pada posttest memperoleh nilai signifikan 0,053. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena $> 0,05$.

2) Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data distribusi hasil belajar matematika siswa yang menggunakan kedua sampel memiliki data yang berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan pada posttest dengan menggunakan uji-t melalui perbedaan dua rata-rata yaitu uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

Hipotesis penelitian: Hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan alat peraga lebih baik dari pada hasil belajar matematika yang diajar dengan menggunakan media power point interaktif.

Hipotesis statistik:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Terima H_a , jika: $t_{hitung} > t_{tabel}$

Adapun proses hasil perhitungan data posttest kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis

No	Nilai Statistika	Kelas Eksperimen I	Kelas Eksperimen II	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
1	Rata-rata	77,34	75,45	10,847	2,0423	Ha diterima
2	Standar Deviasi	7,92	18,06			
3	Varians	6287	326,47			
4	Jumlah Sampel	32	33			

Dari tabel 4.10 diatas menunjukkan hasil pengujian ada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $t_{hitung} = 10,847$, nilai t_{tabel} dengan $dk = 31$ dengan $t_{tabel} = 2,0243$. Sehingga $t_{hitung} = 10,847$ dan $t_{tabel} = 2,0243$ ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,847 > 2,024$. Berdasarkan keputusan sebelumnya maka menerima H_a dan menolak H_0 .

Dari hasil pembuktian hipotesis ini memberikan temuan bahwa: ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa kelas III yang diajar menggunakan media alat peraga dan media power point interaktif di kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar pada Tahun Ajaran 2020.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media alat peraga lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media power point interaktif di kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Dalam penelitian ini digunakan dua metode pembelajaran yang berbeda yaitu penggunaan media alat peraga dan media power point interaktif. Penggunaan media alat peraga dilaksanakan di kelas III-A (Kelas Eksperimen I) yang terdiri dari 32 siswa, sedangkan penggunaan media power point interaktif dilaksanakan di kelas III-B (Eksperimen II) yang terdiri dari 33 siswa. Adapun penelitian yang mendukung penggunaan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dari hasil penelitian Noni Dyah Andriani (2011) dengan hasil penelitian bahwa penelitian menggunakan alat peraga lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di banding tanpa menggunakan alat peraga. Sedangkan penelitian yang mendukung penggunaan *power point* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dari hasil penelitian Heri (2010) dengan hasil penelitian bahwa penggunaan media power point interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian relevan yang saya ambil yaitu penelitian dari Iin Khairina pada hasil penelitiannya menyatakan bahwa secara keseluruhan hasil

belajar kreativitas matematika siswa yang diajar dengan alat peraga lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan metode diskusi.

Dalam hal ini peneliti melakukan perlakuan dikelas eksperimen I dengan menggunakan alat peraga dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *zoom* kemudain menjelaskan dan mempraktekkan media alat peraga kemudian siswa memperhatikan peneliti menjelaskan, setelah semua siswa paham tentang materi yang diajarkan menggunakan alat peraga yang telah disiapkan, maka peneliti memberikan tes berupa pilihan ganda untuk mengukur apakah hasil belajar siswa meningkat setelah diberi perlakuan. Kemudian menggunakan media *power point* interaktif ini dilakukan di kelas eksperimen II, peneliti juga menggunakan aplikasi *zoom* bedanya dalam penelitian ini peneliti menampilkan slide *power point* dan menjelaskan tiap-tiap isi slide yang ada. Kemudian setelah siswa paham maka guru memberikan tes pilihan ganda untuk melihat hasil belajar siswa.

Sebelum peneliti memberikan perlakuan terlebih dahulu siswa diberikan pretest untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa di awal. Adapun nilai rata-rata pretest siswa di kelas eksperimen I (Kelas III-A) adalah 55,64 sedangkan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen II (Kelas III-B) adalah 48,63.

Setelah diketahui hasil belajar matematika siswa di awal atau pretest sebelum dilakukan perlakuan, selanjutnya siswa diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berbeda di tiap kelasnya pada materi nilai tempat bilangan. Siswa pada kelas III-A atau kelas eksperimen I diberikan perlakuan dengan pembelajaran matematika menggunakan media alat peraga, sedangkan di kelas eksperimen II diberikan perlakuan dengan

pembelajaran matematika menggunakan media power point interaktif. Setelah diberikan perlakuan pada dua kelas yang berbeda tersebut peneliti, di akhir pertemuan setelah dilakukan pertemuan, peneliti memberikan posttest kepada siswa untuk mengukur atau mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan. Adapun nilai rata-rata posttest siswa pada kelas eksperimen I adalah 77,34 sedangkan di kelas eksperimen II rata-rata nilainya adalah 75,45.

Berdasarkan dari rata-rata nilai posttest yang diperoleh siswa dikelas eksperimen I lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen II. Untuk membuktikan perbedaan peneliti melakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan uji-t. Hasil pengujian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,847 > 2,024$ pada taraf $\alpha=0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Maka H_0 di tolak dan H_a diterima yang berarti hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media alat peraga lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar menggunakan media power point interaktif di kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kesimpulan yang dapat dikemukakan oleh peneliti dalam penelitian ini sesuai tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan, serta berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka pada pada bagian akhir skripsi ini diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media alat peraga dalam pembelajaran matematika pada materi nilai tempat baik digunakan, terbukti dengan tingginya hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar.
2. Penerapan media *power point* interaktif dalam pembelajaran matematika pada materi nilai tempat baik digunakan karena terbukti dengan hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan media alat peraga dan media *power point* interaktif. Penggunaan media alat peraga dan media *power point* efektif dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil analisis data siswa dengan rata-rata pretest siswa di kelas eksperimen I (Kelas III-A) adalah 55,64 sedangkan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen II (Kelas III-B) adalah 48,63. Dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa di pretest masih rendah dibanding nilai rata-rata posttest siswa pada kelas eksperimen I adalah 77,34 sedangkan di kelas eksperimen II rata-rata nilainya adalah 75,45.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran apalagi melihat kondisi sekarang harus melalui pembelajaran daring.
2. Bagi siswa, hendaknya koleksi atau mengumpulkan soal-soal yang mudah atau yang paling sederhana sampai yang paling kompleks dan bervariasi. Apabila dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan guru.

BOSOWA

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghazin, Rosaliwati Mohd. 2016. *Interaktif Power Point (Online)*, (<http://prezi.com/0grwi3kgseg/interaktif-powerpoint>). Diakses pada 2 September 2016).
- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Indra Jaya & Ardat. 2013. *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*, Bandung: Cita Pustaka Pedia Perintis.
- Indriyanti, Ririn. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1(Online)*. Diakses tahun 2017.
- Khairina, Iin. 2018. *Perbedaan Kreativitas Matematika Siswa Yang Diajar Dengan Alat Peraga Dan Metode Diskusi Kelompok Di KelasVII SMP Swasta AL-Washhliyah 05 Hamaparan Perak T.A 2017/2018 (Online)*. Di Akses Pada Tahun 2018.
- Nana, Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.
- Ningsih, Rayanti Selfiani. 2014. *Media Pembelajaran Berbasis Power Point (Online) Google*. Diakses pada tahun 2014.
- Prayitno & Amti. 2009. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purbaningsih, Tiyas. 2017. *Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Gondangrejo Tahun Pelajaran 2017 (Online)*. Diakses pada tahun 2017.
- Solihin, Karim Hidayat. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Pada Mata Diklat Teknik Bubut Di SMK N II Pengasih (Online) Google*. Diakses 04 September 2017.
- Sudjana, 2005. *Metode Statistik*, Bandung: Tarsito.

Sudjiono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suhartono, Suparlan. 2005. *Filsafat Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Redaksi Sinar Grafika.

Uno & Koni. 2012. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Van de Walle, J. 2008. *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah: Pengembangan Pembelajaran, Jilid I Edisi Keenam*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Wiratmo, Siswo, dkk. 2011. *Bunda Jagoan Matematika*. Jakarta: Grasindo.

BOSOWA



The background of the page features a large, faded watermark of the Universitas Jember logo. The logo is a shield-shaped emblem with a yellow border. Inside the shield, there is a graduation cap (mortarboard) above a golden wheat stalk. Below this, a dark banner contains the word "UNIVERSITAS" in white capital letters. Underneath the banner, the word "JEMBER" is written in large, white, stylized capital letters. The bottom half of the shield contains a white sailing ship on the left and three yellow stars on the right, all set against a dark background. The entire logo is centered on the page.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Sekolah

No	Profil Sekolah	
1	Nama Sekolah	SD Inpres Lanraki 2
2	Status Sekolah	Inpres
3	Alamat Sekolah	Jl. Biring Romang Lr. 11
4	Kelurahan	Kapasa
5	Kecamatan	Tamalanrea
6	Kota/Kabupaten	Makassar
7	Provinsi	Sulawesi Selatan
8	Akreditasi	A
9	Jumlah Guru	15 Orang
10	Jumlah Siswa Laki-Laki	147 Orang
11	Jumlah Siswa Perempuan	165 Orang
12	Ruang Kelas	8
13	Perpustakaan	1
14	Kepala Sekolah	St. Subaedah M, S.Pd
15	Guru Kelas III-A	Nikmatul Khaeriah, S.Pd
16	Guru Kelas III-B	Alfrida Arie Kondo, S.Pd
17	Tahun Berdiri	1979

Sumber: Operator SD Inpres Lanraki 1 Kota Makassar

Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas III-A

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	A. Muh. Faiz	L
2.	Agresia Clarista Nihung	P
3.	Ahmad Ilham Basri	L
4.	Alvira Juanita Kirana	P
5.	Andi Radi Mukdi	L
6.	Andi Silfa Nurul Fadilah	P
7.	Angela Damianus	P
8.	Annisa Pohan	P
9.	Atifah Nur Syifa	P
10.	Dirga Kurnia Desram	L
11.	Febrovan Gabriel Kondolele	L
12.	Ferdinand Kristan	L
13.	Geral Timoti Pato Nelang	L
14.	Grace Angelyn Marshel	P
15.	Habil Katsirun Nawal	L
16.	Hashira Tulfahira	P
17.	Malika Putri Ardiansyah	P
18.	Moh. Wahyu Aula Mughoni	L
19.	Muh. Haikal Ramadhan	L
20.	Muh. Irfan	L
21.	Muhammad Afta Zulfikar	L
22.	Muhammad Na'il Ruslan	L
23.	Noviani Mesya Jamahun	P
24.	Nur Atika Tirta Iqsana	P
25.	Oktoviano Alfred Nengko	L
26.	Putri	P
27.	Putri Azalia	P
28.	Rezky Jaya Pratama	L
29.	Safirah Ramadhani	P
30.	Septi Aurensi	P
31.	Tenri Aliyah Mustakim	P
32.	Yosphine	P

Sumber: Operator SD Inpres Lanraki 1 Kota Makassar

Lampiran 3. Daftar Nama Siswa Kelas III-B

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Almaghira Keysha Putri	P
2.	Anugerah Quennell Situru	L
3.	Ashabul Kahfi P	L
4.	Asiilah Azzahrah Irham	P
5.	Aufa Kailah	P
6.	Chaerunnisa Anwar	P
7.	Desky Kristian	L
8.	Fedeline Sasa Mempada	P
9.	Florus Josua Lebang Masriat	L
10.	Florus Juan Lebang Masriat	L
11.	Geysia Algra Pawarrangan	P
12.	Ilham	L
13.	Inayah Maghfirah	P
14.	Indriyanti Rahman	P
15.	Kevin Geregerius Nani	L
16.	Moch. Hoirul Rafa Syarifuddin	L
17.	Muh. Saldi Saputra	L
18.	Muh. Faqhi Alghazali	L
19.	Muh. Ichsan	L
20.	Muh. Raihan	L
21.	Muhammad Ar'fah	L
22.	Naufal Dzaky	L
23.	Nur Alya Fadillah Syam	P
24.	Nur Syamii Muslim	P
25.	Putrinu Sinaulan	P
26.	Rahelya Malangan	P
27.	Rahmat Hidayat	L
28.	Raisa Alfi Syahputra	P
29.	Regen Januar Paliling	L
30.	Syahrini M	P
31.	Tsary Aurelia	P
32.	Viola Adelia Patintingan	P
33.	Vrorinzya Frances Arcelia Frisilya	P

Sumber: Operator SD Inpres Lanraki 1 Kota Makassar

Lampiran 4. Lembar Observasi Alat Peraga

**LEMBAR OBSERVASI
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA**

Nama Sekolah : SD Inpres Lanraki 2 Nama Guru :
Mata Pelajaran : Matematika Tanggal : 23/09/2020
Materi Ajar : Nilai Tempat

Petunjuk:

Berikut ini daftar pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan alat peraga yang dilakukan guru didalam kelas. Berikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.

NO	Aspek Yang Diamati	Penilaian					
		Dilakukan		1	2	3	4
		Ya	Tidak				
1	Pelaksanaan						
	A. Pendahuluan	✓					
	1. Memotivasi siswa	✓					
	2. Menyampaikan indicator pembelajaran	✓					
	3. Mengkaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal	✓					
	B. Kegiatan Inti						
	1. Mengkondisikan siswa untuk duduk rapi	✓					
	2. Menggunakan alat peraga	✓					
	3. Mendiskusikan langkah-langkah penyelidikan bersama	✓					
	4. Mengawasi siswa melakukan penyelidikan		✓				
	5. Membimbing siswa melakukan penyelidikan	✓					
	6. Mempersilahkan siswa mengerjakan latihan soal di buku paket	✓					
	C. Penutup						
1. Memberikan bimbingan siswa untuk merumuskan kesimpulan	✓						
2. Memberikan soal atau evaluasi untuk dikerjakan dirumah sebagai pemantapan konsep yang telah didapat siswa	✓						
II	Pengelolaan waktu	✓					
III	Antusiasme siswa						
	a. Siswa antusias	✓					

Lampiran 5. Rubrik Penilaian Alat Peraga

Rubrik Penilaian Penggunaan Media Alat Peraga

NO	Aspek Yang Diamati	Skor
I	<p>A. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memotivasi siswa <ol style="list-style-type: none"> a. Guru sudah memotivasi seluruh siswa untuk mengikuti pembelajaran 4 b. Guru sudah memotivasi sebagian siswa untuk mengikuti pembelajaran 3 c. Guru kurang memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran 2 d. Guru tidak memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran 1 2. Guru menyiapkan indikator pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Guru sudah menyiapkan indikator pembelajaran yang akan diajarkan 4 b. Guru menyiapkan indikator tetapi tidak sesuai yang diajarkan 3 c. Guru kurang menyiapkan indikator pembelajaran 2 d. Guru tidak menyiapkan indikator pembelajaran 1 3. Guru mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal. <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengaitkan pembelajaran sebelumnya, melakukan Tanya jawab, berkaitan dengan materi yang diajarkan, jelas dan mudah dipahami siswa 4 b. Guru mengaitkan pembelajaran sebelumnya, dengan melakukan Tanya jawab yang berkaitan dengan pembelajaran tetapi tidak jelas dan tidak mudah dipahami. 3 c. Mengaitkan pada pembelajaran sebelumnya, melakukan Tanya jawab tidak berkaitan dengan pembelajaran yang akan diajarkan, tidak jelas dan sulit dipahami 2 d. Tidak mengaitkan dengan pembelajaran sebelumnya 1 	
	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan Siswa untuk duduk sesuai kelompoknya <ol style="list-style-type: none"> a. Mengarahkan siswa, membagi kelompok dan membantu siswa mengatur tempat duduk 4 b. Mengarahkan siswa, membagi kelompok, tetapi tidak membantu siswa mengatur tempat duduk 3 c. Mengarahkan siswa, tidak membantu membagi 2 	

	kelompok dan tidak membantu mengatur tempat duduk siswa	
	d. Hanya menyuruh siswa membentuk kelompok.	1
2.	Menggunakan Alat Peraga	
	a. Guru memberitahukan dan menjelaskan alat peraga yang akan dipakai, dan menjelaskan cara penggunaannya	4
	b. Guru memberitahukan nama alat peraga, menjelaskan alat peraga, tetapi tidak menjelaskan cara penggunaannya	3
	c. Guru memberitahukan tentang alat peraga tetapi tidak menjelaskan.	2
	d. Guru tidak memberitahukan dan tidak menjelaskan	1
3.	Mendiskusikan Langkah-langkah Penyelidikan Bersama	
	a. Guru mendiskusikan langkah-langkah penyelidikan penggunaan alat peraga sesuai dengan pembelajaran dan memberikan contoh	4
	b. Guru mendiskusikan langkah-langkah penyelidikan penggunaan alat peraga tetapi tidak memberikan contoh	3
	c. Guru hanya menjelaskan langkah-langkah penyelidikan penggunaan alat peraga tidak mendiskusikan dan hanya memberikan contoh	2
	d. Guru hanya menjelaskan sendiri tidak mendiskusikan dan tidak memberikan contoh	1
4.	Mengawasi Siswa melakukan penyelidikan	
	a. Guru mengawasi semua siswa saat melakukan penyelidikan	4
	b. Guru mengawasi sebagian siswa saat melakukan penyelidikan	3
	c. Guru hanya mengawasi beberapa orang saat melakukan penyelidikan	2
	d. Guru tidak mengawasi siswa	1
5.	Membimbing siswa melakukan penyelidikan	
	a. Guru membimbing seluruh siswa saat melakukan penyelidikan	4
	b. Guru membimbing sebagian siswa dalam melakukan penyelidikan	3
	c. Guru hanya membimbing 5 orang saja saat melakukan penyelidikan	2
	d. Guru tidak membimbing siswa	1

	<p>6. Mempersilahkan siswa mengerjakan soal di buku paket</p> <p>a. Guru mempersilahkan siswa dan memperlihatkan soal yang akan dikerjakan pada buku paket yang sesuai dengan materi yang diajarkan</p> <p>b. Guru mempersilahkan dan memperlihatkan tugas yang akan dikerjakan oleh siswa tetapi tidak sesuai dengan materi yang diajarkan</p> <p>c. Guru mempersilahkan siswa mengerjakan soal di buku paket tapi tidak memperlihatkan dan tidak sesuai dengan materi</p> <p>d. Guru tidak memberikan soal dari buku paket</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
II	<p>Pengelolaan Waktu</p> <p>a. Guru sangat mengelola waktu dengan tepat</p> <p>b. Guru sering mengelola waktu dengan tepat</p> <p>c. Guru kurang mengelola waktu dengan tepat</p> <p>d. Guru tidak mengelola waktu dengan tepat</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
III	<p>Antusiasme Siswa</p> <p>a. Semua siswa antusias dalam pembelajaran menggunakan alat peraga</p> <p>b. Sebagian siswa antusias dalam pembelajaran</p> <p>c. Hanya beberapa siswa yang antusias</p> <p>d. Siswa tidak antusias</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

Lampiran 6. Lembar Observasi Media Power Point

**LEMBAR OBSERVASI
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MEDIA POWER POINT INTERAKTIF**

Nama Sekolah : SD Inpres Lanraki 2 Nama Guru :
Mata Pelajaran : Matematika Tanggal :
Materi Ajar :

Petunjuk:

Berikut ini daftar pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan *power point* yang dilakukan guru didalam kelas. Berikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

NO	Aspek Yang Diamati	Penilaian					
		Dilakukan		1	2	3	4
		Ya	Tidak				
1	Memberikan apersepsi	✓					
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓					
3	Menyajikan informasi dengan menggunakan media pembelajaran power point	✓					
4	Mendemonstrasikan cara menggunakan media power point		✓				
5	Memberikan penjelasan materi pembelajaran	✓					
6	Guru memberi tugas kepada semua siswa untuk mengamati konsep tentang nilai tempat yang disampaikan dengan menggunakan media power point	✓					
7	Memberikan pelatihan lanjutan	✓					
8	Membimbing siswa membuat kesimpulan	✓					
9	Memberikan penghargaan bagi siswa yang terbaik dan memotivasi kepada yang belum untuk terus berusaha lagi		✓				
10	Antusiasme guru	✓					
11	Pengelolaan waktu	✓					

Makassar,

2020

Pengamat

Rubrik Penilaian Penggunaan Media Power Point

No	Kategori	Skor
1.	Selalu = Apabila selalu melakukan dan bagus cara penyampaian sesuai dengan pernyataan.	4
2.	Sering = Apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan.	3
3.	Kadang-kadang = Apabila kadang-kadang melakukan tetapi sering tidak melakukan.	2
4.	Tidak pernah = Apabila tidak pernah melakukan	1



Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas III-A

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)****Satuan pendidikan : SD Inpres Lanraki 2****Kelas / Semester : 3/ 1****Mata Pelajaran : Matematika****Alokasi waktu : 2 x 35 menit****A. STANDAR KOMPETENSI**

1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.2 Mengurutkan bilangan sampai 500

C. INDIKATOR

- 1.2.1 Menentukan nilai tempat bilangan sampai 500

D. TUJUAN

- Setelah mendengarkan penjelasan guru dan melakukan percobaan, siswa diharapkan dapat menentukan nilai tempat suatu bilangan dengan benar

E. MATERI

- Nilai tempat suatu bilangan

F. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan

PERTEMUAN PERTAMA

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan siswa dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Dilanjutkan dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin ketua kelas 3. Guru melanjutkan dengan melakukan presensi pada siswa 4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti 5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami 	5 menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru me review materi yang sudah di pelajari sebelumnya 2. Siswa memperhatikan contoh cara menentukan nilai tempat suatu bilangan 3. Salah satu siswa diminta untuk memeragakan menentukan nilai tempat dengan media yang sudah di siapkan. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berlatih menentukan nilai tempat suatu bilangan dengan media yang sudah di siapkan oleh guru dan dengan permainan 2. Siswa secara individu mengerjakan soal menggunakan media yang sudah di sediakan oleh guru 3. Siswa mengerjakan LKS yang sudah di siapkan oleh guru <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai materi dan pembelajaran yang sudah dilakukan 	55 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu melalui google form. 3. Guru menutup dengan salam. 	10 menit

PERTEMUAN KEDUA

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan siswa dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Dilanjutkan dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin ketua kelas 3. Guru melanjutkan dengan melakukan presensi pada siswa 4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti 5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami 	5 menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru me review materi yang sudah di pelajari sebelumnya 2. Siswa memperhatikan contoh cara menentukan nilai tempat suatu bilangan 3. Salah satu siswa diminta untuk memeragakan menentukan nilai tempat dengan media yang sudah di siapkan. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berlatih menentukan nilai tempat suatu bilangan dengan media yang sudah di siapkan oleh guru dan dengan permainan 2. Siswa secara individu mengerjakan soal menggunakan media yang sudah di sediakan oleh guru 3. Siswa mengerjakan LKS yang sudah di siapkan oleh guru <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai materi dan pembelajaran yang sudah dilakukan 	55 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu melalui google form. 3. Guru menutup dengan salam. 	10 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sumber : Buku Paket Siswa

Media : Papan Nilai Tempat

I. PENILAIAN

1. Prosedur penilaian :
 - a. Penilaian Kognitif
 - 1) Jenis : Tes
 - 2) Bentuk : Pilihan Ganda
 - b. Penilaian Afektif
 - 1) Jenis : Non tes
 - 2) Bentuk : Lembar pengamatan
 - c. Penilaian Psikomotor
 - 1) Jenis : Non tes
 - 2) Bentuk : Lembar pengamatan
2. Instrumen penilaian :

Terlampir

Makassar, 23 September 2020

Mengetahui,

Guru Kelas



Nikmatul Khaeriah, S.Pd.

Praktikan

Sitti Rahmaniar
NIM. 4516103073

Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas III-B

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)****Satuan pendidikan : SD Inpres Lanraki 2****Kelas / Semester : 3/ 1****Mata Pelajaran : Matematika****Alokasi waktu : 2 x 35 menit****A. STANDAR KOMPETENSI**

1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.2 Mengurutkan bilangan sampai 500

C. INDIKATOR

- 1.2.1 Menentukan nilai tempat bilangan sampai 500

D. TUJUAN

- Setelah mendengarkan penjelasan guru dan melakukan percobaan, siswa diharapkan dapat menentukan nilai tempat suatu bilangan dengan benar

E. MATERI

- Nilai tempat suatu bilangan

F. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan

PERTEMUAN PERTAMA

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan siswa dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Dilanjutkan dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin ketua kelas 3. Guru melanjutkan dengan melakukan presensi pada siswa 4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti 5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami 	5 menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru me review materi yang sudah di pelajari sebelumnya 2. Siswa memperhatikan contoh cara menentukan nilai tempat suatu bilangan 3. Salah satu siswa diminta untuk memeragakan menentukan nilai tempat dengan media yang sudah di siapkan. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berlatih menentukan nilai tempat suatu bilangan dengan media yang sudah di siapkan oleh guru dan dengan permainan 2. Siswa secara individu mengerjakan soal menggunakan media yang sudah di sediakan oleh guru 3. Siswa mengerjakan LKS yang sudah di siapkan oleh guru <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai materi dan pembelajaran yang sudah dilakukan 	55 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu melalui google form. 3. Guru menutup dengan salam. 	10 menit

PERTEMUAN KEDUA

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan siswa dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Dilanjutkan dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin ketua kelas 3. Guru melanjutkan dengan melakukan presensi pada siswa 4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti 5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami 	5 menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru me review materi yang sudah di pelajari sebelumnya 2. Siswa memperhatikan contoh cara menentukan nilai tempat suatu bilangan 3. Salah satu siswa diminta untuk memeragakan menentukan nilai tempat dengan media yang sudah di siapkan. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berlatih menentukan nilai tempat suatu bilangan dengan media yang sudah di siapkan oleh guru dan dengan permainan 2. Siswa secara individu mengerjakan soal menggunakan media yang sudah di sediakan oleh guru 3. Siswa mengerjakan LKS yang sudah di siapkan oleh guru <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai materi dan pembelajaran yang sudah dilakukan 	55 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu melalui google form. 3. Guru menutup dengan salam. 	10 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sumber : Buku Paket Siswa

Media : Power Point Interaktif

I. PENILAIAN

3. Prosedur penilaian :
 - a. Penilaian Kognitif
 - 3) Jenis : Tes
 - 4) Bentuk : Pilihan Ganda
 - b. Penilaian Afektif
 - 3) Jenis : Non tes
 - 4) Bentuk : Lembar pengamatan
 - c. Penilaian Psikomotor

J. Jenis : Non tes

K. Bentuk : Lembar pengamatan

4. Instrumen penilaian :
Terlampir

Makassar, 23 September 2020

Mengetahui,

Guru Kelas



Nikmatul Khaeriah, S.Pd.

Praktikan

Sitti Rahmaniar
NIM. 4516103073

Lampiran 9. Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda

KISI-KISI SOAL UJICOBAN INSTRUMEN PILIHAN GANDA

Nama Sekolah : SD Inpres Lanraki 2

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : III/Ganjil

Materi : Nilai Tempat Bilangan

Standar Kompetensi : 2 Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500

Kompetensi Dasar : 2.1 Mengurutkan bilangan sampai 500

No	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	Menentukan nilai tempat angka satuan	3	Pilihan Ganda 1, 7, dan 6
2	Menyelesaikan soal penjumlahan	10	Pilihan Ganda 3, 4, 6, 9, 10, 13, 14, 18, 19, dan 20
3	Menentukan nilai angka puluhan	2	Pilihan Ganda 15 dan 17
4	Menentukan nilai angka ratusan	3	Pilihan Ganda 5, 8, dan 12
5	Menentukan nilai angka ribuan	1	Pilihan Ganda 2
6	Menentukan nilai angka puluhan ribuan	1	Pilihan Ganda 11

Lampiran 10. Soal *Pretest***Soal Pilihan Ganda**

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

1. Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah.....
 - a. Puluhan
 - b. Satuan
 - c. Ratusan
 - d. Ribuan
2. Nilai tempat pada angka 1 pada bilangan 1.779 adalah.....
 - a. Satuan
 - b. Puluhan
 - c. Ribuan
 - d. Ratusan
3. 7 ratusan + 3 satuan + 1 Puluhan.....
 - a. 713
 - b. 731
 - c. 715
 - d. 751
4. 3 ribuan + 4 satuan + 7 Puluhan + 1 Ratusan.....
 - a. 3471
 - b. 3741
 - c. 3147
 - d. 3174
5. Nilai tempat angka 5 dari 3.561 adalah...
 - a. Ratusan
 - b. Puluhan
 - c. Ribuan
 - d. Satuan
6. Nilai tempat dari masing-masing bilangan 312 adalah.....
 - a. 3 ratusan + 1 puluhan + 2 satuan
 - b. 3 ratusan + 2 puluhan + 1 satuan

- c. 1 satuan + 2 puluhan + 3 ratusan
d. 1 satuan + 3 puluhan + 2 ratusan
7. Bilangan 57 nilai tempat angka 7 adalah....
a. Puluhan
b. Satuan
c. Ratusan
d. Ribuan
8. Bilangan 937 nilai tempat angka 9 adalah.....
a. Satuan
b. Puluhan
c. Ratusan
d. Ribuan
9. 6 ribuan + 2 puluhan + 1 satuan + 1 Ratusan.....
a. 6.211
b. 6.112
c. 6.121
d. 1.216
10. Nilai tempat dari masing-masing bilangan 2.459 adalah.....
a. 2 ribuan + 5 ratusan + 4 puluhan + 9 satuan
b. 2 ribuan + 9 ratusan + 4 puluhan + 5 satuan
c. 2 ribuan + 5 ratusan + 9 puluhan + 4 satuan
d. 2 ribuan + 4 ratusan + 5 puluhan + 9 satuan
11. Nilai tempat pada angka 2 pada bilangan 27.793 adalah.....
a. Puluhan ribuan
b. Ribuan
c. Ratusan
d. Satuan
12. Nilai temat angka 3 pada bilangan 21.347 adalah....
a. Ribuan
b. Ratusan
c. Puluhan ribuan
d. Puluhan

13. 5 puluhan ribuan + 2 ribuan + 4 ratusan + 3 puluhan + 9 satuan.....
- 54.392
 - 52.437
 - 52.384
 - 52.493
14. 1 puluhan ribuan + 4 puluhan + 3 ratusan + 2 ribuan + 5 satuan.....
- 14.523
 - 13.254
 - 12.345
 - 13.245
15. Bilangan 95 nilai tempat angka 9 adalah.....
- Puluhan ribuan
 - Puluhan
 - Satuan
 - Ratusan
16. Bilangan 237 nilai tempat angka 7 adalah.....
- Satuan
 - Puluhan
 - Ratusan
 - Ribuan
17. Bilangan 131 nilai tempat angka 3 adalah.....
- Puluhan
 - Satuan
 - Ribuan
 - Ratusan
18. Nilai tempat dari masing-masing bilangan 526 adalah.....
- 5 ratusan + 6 puluhan + 2 satuan
 - 6 puluhan + 5 satuan + 2 ratusan
 - 6 ratusan + 2 satuan + 5 puluhan
 - 5 ratusan + 2 puluhan + 6 satuan
19. Nilai tempat dari masing-masing bilangan 235 adalah.....
- 5 ratusan + 2 puluhan + 3 satuan
 - 3 puluhan + 2 satuan + 5 ratusan
 - 2 ratusan + 3 puluhan + 5 satuan

d. 2 ratusan + 5 puluhan + 3 satuan

20. Nilai tempat dari masing-masing bilangan 9.135 adalah.....

- 9 ribuan + 3 ratusan + 5 puluhan + 1 satuan
- 9 ribuan + 1 ratusan + 3 puluhan + 5 satuan
- 9 ribuan + 5 ratusan + 3 puluhan + 1 satuan
- 9 ribuan + 3 ratusan + 1 puluhan + 5 satuan

Kunci Jawaban

1. A	6. A	11. A	16. A
2. C	7. B	12. B	17. A
3. A	8. C	13. B	18. D
4. A	9. C	14. C	19. C
5. A	10. D	15. B	20. B

Petunjuk Penilaian Soal Pilihan Ganda

Nomor Soal	Bobot Soal
1-20	5
Jumlah Skor Maksimal	100

Keterangan:

Jika benar, mendapatkan skor 5

Jika salah mendapatkan skor 0

Penentuan Nilai = $N = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$

Lampiran 11. Soal *Posttest***Soal Pilihan Ganda**

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

1. Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah.....
 - a. Puluhan
 - b. Satuan
 - c. Ratusan
 - d. Ribuan
2. Nilai tempat pada angka 1 pada bilangan 1.779 adalah.....
 - a. Satuan
 - b. Puluhan
 - c. Ribuan
 - d. Ratusan
3. 7 ratusan + 3 satuan + 1 Puluhan.....
 - a. 713
 - b. 731
 - c. 715
 - d. 751
4. 3 ribuan + 4 satuan + 7 Puluhan + 1 Ratusan.....
 - a. 3471
 - b. 3741
 - c. 3147
 - d. 3174
5. Nilai tempat angka 5 dari 3.561 adalah...
 - a. Ratusan
 - b. Puluhan
 - c. Ribuan
 - d. Satuan
6. Nilai tempat dari masing-masing bilangan 312 adalah.....
 - a. 3 ratusan + 1 puluhan + 2 satuan
 - b. 3 ratusan + 2 puluhan + 1 satuan

- c. 1 satuan + 2 puluhan + 3 ratusan
d. 1 satuan + 3 puluhan + 2 ratusan
7. Bilangan 57 nilai tempat angka 7 adalah....
a. Puluhan
b. Satuan
c. Ratusan
d. Ribuan
8. Bilangan 937 nilai tempat angka 9 adalah.....
a. Satuan
b. Puluhan
c. Ratusan
d. Ribuan
9. 6 ribuan + 2 puluhan + 1 satuan + 1 Ratusan.....
a. 6.211
b. 6.112
c. 6.121
d. 1.216
10. Nilai tempat dari masing-masing bilangan 2.459 adalah.....
a. 2 ribuan + 5 ratusan + 4 puluhan + 9 satuan
b. 2 ribuan + 9 ratusan + 4 puluhan + 5 satuan
c. 2 ribuan + 5 ratusan + 9 puluhan + 4 satuan
d. 2 ribuan + 4 ratusan + 5 puluhan + 9 satuan
11. Nilai tempat pada angka 2 pada bilangan 27.793 adalah.....
a. Puluhan ribuan
b. Ribuan
c. Ratusan
d. Satuan
12. Nilai temat angka 3 pada bilangan 21.347 adalah....
a. Ribuan
b. Ratusan
c. Puluhan ribuan
d. Puluhan

13. 5 puluhan ribuan + 2 ribuan + 4 ratusan + 3 puluhan + 9 satuan.....
- 54.392
 - 52.437
 - 52.384
 - 52.493
14. 1 puluhan ribuan + 4 puluhan + 3 ratusan + 2 ribuan + 5 satuan.....
- 14.523
 - 13.254
 - 12.345
 - 13.245
15. Bilangan 95 nilai tempat angka 9 adalah.....
- Puluhan ribuan
 - Puluhan
 - Satuan
 - Ratusan
16. Bilangan 237 nilai tempat angka 7 adalah.....
- Satuan
 - Puluhan
 - Ratusan
 - Ribuan
17. Bilangan 131 nilai tempat angka 3 adalah.....
- Puluhan
 - Satuan
 - Ribuan
 - Ratusan
18. Nilai tempat dari masing-masing bilangan 526 adalah.....
- 5 ratusan + 6 puluhan + 2 satuan
 - 6 puluhan + 5 satuan + 2 ratusan
 - 6 ratusan + 2 satuan + 5 puluhan
 - 5 ratusan + 2 puluhan + 6 satuan
19. Nilai tempat dari masing-masing bilangan 235 adalah.....
- 5 ratusan + 2 puluhan + 3 satuan
 - 3 puluhan + 2 satuan + 5 ratusan
 - 2 ratusan + 3 puluhan + 5 satuan
 - 2 ratusan + 5 puluhan + 3 satuan

20. Nilai tempat dari masing-masing bilangan 9.135 adalah.....
- 9 ribuan + 3 ratusan + 5 puluhan + 1 satuan
 - 9 ribuan + 1 ratusan + 3 puluhan + 5 satuan
 - 9 ribuan + 5 ratusan + 3 puluhan + 1 satuan
 - 9 ribuan + 3 ratusan + 1 puluhan + 5 satuan

Kunci Jawaban

1. A	6. A	11. A	16. A
2. C	7. B	12. B	17. A
3. A	8. C	13. B	18. D
4. A	9. C	14. C	19. C
5. A	10. D	15. B	20. B

Petunjuk Penilaian Soal Pilihan Ganda

Nomor Soal	Bobot Soal
1-20	5
Jumlah Skor Maksimal	100

Keterangan:

Jika benar, mendapatkan skor 5

Jika salah mendapatkan skor 0

Penentuan Nilai = $N = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$

Lampiran 12. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas III

No.	Nama Siswa	Pretest	Post Test
1.	A. Muh. Faiz	50	80
2.	Agresia Clarista Nihung	40	80
3.	Ahmad Ilham Basri	45	70
4.	Alvira Juanita Kirana	40	70
5.	Andi Radi Mukdi	45	75
6.	Andi Silfa Nurul Fadilah	50	75
7.	Angela Damianus	60	75
8.	Annisa Pohan	70	70
9.	Atifah Nur Syifa	70	75
10.	Dirga Kurnia Desram	75	80
11.	Febrovan Gabriel Kondolele	60	80
12.	Ferdinand Kristan	60	85
13.	Geral Timoti Pato Nelang	50	75
14.	Grace Angelyn Marshel	45	80
15.	Habil Katsirun Nawal	45	80
16.	Hashira Tulfahira	40	80
17.	Malika Putri Ardiansyah	55	85
18.	Moh. Wahyu Aula Mughoni	50	85
19.	Muh. Haikal Ramadhan	55	75
20.	Muh. Irfan	55	60
21.	Muhammad Afta Zulfikar	65	70
22.	Muhammad Na'il Ruslan	65	75
23.	Noviani Mesya Jamahun	65	80
24.	Nur Atika Tirta Iqsana	65	85
25.	Oktoviano Alfred Nengko	70	90
26.	Putri	75	95
27.	Putri Azalia	40	60
28.	Rezky Jaya Pratama	55	65
29.	Safirah Ramadhani	55	70
30.	Septi Aurensi	50	85
31.	Tenri Aliyah Mustakim	55	70
32.	Yosphine	60	85

Daftar Nama Siswa Kelas III-B

No.	Nama Siswa	Pretest	Post Test
1.	Almaghfira Keysha Putri	40	85
2.	Anugerah Quennell Situru	45	85
3.	Ashabul Kahfi P	30	60
4.	Asiilah Azzahrah Irham	45	75
5.	Aufa Kailah	70	90
6.	Chaerunnisa Anwar	50	70
7.	Desky Kristian	30	75
8.	Fedeline Sasa Mempada	45	50
9.	Florus Josua Lebang Masriat	35	60
10.	Florus Juan Lebang Masriat	45	85
11.	Geysia Algra Pawarrangan	45	70
12.	Ilham	35	65
13.	Inayah Maghfirah	35	70
14.	Indriyanti Rahman	40	80
15.	Kevin Geregerius Nani	40	75
16.	Moch. Hoirul Rafa Syarifuddin	35	50
17.	Muh. Saldi Saputra	70	90
18.	Muh. Faqhi Alghazali	50	75
19.	Muh. Ichsan	50	70
20.	Muh. Raihan	40	50
21.	Muhammad Ar'fah	65	80
22.	Naufal Dzaky	60	65
23.	Nur Alya Fadillah Syam	65	80
24.	Nur Syamii Muslim	65	70
25.	Putrinu Sinaulan	50	75
26.	Rahelya Malangan	55	85
27.	Rahmat Hidayat	40	60
28.	Raisa Alfi Syahputra	35	70
29.	Regen Januar Paliling	45	75
30.	Syahrini M	55	75
31.	Tsary Aurelia	70	90
32.	Viola Adelia Patintingan	60	70
33.	Vrorinzya Frances Arcelia Frisilya	65	85

Lampiran 13. Hasil *Pretest* Siswa Kelas III

ngle Formulir x +

kcJo1_UUsEbLBh3aVJjNkVoD_BUbo9dP0Q/edit#response=ACYDBNhXTrkEs7hDNbcAwlrw_Ys)

Pertanyaan Respons 34 Poin total: 100

60 dari 100 poin Skor ditulis pada 10 Okt 07.55

SOAL PRETEST

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

Nama Siswa * / 0

Nur Alya Fadillah Syam

Tambahkan masukan individual

Kelas * / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5

Puluhan ✓

Satuan

Google Formulir ✕ +

VxcJo1_UUsEbLBh3aVJjNkVoD_BUbo9dP0Q/edit#response=ACYDBNgCd3GxlGMoAS-PSdLuKk

Pertanyaan Respons **24** Poin total: 100

30 dari 100 poin Skor ditulis pada 10 Okt 07.52

SOAL PRETEST

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

Nama Siswa * _____ / 0
Muh. Saldi Saputra

Tambahkan masukan individual

Kelas * _____ / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5

Puluhan ✓

Satuan

Google Formulir ✕ +

VxcJo1_UUsEbLbH3aVJjNkVoD_BUbo9dP0Q/edit#response=ACYDBNif8M_oj9SMzfA6IAtp96G

Pertanyaan Respons 24 Poin total: 100

65 dari 100 poin Skor dirilis pada 10 Okt 07:50

SOAL PRETEST

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

Nama Siswa * _____ / 0
Aufa Kailah

Tambahkan masukan individual

Kelas * _____ / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5

Puluhan ✓

Satuan

Ratusan

Google Formulir x +

xcJo1_UUsEbLBh3aVJjNkVoD_BUbo9dP0Q/edit#response=ACYDBNhdnm6juD3pes7iCFrt2vy.

Pertanyaan Respons 24 Poin total: 100

45 dari 100 poin Skor dirilis pada 10 Okt 07.47

SOAL PRETEST

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

Nama Siswa * _____ / 0

Almaghira Keysha Putri

Tambahkan masukan individual

Kelas * _____ / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5

Puluhan ✓

Satuan

Ratusan

gle Formulir x +

cJo1_UUsEbLbH3aVjNkVoD_BUbo9dP0Q/edit#response=ACYDBNhKrx4G8a1XYsqrqUoFfeH

Pertanyaan Respons 29 Poin total: 100

< 5 dari 29 >  

65 dari 100 poin Skor dirilis pada 7 Okt 21.27

SOAL PRETEST

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

Nama Siswa * / 0

Annisa Pohan

Tambahkan masukan individual

Kelas * / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5

ogle Formulir x +

/xcJo1_UUsEbLbH3aVJjNkVoD_BUbo9dP0Q/edit#response=ACYDBNi_yZXDtljolaetAiMtBg3iXrs>

Pertanyaan Respons 29 Poin total: 100

< 4 dari 29 >  

60 dari 100 poin Skor dirilis pada 7 Okt 21.19

SOAL PRETEST

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

UNIVERSITAS

Nama Siswa * _____ / 0

Atifah Nur Syifa

Tambahkan masukan individual

Kelas * _____ / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

X Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * _____ / 5

Google Formulir ✕ +

kcJo1_UUsEbLBh3aVJjNkVoD_BUbo9dP0Q/edit#response=ACYDBNiFCvUJF099HRJeKMCSDD6

Pertanyaan Respons **29** Poin total: 100

< 3 dari 29 >  

40 dari 100 poin *Skor dirilis pada 7 Okt 21.01*

SOAL PRETEST

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

*** Wajib**

Nama Siswa * / 0

Hashira Tulfahira

Tambahkan masukan individual

Kelas * / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * / 5

Google Formulir x +

xcJo1_UUsEbLBh3aVJjNkVoD_BUbo9dP0Q/edit#response=ACYDBNh7knBGrS04NF6tEbm-ZR

Pertanyaan Respons 29 Poin total: 100

50 dari 100 poin Skor dirilis pada 7 Okt 20.57

SOAL PRETEST

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

Nama Siswa* _____ / 0
A. Muh. Faiz

Tambahkan masukan individual

Kelas* _____ / 0

3A
 3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah.....* 5 / 5

Puluhan ✓
 Satuan
 Ratusan

ngle Formulir ✕ +

ccJo1_UUsEbLBh3aVJjNkVoD_BUbo9dP0Q/edit#response=ACYDBNhp9j1Cfluv0X0Xkr-L3bKs)

Pertanyaan Respons 29 Poin total: 100

50 dari 100 poin Skor dirilis pada 7 Okt 20.40

SOAL PRETEST

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

Nama Siswa * _____ / 0

Septi Aurensi

Tambahkan masukan individual

Kelas * _____ / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5

Puluhan ✓

Satuan

Ratusan

oogle Formulir ✕ +

VxcJo1_UUsEbLBh3aVJjNkVoD_BUbo9dP0Q/edit#response=ACYDBNgPDUGkNqO1oR1KnT2cto

Pertanyaan Respons 34 Poin total: 100

65 dari 100 poin Skor dirilis pada 10 Okt 07.57

SOAL PRETEST

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

Nama Siswa * / 0

Tsary Aurelia

Tambahkan masukan individual

Kelas * / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5

Puluhan ✓

Satuan

Ratusan

Lampiran 14. Hasil *Posttest* Siswa Kelas III

Google Formu x +

f_4bw_qnkYE5BqZRrb8KOLV5gJ9tHlotFA/edit#response=ACYDBNgC4HrgBxKDypA7A7E2Ph0

Pertanyaan Respons 5 Poin total: 100

85 dari 100 poin Skor ditulis pada 10 Okt 08.10

SOAL POST TEST

Soal Pilihan Ganda
Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

UNIVERSITAS

BOSOWA

Nama Siswa * / 0

Almaghira Keysha Putri

Tambahkan masukan individual

Kelas * / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5

Puluhan ✓

Satuan

Google Forms x +

.4bw_qnkYE5BqZRrb8KOLV5gJ9tHlotFA/edit#response=ACYDBNiRe-vSpA1NbZI0m9vZvfo9n

Pertanyaan Respons 5 Poin total: 100

90 dari 100 poin Skor dirilis pada 10 Okt 08.09

SOAL POST TEST

Soal Pilihan Ganda
Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!
*** Wajib**

Nama Siswa * / 0

Aufa Kailah

Tambahkan masukan individual

Kelas * / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5

Puluhan ✓

Satuan

Google Forms x +

.4bw_qnkYE5BqZRrb8KOLV5gJ9tHlotFA/edit#response=ACYDBNjVaYBfXWSqz6FYclT-j8aou

Pertanyaan Respons 5 Poin total: 100

90 dari 100 poin Skor dirilis pada 10 Okt 08.07

SOAL POST TEST

Soal Pilihan Ganda
Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

Nama Siswa * / 0

Muh. Saldi Saputra

Tambahkan masukan individual

Kelas * / 0

3A

3B

Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5

Puluhan ✓

Satuan

Google Formu x +

f_4bw_qnkYE5BqZRrb8KOLV5gJ9tHlotFA/edit#response=ACYDBNjRZ5-QS8VGE1taEdKbZKIkBv

Pertanyaan Respons 5 Poin total: 100

75 dari 100 poin Skor ditulis pada 10 Okt 08,05

SOAL POST TEST

Soal Pilihan Ganda
Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!
*** Wajib**

Nama Siswa * / 0
Nur Alya Fadillah Syam
Tambahkan masukan individual

Kelas * / 0
 3A
 3B
Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5
 Puluhan ✓
 Satuan

- Google Formu x +

Wf_4bw_qnkYE5BqZRrb8KOLV5gJ9tHlotFA/edit#response=ACYDBNhqQhq7RVLBz44Mp7dYgr6H6

Pertanyaan Respons 5 Poin total: 100

90 dari 100 poin Skor dirilis pada 10 Okt 08.04

SOAL POST TEST

Soal Pilihan Ganda
Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!
*** Wajib**

Nama Siswa * / 0
Tsary Aurelia
Tambahkan masukan individual

Kelas * / 0
 3A
 3B
Tambahkan masukan individual

✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5
 Puluhan ✓
 Satuan
 Ratusan

Google Formu x +

Mf_4bw_qnkYE5BqZRrb8KOLV5gJ9tHlotFA/edit#response=ACYDBNisjUpBDDOCiiKkGeeTFd7qn3b4l

Pertanyaan Respons 6 Poin total: 100

80 dari 100 poin Skor ditulis pada 10 Okt 08,16

SOAL POST TEST

Soal Pilihan Ganda
Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C atau D!

* Wajib

Nama Siswa * _____ / 0
A. Muh. Faiz

Tambahkan masukan individual

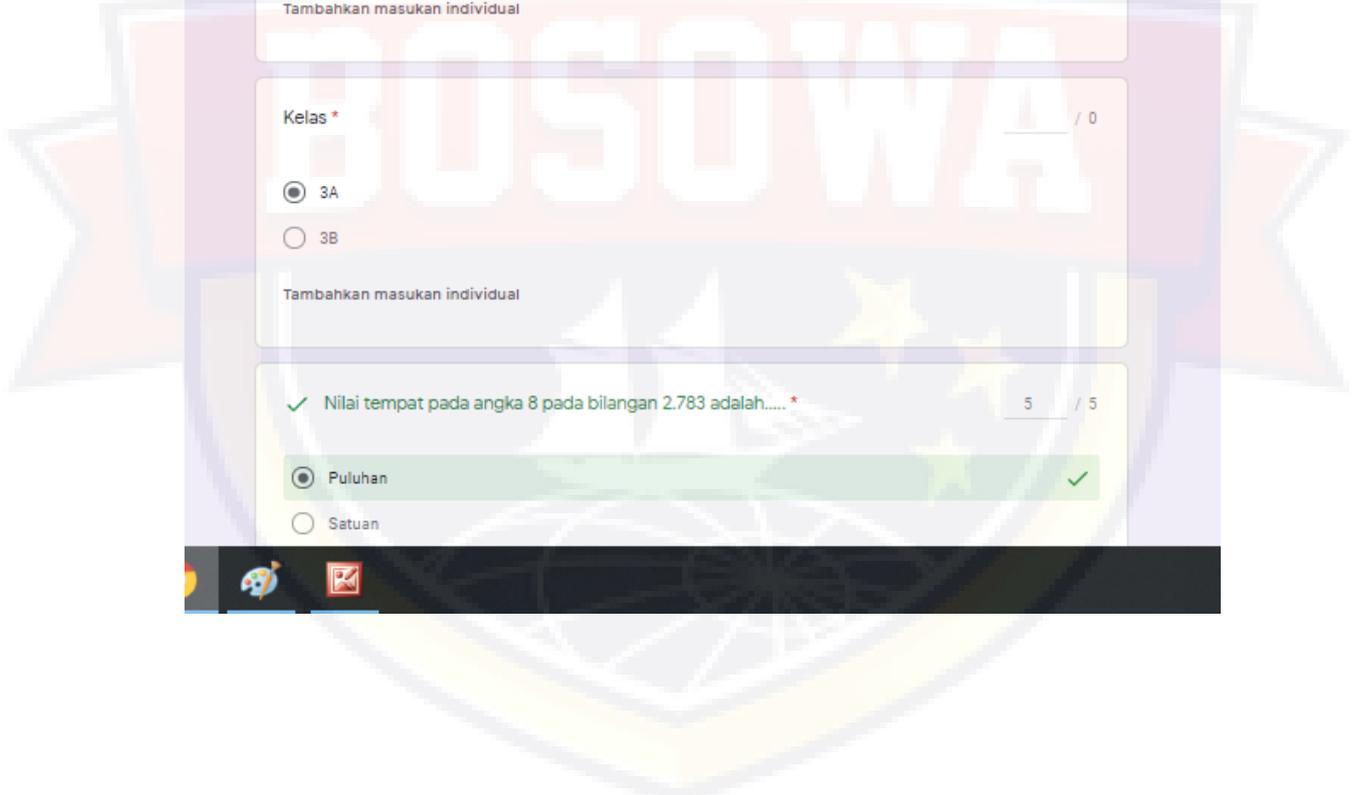
Kelas * _____ / 0

3A
 3B

Tambahkan masukan individual

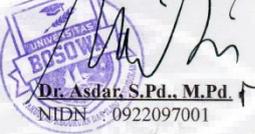
✓ Nilai tempat pada angka 8 pada bilangan 2.783 adalah..... * 5 / 5

Puluhan ✓
 Satuan



Lampiran 15. Surat Izin Meneliti

Surat Izin Meneliti

	UNIVERSITAS BOSOWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231 Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568 http://www.universitasbosowa.ac.id
	<hr/> Nomor : A.213/FKIP/Unibos/X/2020 Lampiran : - Perihal : <u>Permohonan Izin Penelitian</u>
Kepada Yth, Kepala Sekolah SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar di – Makassar	
Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.	
Nama : Sitti Rahmaniar NIM : 4516103073 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bosowa	
Judul Penelitian : <p style="text-align: center;">Perbandingan Antara Media Alat Peraga dan Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar</p>	
Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.	
Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.	
Makassar, 22 September 2020 Dekan,   Dr. Asdar S.Pd., M.Pd. NIDN : 0922097001	
<u>Tembusan:</u> 1. Rektor Universitas Bosowa 2. Arsip.	

Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Meneliti

Surat Izin Telah Meneliti

	PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN KOTA MAKASSAR UPT SPF SD INPRES LANRAKI 2 Kecamatan Tamalanrea Jl.Biring Romang Lr. 11 NO. Telpon (0411) 590193 NSS: 101196013426 NPSN: 40312158	
<u>SURAT KETERANGAN TELAH MENILITI</u>		
Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar dengan sesungguhnya bahwa :		
Nama NIM Program Studi Fakultas/Universitas	: Sitti Rahmaniar : 4516103073 : Pendidikan Guru Sekolah Dasar : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa	
Telah melakukan penelitian/pengambilan data di SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar pada Tanggal 22 s/d 25 September guna penyusunan Skripsi yang berjudul :		
“PERBANDINGAN ANTARA MEDIA ALAT PERAGA DAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD INPRES LANRAKI 2 KOTA MAKASSAR”		
Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk diperlukan sebagaimana mestinya .		
Makassar, 8 Oktober 2020 Kepala SD Inpres Lanraki 2		
 St. Subaedah M., S.Pd Pangkat : Pembina NIP. 19680826 199210 2 002		

RIWAYAT HIDUP



Sitti Rahmaniar, lahir di Makassar pada tanggal 07 Juli 1997. Anak ketiga dari tiga bersaudara. Penulis memulai pendidikannya di SD Inpres Lanraki II Kota Makassar pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2009. Selanjutnya, pada tahun yang sama melanjutkan ke SMP Negeri 35 Makassar dan tamat pada tahun 2012. Kemudian ia melanjutkan pendidikannya ke Madrasah Aliyah Negeri 3 Makassar dan tamat pada tahun 2015. Setelah itu, ia melanjutkan pendidikannya ke Universitas Bosowa pada tahun 2016 dan memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan tamat pada tahun 2021.