

**PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN ROMA WI DI KELAS
III SD NEGERI MALEIPEA UTARA**

SKRIPSI

**PUA MAPADA
4516103039**

BOSOWA



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

**PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN ROMA WI DI KELAS
III SD NEGERI MALEIPEA UTARA**

SKRIPSI

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

UNIVERSITAS

BOSOWA

**PUA MAPADA
NIM 4516103039**

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

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN ROMAWI DI KELAS III
SD NEGERI MALEIPEA UTARA

Disusun dan diajukan oleh

PUA MAPADA
NIM 4516103039

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 30 September 2020

Menyetujui:

Pembimbing I,



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

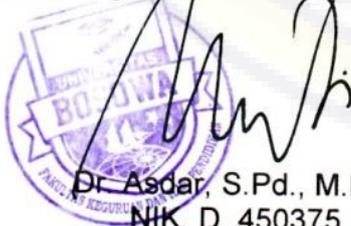
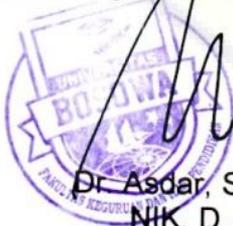
Pembimbing II,



Dr. H. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H.
NIDN. 0916108304

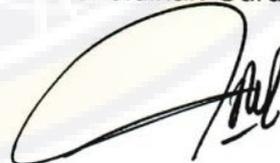
Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd. *lt*
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 : Pua Mapada

NIM : 4526103039

Judul Skripsi : Pengaru Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal
Lambang Bilangan Romawi Di Kelas III SDN Maleipea Utara

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

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

Makassar, ,September, 2020

Yang membuat pernyataan



PUA MAPADA

ABSTRAK

Pua Mapada. 2020. Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Romawi Di Kelas III SD NEGERI Maleipea Utara. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dibimbing Oleh Fathimah Az-Zahra, S.Pd., M.Pd dan Dr. H. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi di kelas III SD Negeri Maleipea Utara tahun ajaran 2019/2020. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design bentuk One-Group Pretest-Posttest. Sampel terdiri 1 kelas yang berjumlah 23 siswa.

Jenis penelitian ini penelitian eksperimen dengan pre-eksperimentas designs. Siswa yang dipilih adalah siswa kelas III dengan jumlah sampel 23 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu sampling jenuh yang dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti. Adapun teknik pengumpulan data berupa observasi, tes (pretest-posttest), dan teknik analisis data peneliti menggunakan uji-t.

Hasil penelitian uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ diperoleh ($6,32 > 1,720$) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif terhadap hasil belajar lambang bilangan romawi siswa kelas III SD Negeri Maleipea Utara.

Kata kunci: media *flash card*, hasil belajar matematika

ABSTRACT

Pua Mapada. 2020. The Effect of Flash Card Media towards The Ability of Recognizing the Symbol of Roman Numbers in the Third Grade of SD Negeri North Maleipea. Skripsi. Primary School Teacher Education Study Program. Supervised by Fathimah Az-Zahra, S.Pd., M.Pd and Dr. H. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H.

This study aims to show the effect of flash card media towards the ability of recognizing the symbol of Roman Numbers in third grade of SD Negeri north Maleipea in the 2019/2020 academic year. The research method was a pre-experimental design in the form of One-Group Pretest-Posttest. The sample consisted of 1 class assessing from 23 students.

This type of this research was an experimental research with a pre-experimental design. The students selected were students of class III with a total sample of 23 students. The sampling technique was saturated sampling which selected based on the consideration of the researcher. The data analysis techniques were observation, test (pretest-posttest) and the techniques of data analysis used the t-test.

The results showed that $t_{count} > t_{table}$ was obtained ($6.32 > 1.720$) then H_1 was accepted and H_0 was rejected. Thus it can be denied that the flash card media is effective on learning outcomes for the symbols of Roman numbers for the third grade of SD Negeri north Maleipea .

Keywords: flash card media, mathematics learning outcomes

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “pengaruh media flash card terhadap” guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelas sarjana pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung dan yang telah mendukung dan membantu penulis baik yang bersifat materi maupun nonmateri sehingga terselesaikannya skripsi ini sesuai yang diharapkan. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof Dr.Ir.H.Muhammad Saleh Pallu, M.Eng, selaku Rektor Universitas Bosowa.
2. Dr.Asdar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa
3. Hj.St.Haliah Batau, S.S.,M.Hum Selaku Wakil Dekan I akultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa
4. Dr.Hj.Hamsiah S.Pd.,M.Pd Selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan Dan ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
5. Ibu Nur Samsilis Lutfin Selaku Ketua Prongram Srudi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

6. Ibu Fathimah Az-Zahra, S.Pd.,M.Pd., Dan Dr. H. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H. selaku pembimbing saya yang telah membantu serta membimbing dalam menyelesaikan skripsi.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pendidikannya yang bermanfaat bagi penulis. Beserta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang membantu dalam urusan akademik, terima kasih atas segala bantuannya.
8. Bapak Alex Padama yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SDNegeri Maleipea Utara.
9. Teristimewa Untuk Bapak Gerson Mapada dan Ibu Fransina Lauata selaku orang tua, suami,saudara saya yang telah memberikan semangat, nasehat. Motivasi, doa dan dana, dalam menyelesaikan studi.
10. Semua Sahabat saya yang tidak dapat saya sebut satu persatu, yang selalu memberikan semangat, motivasi dan nasehat.
11. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca

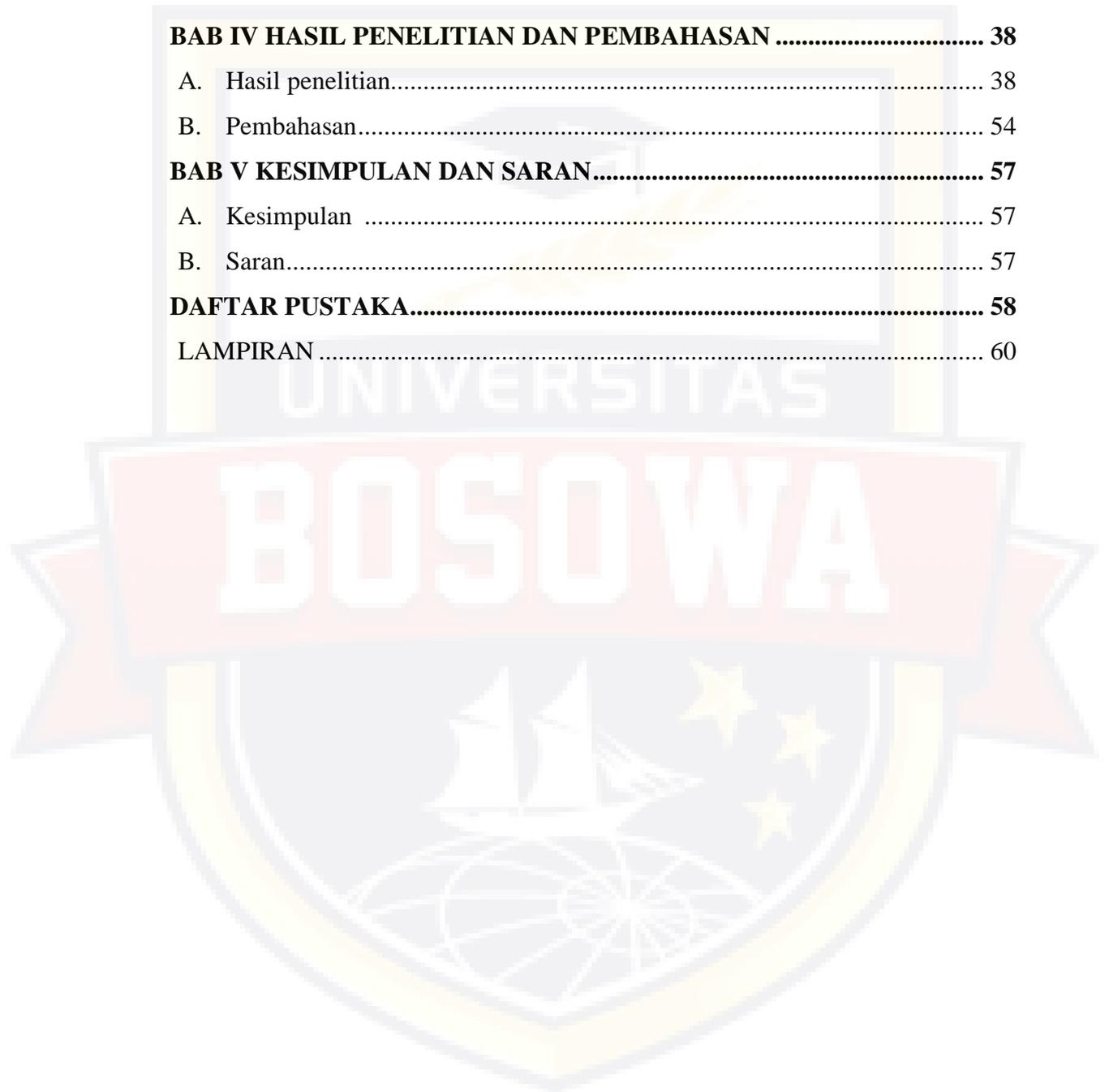
Makassar, 13 ,September 2020

Pua Mapada

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Pembelajaran matematika disekolah dasar	11
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan romawi	16
3. Pengertian media pembelajaran.....	18
B. Penelitian Yang Relevan	24
C. Kerangka Pikir	25
D. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Peneltian	29
C. Populasi dan sampel.....	29
D. Variabel penelitian dan devenisis operasi variabel	29

E. Teknik pengumpulan data	31
F. Instrumen penelitian	31
G. Teknik analisis data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil penelitian.....	38
B. Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	60



DAFTAR TABEL

Table 1. Desain Penelitian

Table 2. Hasil Uji Validates

Table 3. Uji Validitas Soal

Table 4. Uji Reabilitas

Table 5. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Table 6. Hasil Analisis Data Pembeda Soal

Table 7. Data Pretst Pada Siswa

Table 8. Analisis Tingkat Penguasaan Materi

Table 9. Observasi Siswa Pada Saat Mengikuti Aktivitas Pembelajaran

Table 10. Analisi Tingkat Penguasaan Materi Posstest

Table 12. Kategori Hasil Belajar Pretest Dan Posstest

Table 13. Analisis Hasil Pretest Dan Posstest

Table 14. Nilai Rata-Rata Pretest Dan Posstest

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Media Flash Card



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Nama Siswa

Lampiran 2 : Uji Validitas

Lampiran 3 : Uji Reabilitas

Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 6 : Hasil Kerja Siswa Pada Pretest

Lampiran 7 : Data Posstest

Lampiran 8 : Analisis Tingkat Penguasaan Materi Pada *Pretest*

Lampiran 9 : Lembar Observasi Siswa Dan Guru

Lampiran 10 : Data Posstest Pada Siswa

Lampiran 11 : Analisis Tingkat Penguasaan Pada Posstest

Lampiran 12 : Kategori Hasil Belajar Pretest Dan Posstest

Lampiran 13 : Data R_{tabel}

Lampiran 14 : Foto Kegiatan

Lampiran 15: Tes Instrument Tes

Lampiran 16 : Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) berdampak pada kehidupan manusia. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat sehingga kemampuan untuk memperoleh, mengelolah dan memanfaatkan iptek membutuhkan pengetahuan dan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis untuk dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu pendidikan yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain matematika merupakan bekal bagi peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Objek matematika yang bersifat abstrak merupakan kesulitan sendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Untuk mencapai proses pembelajaran yang berkualitas pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era

persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh.

Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan SDM, tenaga pendidik dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting didalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul. Meskipun demikian sebagian diantara kita mengetahui apa itu pendidikan, tetapi pendidikan tersebut diartikan dalam suatu batasan tertentu, maka terdapatlah bermacam-macam pengertian yang diberikan. Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan kepada anak-anak. Kenyataannya pengertian pendidikan ini selalu mengalami perkembangan, meskipun secara essensial tidak jauh berbeda. Berikut ini akan dikemukakan sejumlah pengertian pendidikan yang di berikan oleh para ahli (pendidikan).

Langeveld (2006), mengemukakan bahwa pendidikan ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju pada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak untuk lebih cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaru itu datangnya dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa..

Agak berbeda dari itu Ki Hajar Dewantara (2009),mengemukakan bahwa pendidikan yaitu tuntutan di dalam tumbuhnya anak-anaknya, adapun maksudnya,

pendidik yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tinggi. Menurut UU Nomor 2 Tahun 1989, pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang dan Menurut UU Nomor 20 (2003) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari beberapa pengertian atau batasan pendidikan yang diberikan para ahli tersebut, meskipun berbeda secara redaksional, namun secara esensial terdapat kesatuan unsur-unsur atau faktor-faktor yang terdapat didalamnya yaitu bahwa pendidikan pengertian tersebut menunjukkan suatu proses bimbingan, tuntunan, atau pimpinan yang didalamnya mengandung unsur-unsur seperti pendidikan, dan anak didik. Pada dasarnya, setiap anak itu cerdas, baik cerdas dalam bidang matematika, menggambar, menyanyi, maupun bidang lainnya. Pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Oleh karena itu dibutuhkan kondisi yang tepat serta stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat dicapai secara optimal. Situasi dan kondisi pendidikan yang dapat memberikan rasa aman, nyaman, dan menyenangkan sangat perlu

diciptakan. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan optimal, apabila pemberian rangsangan dilakukan secara tepat dan berkesinambungan. Pemberian rangsangan yang tepat yaitu pemberian rangsangan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan tingkat kematangan otak anak. Pemberian rangsangan ini dilakukan secara bertahap, mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih kompleks.

pendidikan juga diberikan secara berkesinambungan atau terus menerus sampai anak benar-benar telah memahami konsep yang diajarkan. Pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak dini merupakan waktu yang tepat untuk membimbing anak dalam proses tumbuh kembangnya. Kecerdasan anak usia dini khususnya usia 4-6 tahun menurut Yuliani Nurani Sujiono (2010: 8) mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Kemampuan belajar manusia 50% ditentukan dalam 4 tahun pertama, 30% kemampuan yang lain dicapai sebelum usia delapan tahun. Pada masa ini, otak anak memiliki daya serap yang tinggi melalui pengalaman-pengalaman sensorinya. Anak mudah belajar banyak hal dari lingkungan sekitar. Masa ini perlu dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, sehingga seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal. Adapun perkembangan anak usia dini meliputi lima aspek perkembangan. Aspek perkembangan tersebut yaitu perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, serta sosial-emosional. Kelima aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian khusus adalah aspek perkembangan

kognitif. Perkembangan kognitif seringkali diartikan sebagai perkembangan berpikir. Kognitif memiliki arti yang luas mengenai berpikir dan mengamati yang akan menjadikan anak memperoleh pengetahuan (Soemiarti, 2003: 27). Proses berpikir ini melibatkan proses pengamatan, ingatan dan pemecahan masalah. Tahap berpikir kognitif anak menurut Bruner (dalam Pitajeng, 2006: 29) melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik.

Mengenal lambang bilangan romawi merupakan salah satu materi yang perlu diberikan bagi siswa di kelas III SD. Berdasarkan Permendiknas No. 41 tahun 2007 bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Maleipea Utara, tingkat kemampuan siswa untuk mengenal lambang bilangan masih rendah, ini disebabkan pembelajaran mengenal lambang bilangan masih merujuk pada lembaran kerja, dan kegiatan belajar mengajar tidak langsung melibatkan anak. Selain itu media untuk pembelajaran mengenal lambang bilangan masih terbatas sehingga masih banyak ditemukan pelaksanaan pembelajaran yang kurang bervariasi, karena proses pembelajaran memiliki kecenderungan pada metode tertentu dan tidak memperhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan sehingga mengakibatkan kurangnya kognitif anak mengenal lambang bilangan. Siswa kurang aktif dalam proses belajar, siswa lebih banyak mendengar dan menulis, dan menyebabkan isi pelajaran sebagai hafalan sehingga siswa tidak

memahami isi konsep yang sebenarnya karena, kelas masih terfokus kepada guru sebagai sumber utama pengetahuan.

Jadi, masalah yang dihadapi dalam pendidikan adalah masih lemahnya proses pembelajaran, terutama dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media atau alat peraga. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafalkan informasi, tanpa berusaha untuk menghubungkan yang diingat itu dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa hanya pintar secara teoritis tetapi miskin dalam aplikasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan adalah salah satu proses untuk meningkatkan kemampuan kognitif, kreativitas pada anak. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti mengajukan solusi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran flash card agar, anak akan lebih mudah menyerap segala sesuatu yang dipelajari. Jika belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan maka, kemampuan mengenal lambang bilangan anak akan berkembang sesuai tingkatan pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 yaitu anak mampu mengenal lambang bilangan apabila pengenalan lambang bilangan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan romawi pada anak kelas III SD adalah melalui kegiatan bermain. Selain penggunaan metode yang tepat, penggunaan media yang menarik juga sangat mendukung belajar anak. Anak yang masih berpikir konkrit akan belajar dengan lebih mudah apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan bisa berupa benda tiruan atau gambar dari materi yang akan disampaikan kepada anak. Salah satu media yang tepat dan menarik untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan adalah dengan menggunakan media. Maka media yang peneliti gunakan adalah media *flash card*

Kartu *flash card* adalah kartu yang berisi lambang bilangan romawi disertai dengan gambar yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan romawi yang tertulis pada kartu tersebut. Kartu *flashcard* ini merupakan suatu media yang dapat membantu siswa untuk mengenalkan lambang bilangan romawi. Kartu *flashcard* ini dapat dibuat sendiri oleh pendidik. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Selain itu, akan mengaktifkan anak dalam proses pembelajaran. Anak lebih bersemangat dalam belajar karena suasana belajar lebih menyenangkan sehingga anak akan lebih tertarik dengan aktivitas belajarnya. Bertolak dari latar belakang diatas maka, media permainan *flash card* ini diharapkan anak akan tertarik ketika mengikuti pelajaran Matematika terutama belajar mengenal lambang bilangan, sehingga anak tidak akan kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran matematika pada kelas selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan romawi pada peserta didik kelas III SD
2. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan romawi.
3. Media pembelajaran kurang bervariasi, dan cenderung menggunakan benda-benda yang ada di sekitar kelas saja.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis melakukan batasan dalam masalah agar penelitian ini spesifik. Batasan dalam masalah ini adalah, pengaruh media flash card atau kartu bergambar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi pada kelas III SD

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan mengenal lambang bilangan romawi di kelas III SD Negeri Maleiipa Utara
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan mengenal lambang bilang romawi

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan romawi di kelas III SD Negeri Maleipea Utara
2. Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai penelitian ini maka, hasil penelitian dapat memberikan manfaat pada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat pada penelitian ini antara lain :

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai landasan untuk mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan serta menimbulkan kreatifitas serta motivasi belajar murid.
 - b. Untuk mengaplikasikan teori dari disiplin ilmu pendidikan, khususnya Matematika.

2. Manfaat praktis

Selain manfaat teoritis, peneliti memiliki manfaat praktis yang ditujukan kepada :

- a. Bagi pendidik, hasil penelitian dapat digunakan pendidik untuk menarik, memfokuskan perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai acuan bahan pertimbangan sebagai para pendidik mengenai variasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

- b. Peneliti, memberikan ilmu pengetahuan yang baru, wawasan, pengalaman yang sangat berharga sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan maksud untuk penelitian lebih lanjut



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal.

Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikut. Karena dengan belajar matematika, kita akan belajar secara kritis, kreatif dan aktif. Pada usia sekolah dasar (7-8 tahun), menurut teori kognitif Piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Bidang studi matematika ini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berpikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah.

Dalam kurikulum depdiknas 2004 disebutkan bahwa standar kompetensi matematika di sekolah dasar yang harus dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran bukanlah penguasaan matematika, namun yang diperlukan adalah dapat memahami dunia sekitar, maupun bersaing dan berhasil dalam kehidupan. Kata matematika berasal dari bahasa Latin, *mathanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran (Depdiknas, 2001). Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan

kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dalam dunia kerja, dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar yang perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar.

Namun dalam kenyataan yang ada sekarang, penguasaan matematika, baik oleh siswa sekolah dasar (SD) maupun siswa sekolah menengah (SMP dan SMA), selalu menjadi permasalahan terbesar. Hal ini terbukti dari hasil ujian nasional (UN) yang diselenggarakan di tingkat pusat maupun di daerah.

b. Hakekat Belajar Matematika

Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerapkan konsep dan operasi matematika, memberi contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru. Model ini menekan pada konsep menghafal dan prosedur matematika guna menyelesaikan soal. Model pembelajaran ini disebut model pembelajaran mekanistik. Menurut Van de Henvel-Panhuizen (2000) bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika. Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran matematika di kelas hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Kegiatan belajar mengajar, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media juga dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan lewat kata-kata atau kalimat. Media disini sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa antusias dengan

materi yang diberikan, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah dengan menggunakan media pendidikan dan alat peraga. Sesuai dengan tingkat perkembangan dan intelektual anak SD yang masih dalam tahap operasi konkret, maka siswa SD dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret. Dengan adanya media pendidikan atau alat peraga siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga minat dalam mempelajari matematika semakin besar.

Pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit, meskipun demikian pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa di dalam pembelajaran matematika sedang berlangsung. Menurut Ahmad Susanto (2003), dalam pandangannya pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dan lingkungan belajar yang kondusif sehingga kemungkinan siswa berubah tingkah laku. Sedikit berbeda dari itu Dimiyati (2006), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada persediaan sumber belajar. Pembelajaran matematika adalah suatu sumber proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat

meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika.

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa sama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan menghasilkan hasil yang maksimal apabila pembelajaran belajar secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Pembelajaran ini dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Menurut Wragg, E.C. (1997), pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, atau bagaimana hidup serasi dengan sesama. Dengan demikian dapat diketahui bahwa proses pembelajaran matematika bukan sekedar transfer ilmu dari guru ke siswa, melainkan suatu proses kegiatan yaitu terjadi interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan antara siswa dengan lingkungannya. Sehingga dapat dikatakan seseorang belajar matematika apabila dalam diri seseorang terjadi perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika. Perubahan tersebut menjadi tidak tahu menjadi tahu konsep matematika, dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari

c. Tujuan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah siswa dapat terampil dalam pembelajaran matematika. Selain itu juga, dalam pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam

penerapan matematika. Menurut Depdiknas (2001), kompetensi atau pengetahuan umum matematika di sekolah dasar sebagai berikut :

1. Melakukan observasi hitung, penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian serta operasi campuran termasuk yang melibatkan pecahan
2. Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana

d. Teori Pembelajaran Matematika

Dalam pembelajaran matematika di tingkat SD diharapkan terjadi penemuan kembali. Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informasi di dalam kelas. Dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika siswa harus menemukan sendiri berbagai penemuan yang diperlukannya. Menemukan disini terutama adalah menemukan lagi atau juga dapat menemukan yang sama sekali baru. Oleh karena itu, kepada siswa materi disajikan bukan dalam bentuk akhir dan tidak diberitahu cara penyelesaiannya. Pada pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman

e. Hasil belajar Matematika

Dalam proses belajar mengajar, kegiatan utamanya adalah belajar bagi siswa dan mengajar bagi guru. Siswa senantiasa mencapai hasil yang baik dari kegiatan yang dilakukan dan hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar disebut hasil belajar. Berikut beberapa pengertian hasil belajar yang dikemukakan para ahli:

Menurut Sudjana (2010:22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam pembelajaran jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikirnya,

2. Kemampuan mengenal lambang bilangan romawi dengan media *flash card*

Kemampuan adalah kesanggupan untuk melakukan sesuatu dan mengenal adalah mengetahui sedangkan lambang adalah simbol berupa tanda atau huruf yang digunakan untuk menyatakan unsur, senyawa dan sifat suatu matematika. Bilangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga (2005:150) adalah jumlah atau banyak benda atau satuan jumlah.

Bilangan menurut Sudaryanti (2006:1) merupakan suatu konsep matematika yang abstrak dan termasuk dalam unsur yang tidak bisa didefinisikan. Bilangan berkaitan dengan nilai yang banyaknya suatu benda sedangkan lambang bilangan merupakan notasi tertulis dari sebuah bilangan. Lambang bilangan merupakan sebuah simbol-simbol yang akan memudahkan kita dalam melakukan operasi suatu bilangan. Bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka, karena bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda yaitu bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Bilangan menyatakan suatu kuantitas sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan, karena bilangan merupakan suatu gambaran banyaknya anggota suatu himpunan dan bilangan menyatakan suatu kuantitatif sedangkan lambang bilangan (angka) merupakan notasi dari bilangan tersebut.

a. Pengenalan lambang bilangan romawi

Pengenalan konsep lambang bilangan romawi dapat dilakukan dengan beberapa cara :

1. Anak mengenal konsep bilangan romawi melalui pengamatan yaitu dimana anak dapat mengetahui lambang bilangan romawi dengan cara mengucapkan angka romawi I (satu), II (dua), III (tiga), IV (empat), V (lima), VI (enam), VII (tujuh), VIII (delapan), IX (sembilan), X (sepuluh), dan seterusnya sesuai materi yang diajarkan oleh gurunya.
2. Anak mengenal dan mampu menulis lambang bilangan atau angka romawi I (satu) sampai dengan seterusnya serta dapat mengurutkan bilangan-bilangan tersebut dengan pengamatan, pengelompokan dan mengomunikasikan (menceritakan kembali). Konsep bilangan merupakan dasar dari pengembangan matematika dan kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

. Mengetahui konsep angka pada anak usia dini dapat dilakukan melalui membandingkan yaitu menyebutkan bilangan romawi berdasarkan urutan, mencocokkan setiap angka dengan benda-benda yang sedang dihitung, membandingkan antara kelompok benda yang satu dengan kelompok benda yang

lain untuk mengetahui jumlah benda yang lebih banyak, lebih sedikit atau sama banyak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan lambang bilangan romawi pada anak dapat dimulai dari pengenalan bilangan, kemudian mengajarkan anak tentang pengertian lambang atau angka. Hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai macam benda menarik yang ada disekitar anak dan melalui sebuah permainan untuk mendorong anak untuk memahami lambang bilangan dengan baik. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan media flash card sebagai salah satu media untuk menumbuhkan minat anak dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan romawi di kelas III SD.

3. Pengertian media pembelajaran

Kata mediaberasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantara”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Oleh sebab itu media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru bukan teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran. Selain itu batasan media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai kepada penerima yang dituju. Namun agak berbeda dari itu Hamalik (1989), mengemukakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang lancar apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Secara implementasi media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran antara lain buku, aset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pengertian lain disebut bahwa pengertian media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak dapat berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan antara interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan atau suara yang direkam.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memosisikan media sebagai suatu alat atau sejenis yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana media tersebut dapat lebih muda dipahami dan dimengerti oleh siswa. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan atau berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Substansi dari media pembelajaran adalah :

1. bentuk keseluruhan yang digunakan menyalurkan pesan, informasi, atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajaran.
2. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang pembelajaran untuk belajar.
3. Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.
4. Bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar yaitu baik secara cetak maupun audio, visual, dan audio visual.

4. Manfaat media

Media pembelajaran mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar anak di usia dini, sesuai yang diharapkan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.

3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran, hal ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mengacu pada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai anak dan bahan ajar.

5. Tujuan penggunaan media

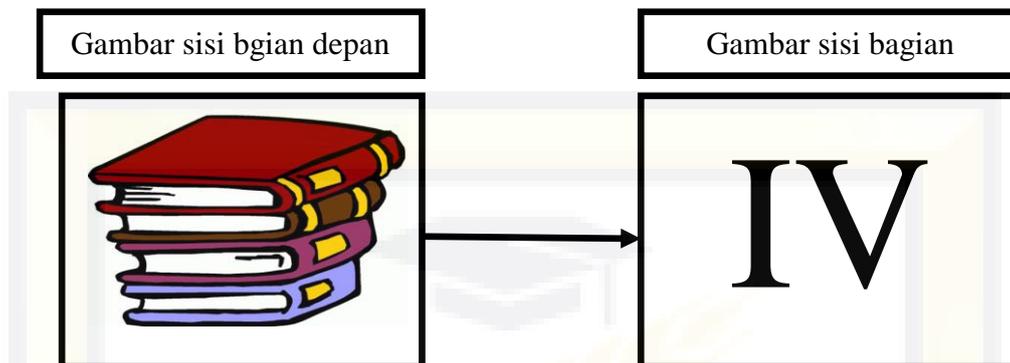
Pendidikan merupakan suatu proses yang diarahkan kepada pembentukan manusia yang diharapkan oleh masyarakat. Secara praktis, pencapaian tujuan melalui proses pembelajaran direncanakan oleh guru. Media pembelajaran menjadi jembatan antara guru dan siswa dalam pembelajaran, maka dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran sangat penting bagi media pembelajaran.

6. Pengertian *flashcard*

Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu. Kartu tersebut berbentuk kecil, berisi gambar dan lambang bilangan romawi yang berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya media yang akan dibuat. Flash card merupakan media grafis dan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. *Flash card* berupa kartu gambar yang efektif.
2. Mempunyai dua sisi, depan dan belakang.
3. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
4. Sisi belakang berisi definisi, jawaban, keterangan gambar atau uraian.
5. Sederhana dan mudah didapat dan muda dibuat.

Contoh dari media kartu bergambar adalah:



Gambar I. Media kartu bergambar (*flash card*)

Media *flash card* merupakan media pembelajaran yang memungkinkan anak usia dini mampu untuk belajar dengan mengingat gambar dan bentuk. Selain itu teknik permainan media flash card dapat meningkatkan perkembangan otak kanan anak. *Flash card* berupa kartu yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambar objek dan sisi yang lain menampilkan simbol yang menerangkan objek, seperti pada gambar 1.

Flash card merupakan media yang termasuk dalam media visual, jika dilihat dari bentuknya flash card termasuk media grafis atau media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini juga dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka, bentuk simbol atau lambang. *Flash card* bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Bagi guru media ini bertujuan untuk mempermudah dalam mengkondisikan situasi belajar.

Menurut ratnawati (dalam susanto, 2011:96), mengungkapkan bahwa permainan flash card dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka,

membuat minat anak semakin kuat membuat konsep bilangan serata merangsang kecerdasan dalam ingatan anak. Permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga anak dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak. Penggunaan media flashcard diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuankognitifnya dengan baik dan anak dapat mengembangkan potensi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak. Penggunaan media flashcard membuat anak dapat belajar banyak mengenai lambang bilangan romawi, urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

7. Kekurangan dan kelebihan menggunakan media

Media flash card kartu bergambar mempunyai keunggulan yang diantaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dan mudah di dapat atau dibuat dan banyak memberikan penjelasan dari pada menggunakan media verbal. Media flash card atau kartu gambar mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingat dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal.

Menurut Daryanto (2011:100) kelebihan media *flash card* atau kartu gambar sebagai berikut :

- a. Mudah dimanfaatkan di dalam kegiatan belajar mengajar karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan yang banyak
- b. Harganya relatif murah dari pada jenis-jenis media lainnya.
- c. Gambar dapat dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.

- d. Dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistis.

Menurut Daryanto (2011:101) kekurangan media gambar antara lain :

- a. Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan dalam tujuan pengajaran kelompok besar.
- b. Gambar tetap dan tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.
- c. Gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga

B. Penelitian yang Relevan

Kenyataan mengenal lambang bilangan, khususnya pada siswa kelas III di SD masih sangat rendah, sehingga penelitian tentang mengenal lambang bilangan sudah banyak dilakukan oleh mahasiswa dalam skripsi penelitian. berikut ini yang relevan dengan penelitian ini antara lain :

1. Ade Satriana (2013) dalam penelitiannya yang berjudul meningkatkan kemampuan lambang bilangan 1 (satu) sampai 5 (lima) melalui media flash card, dapat disimpulkan bahwa mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Sehingga penggunaan media kartu gambar atau *flash card* sangat efektif digunakan untuk kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.
2. Isnaeni Faizah Nur (2013) dengan judul “Pengaruh Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi” menyimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi

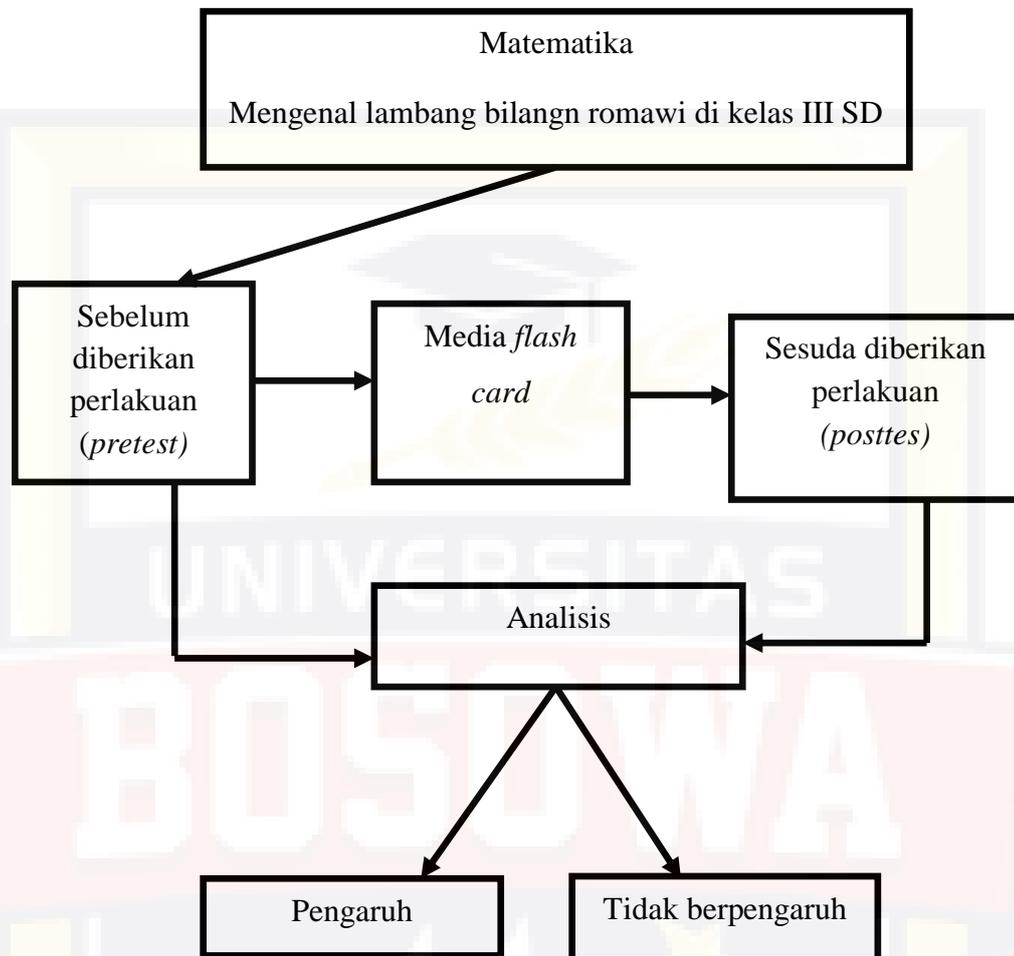
bilangan romawi dengan menggunakan media kartu bilangan, dengan desain penelitian tindakan kelas dapat mengalami peningkatan siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Sehingga penggunaan *media flash card* sangat efektif digunakan.

C. Kerangka Pikir

Salah satu aspek dalam mengajar matematika adalah dengan menggunakan media untuk menyelesaikan masalah. Karena masih banyak siswa yang memiliki kekurangan dalam kemampuan mengenal bilangan, karena siswa tersebut masih ada dalam tahap konkret.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka perlu adanya pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah dengan menggunakan media *flash card*. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik materi tentang mengenal lambang bilangan. Selain itu penggunaan media ini dapat melatih siswa untuk mampu menggunakan berbagai konsep.

Dengan dasar inilah sehingga peneliti menjadikan sebagai landasan berpikir bahwa dengan menggunakan media *flash card* dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bilangan. Berdasarkan uraian tersebut kerangka pikir dapat dilihat pada gambar bagan skema berikut :



Gambar II. Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat atau pernyataan, maka dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh mengenai penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan mengenal lamabang bilangan romawi di kelas III SD Negeri Malepea Utara
2. Tidak terdapat pengaruh mengenai penggunaan media flash card terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi di kelas III SD Negeri Maleipea Utara



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian dalam peneliti ini adalah jenis penelitian eksperimen, menurut Sugiyono (2016:107) jenis eksperimen adalah metode yang menjadi bagian dari kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri yaitu dengan adanya kelompok kontrol. Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk mengetahui pengaruh media terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa kelas III SD. Desain penelitiannya yaitu menggunakan desain *one-group pretest-posttest* yang dimana pada rancangan desain ini terdapat satu kelas yang akan diberikan tes awal sebelum penelitian melakukan perlakuan kepada sampel dan akan memberikan tes akhir setelah melakukan perlakuan. Berdasarkan uraian tersebut tabel desain penelitian dapat dilihat pada tabel pada halaman berikut:

O_1	x	O_2
-------	---	-------

Table I : desain penelitian

Keterangan :

- O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- O_2 = Nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)
- X = *Treatment* (Perlakuan)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Maleipea Utara, yang berada di Kabupaten Alor, kota Kalabahi, kecamatan Alor Selatan.

. Waktu penelitian adalah pada waktu semester genap yaitu mulai tanggal 3 agustus 2020 sampai dengan tanggal 18 agustus 2020..

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan kelas III SD Negeri Maleipea Utara. Dengan jumlah keseluruhan siswa dua puluh tiga (23) orang, yang terdiri dari dua belas (12) orang laki-laki dan sebelas (11) orang perempuan

2. Sampel

Sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Maleipea Utara Kota Kalabahi. Dengan menggunakan teknik sampling jenuh, karena sampel yang mewakili jumlah populasinya kecil atau kurang dari seratus (100).

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional variabel

1. Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah merupakan suatu atribut atau sifat dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Kedua variabel tersebut diidentifikasi ke dalam ini sebagai berikut:

a. Variabel bebas (variabel independen)

variabel bebas (X) yang mempengaruhi variabel terikat dalam penelitian ini adalah “pengaruh media kartu gambar”.

b. Variabel terikat (variabel Dependen)

variabel terikat (Y) yang dipengaruhi atau menjadi akibat, oleh variabel bebas (independen). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “kemampuan mengenal lambang bilangan romawi”.

2. Definisi operasional variabel

Definisi operasional dalam penelitian ini menunjukkan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran flash card yang melibatkan langsung semua peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

a. Media *flash card* dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun kelompok. Peserta didik dapat melihat angka dan gambar yang cocok dalam kartu-kartu yang akan disajikan dan peserta didik diberikan tugas secara individu untuk mengukur tingkat kemampuan siswa. Tugas yang diberikan pada peserta didik adalah berbentuk essay yang dikerjakan dalam Lembaran Kerja Siswa (LKS).

b. Kemampuan mengenal lambang bilangan romawi dalam penelitian ini adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar menggunakan media pembelajaran. Kemampuan peserta didik pada kegiatan ini difokuskan pada aspek kognitif. Aspek-aspek yang diamati adalah (a) keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) keaktifan siswa dalam bertanya, (3) sikap siswa ketika belajar, (4) keaktifan siswa dalam kerja kelompok, (5) sikap siswa ketika

mengerjakan tes akhir secara individu. Kemampuan peserta didik yang dicapai oleh peserta didik mencakup penilaian penugasan yang berupa hasil *pretest* dan *posttest*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes dan observasi.

1. Tes

Eko Putro Widoyoko (2012) tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran yaitu alat untuk mengumpulkan informasi. Metode tes yang digunakan ini bertujuan untuk mendapatkan data kuantitatif. Tes tersebut diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran mengenal lambang bilangan romawi.

2. Observasi

Observasi adalah tindakan atau proses pengambilan informasi melalui media pengamatan (Sukardi 2006:49). Observasi dilaksanakan dengan menggunakan instrumen pengukuran kinerja afektif maupun psikomotor, untuk mengukur indikator-indikator kerjah,efisiensi dan kerjah sama antara siswa,guru dan kolaborator dalam proses pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini harus mampu menjamin bahwa instrumen tes yang dapat digunakan berkualitas. Untuk itu uji instrumen tes yang digunakan adalah uji instrumen validitas dan realibitas instrumen tes

1. Uji Instrumen Validitas

Validitas adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Validitas ini menyangkut akurasi instrumen untuk mengetahui validitas instrumen yang digunakan dengan rumus product moment. Product moment adalah salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mencari korelasi variabel. Untuk mencapai korelasi product moment digunakan uji validitas instrumen dengan tujuan untuk mengetahui suatu konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur sehingga suatu alat ukur dapat dipercaya.

Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan romawi terhadap siswa yang sama (homogen) diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek belum berubah. Suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu dengan tepat apa yang hendak diukur, uji validitas instrumen digunakan untuk menguji validitas (ketepatan). Untuk menguji validitas tes hasil belajar digunakan rumus r pearson sebagai berikut :

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

(Arikunto, 2010: 87)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien validitas x dan y

N = Jumlah siswa

$\sum XY$ = Jumlah nilai per butir dikalikan nilai per siswa

$\sum X$ = Jumlah nilai per butir

ΣY = Jumlah nilai per siswa

Tabel 2 : Hasil uji validitas instrumen

No Butir Soal	Hasil Validitas	Keterangan
1	0,177	Valid
2	0,110	Valid
3	0,453	Valid
4	0,232	Valid
5	0,472	Valid
6	0,585	Valid
7	0,472	Valid
8	0,382	Valid
9	0,545	Valid

Dari hasil ujicoba hasil instrumen diketahui semua soal valid

2. Reabilitas Instrumen Tes

Reabilitas berhubungan dengan suatu ketepatan hasil pengukuran yaitu suatu instrumen yang reliabel akan menunjukkan hasil pengukuran yang sama walaupun digunakan dalam waktu yang berbeda. Pada pengukuran ini akan dilakukan uji reabilitas pada hasil belajar matematika tentang mengenal lambang bilangan romawi dengan menggunakan rumus reabilitas sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{M(n-M)}{nS_t^2} \right)$$

(Arikunto, 2010: 122)

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = banyaknya butir soal

M = mean skor total

St^2 = varians total

3. Uji tingkat kesukaran soal

Soal yang tidak sukar adalah soal yang tidak muda dikerjakan dan tidak sulit atau sukar. Soal yang terlalu muda adalah soal yang tidak merangsang daya atau kemampuan siswa untuk berpikir. Sebaliknya soal yang sukar adalah soal membutuhkan atau menekan pikiran pada siswa untuk berpikir. Untuk itu mencari tingkat kesukaran soal dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2010: 223)

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = jumlah siswa yang menjawab benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria untuk menghitung indeks kesukaran item soal adalah :

Soal P = 0,00-0,30 termasuk soal sukar

Soal P = 0,31-0,70 termasuk soal sedang

Soal P = 0,7-1,00 termasuk soal mudah

Soal yang mempunyai indeks kesukaran 0,30 sampai dengan 0,70.

4. Daya pembeda

Daya pembeda soal adalah suatu kemampuan untuk dapat membedakan antara siswa yang pintar dan (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodok (berkemampuan rendah). Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda adalah :

$$DP = \frac{\sum A - \sum B}{NA - NB}$$

Keterangan :

DP = indeks daya pembeda

$\sum A$ = jumlah jawaban benar pada kelompok atas

$\sum B$ = jumlah jawaban benar pada kelompok bawa

NA = jumlah siswa kelompok atas

NB = jumlah siswa kelompok bawa

Untuk menentukan kelas atas dan bawa dapat digunakan rumus

$$\frac{27}{100} \times n$$

kriteria untuk mengetahui adanya daya pembeda butir soal adalah :

DP = 0,00 – 0,20 adalah item yang jelek

DP = 0,21 -0,40 adalah item yang cukup

DP = 0,4 -0,70 adalah item yang cukup baik

DP = 0,71 -100 adalah item yang baik sekali

Butir – butir soal yang baik adalah butir soal yang mempunyai indeks diskriminasi 0,4 sampai dengan 0,7.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik yaitu statistik inferensial uji "t" test digunakan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai ada tidaknya pengaruh kemampuan matematika dalam mengenal lambang bilangan romawi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen yang digunakan dengan model *eksperimen one group pretst posttest design* adalah sebagai berikut :

1. Analisa data statistik deskriptif

a. Rata-rata

$$X = \frac{\sum_{i=1}^k X_i}{n}$$

(Sugiyono, 2015: 49)

Keterangan:

Me = Mean (rata-rata)

Σ = Jumlah

i = 1 = penjumlahan dari data pertama

k = penjumlahan hingga data terakhir

n = banyaknya data dari i = 1 sampai k

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posstest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel

b. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*Posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel

c. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
 X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
 X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
 D = Deviasi masing-masing subjek
 $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
 N = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan :

- (1) Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan media *flash card* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Maleipea Utara
- (2) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan media *flash card* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Maleipea Utara. Menentukan harga t_{Tabel} dengan mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distributor t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N - 2$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi lokasi dan subjek penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Maleipea Utara, yang berada di desa maleipae, kecamatan alor selatan kabupaten alor, Nusa Tenggara Timur. SD Negeri Maleipea Utara memiliki memiliki 8 (delapan) pengajar, 1 (satu) penjaga sekolah, kepala sekolah dan wakil kepala sekolah. Jumlah ruangan yang terdapat disekolah tersebut adalah terdiri dari 6 (enam) ruang kelas, 1 (satu) ruangan kepala sekolah, 1 (satu) ruang guru yang digabungkan dengan ruang perpustakaan. Jumlah keseluruhan siswa pada SD Negeri Maleipea Utara mulai dari kelas 1 (satu) sampai kelas 6 (enam) berjumlah 95 (Sembilan puluh lima). Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah pada siswa kelas III, yang berjumlah 23 (dua puluh tiga) orang.

2. Uji validitas

Uji validitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kevalitas soal tes yang akan diajarkan atau digunakan pada saat penelitian. Validitas ini dilakukan sebelum soal diajukan kepada siswa. Uji validitas soal ini dilakukan sebelum peneliti meneliti. Pengujian validnya soal menggunakan taraf signifikan 0,05 dan hasilnya dapat dibandingkan dengan r_{table} product moment. Jika $r_{hitung} < r_{table}$, maka item soal atau instrumen soal berkolerasi signifikan terhadap skor total yang dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument atau item-item soal berkorelasi tidak signifikan skor total (dinyatakan tidak valid) dalam hal tersebut dapat dilihat bahwa r_{tabel} dengan $n-2=23-2=21$ dan signifikannya 0,05 adalah $r_{tabel} = 0,43$.

Table 3: Uji Validitas

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

Dari hasil uji validitas dapat diketahui bahwa jumlah butir soal yang diujikan kepada siswa sebelum melakukan penelitian adalah valid. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel lampiran 2

2. Uji reabilitas

Reabilitas adalah adalah suatu ukuran yang menunjukkan suatu hasil pengukuran yang tetap konsisten apabila diukur beberapa kali dengan alat ukur yang sama. Dalam uji reabilitas suatu instrument dinyatakan reabel apabila $r_{hitung} > r_{indeks}$ reabilitas yaitu r_{indeks} 0,43. Dimana 0,43 di dapat dari distribusi nilai r_{tabel} . Rumus untuk menghitung koefisien reabilitas instrumen menggunakan bantuan SPSS versi 16

Table 4 : Uji Reabilitas Statistik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,639	10

Berdasarkan hasil penelitian uji reabilitas pada table di atas dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka instrument yang digunakan reabilitas atau reabel.

1. Uji tingkat kesukaran soal

Pengujian kesukaran soal bertujuan untuk mengetahui suatu tingkat sukar, muda dan sedang suatu soal. Soal yang terlalu muda tidak bisa merangsang siswa untuk berusaha memecakan soal dan soal yang terlalu sukar akan membuat siswa menjadi putus asa sehingga tidak mempunyai semangat untuk mencoba menyelesaikan soal karena soal tersebut diluar jangkauan pemahaman siswa. Penguji taraf kesukaran dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan SPSS.

Table 5 : Hasil Analisi Tingkat Kesukaran Soal

Kriteria	Item Soal	
	Nomor soal	Jumlah soal
Sedang	5,6,7,8,9	5
Mudah	1,2,3,4	4
	Jumlah	9

Dari table diatas dapat dijelaskan bahwa soal yang termasuk dalam kategori sedang berjumlah 5 dan soal yang tergolong dalam kategori mudah adalah 4 (empat)

2. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan atau mengetahui siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Hasil perhitungan daya beda soal in dapat dilakukan dengan bantuan SPSS. Kriteria yang dapat digunakan dalam day pembeda butir soal adalah :

Jika DP = 0,00-0,20 adalah item soal yang jelek

Jika DP = 0,2-0,40 adalah item soal yang cukup

Jika DP = 0,41-0,70 adalah item soal yang baik

Jika DP = 0,71-1,00 adalah item soal yang sangat baik

DP : negatif, semuanya tidak baik

Table 6 : Hasil Analisis Data Pembeda Soal

Kriteria	Item Soal	
	Nomor soal	Jumlah soal
Baik	5,6,7,8,9	5
Baik sekali	1,2,3,4	4
	Jumlah	9

3. Hasil analisis statistik deskriptif

Berdasarkan hasil belajar siswa pada kelas III SDN Maleipea Utara yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media *flash card* dengan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* sehingga dapat memperoleh hasil analisis statistik sebagai berikut :

a. Deskriptif hasil dari *pretest* sebelum menggunakan media *flash card* terhadap kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan romawi

Langkah yang dilakukan peneliti dalam meneliti adalah memberikan *pretest* kepada siswa. Tes yang diberikan adalah tes hasil belajar berupa soal esay yang mencakup materi lambang bilangan romawi yang dikerjakan oleh 23 (dua

puluh tiga) siswa kelas III. *Pre-test* ini dilakukan sebanyak satu kali yaitu pada hari senin tanggal 3 agustus 2020.

Pada pertemuan pertama antara guru kelas III, peneliti, dan siswa yaitu tanggal 3 agustus 2020. Dalam pertemuan ini guru terlebih dahulu memberikan salam kepada siswa dan meminta mereka berdoa sebelum memulai pelajaran. Selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa yang hadir pada saat itu dan hasilnya menunjukkan bahwa yang hadir pada saat itu berjumlah 18 (delapan belas) orang. Setelah melakukan pengecekan daftar hadir, guru kelas menyampaikan maksud dan tujuan dari kehadiran peneliti bersama-sama di kelas. Setelah itu guru kelas meninggalkan kelas dan peneliti melanjutkan untuk memperkenalkan diri kepada siswa dan menyampaikan maksud dan tujuan yang akan dibahas pada pertemuan berikut. Pertemuan ke dua pada hari selasa tanggal 4 agustus 2020 peneliti melakukan proses pembelajaran 2 x 35 menit yang dimulai dari jam 08.00 – jam 09.30. Pada pertemuan ini terlebih dahulu peneliti memberikan salam kepada siswa dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran. Selanjutnya peneliti mulai mengecek kehadiran siswa yang hadir dan hasilnya menunjukkan bahwa yang hadir pada saat itu adalah 23 (dua puluh tiga) siswa sesuai jumlah siswa. Setelah itu proses pengecekan daftar hadir selesai, peneliti memulai proses pembelajaran dengan memotivasi siswa bahwa pentingnya kita mengetahui dan mempelajari lambang bilangan romawi, peneliti sebagai pengajar menjelaskan singkat tentang apa yang dimaksud dengan lambang bilangan romawi, dan bagian-bagian lambang bilangan romawi, namun sebelum memberi perlakuan peneliti sebagai pengajar memberikan tes awal kepada siswa

untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa dalam mengenal lambang bilangan romawi. Dari hasil data *pretest* dapat dijelaskan bahwa siswa yang mendapatkan nilai 50 berjumlah 1 (satu) orang, nilai 55 berjumlah 4 (empat orang), nilai 60 berjumlah 9 (Sembilan orang), nilai 65 (enam puluh lima) berjumlah 7 (tujuh) orang, dan nilai 70 berjumlah 1 (satu orang). Sehingga jumlah nilai keseluruhan pada siswa adalah 1.385 dengan rata-rata 60,21 (deskriptif hasil *pretest* dapat dilihat pada table lampiran 7)

Dari hasil *pretest* diatas dapat diketahui bahwa $\sum fx=1385$ sedangkan nilai N adalah 23 oleh karena itu dapat memperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

1. Rata-rata (mean)

$$X = \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{n}$$

$$= \frac{1.385}{23}$$

$$= 60,21$$

Dari hasil perhitungan diatas maka dapat diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas III SDN Maleipea Utara sebelum menggunakan media *flash card* yaitu 60,21

- . 2. Presentasi (%) Nilai rata-rata

- a. $p = \frac{f}{N} \times 100$

$$= \frac{0}{23} \times 100$$

$$= 0\%$$

$$\text{b. } p = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= \frac{8}{23} \times 100$$

$$= 34,78\%$$

$$\text{c. } p = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= \frac{13}{23} \times 100$$

$$= 56,52\%$$

$$\text{d. } p = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= \frac{2}{23} \times 100$$

$$= 6,69\%$$

$$\text{e. } p = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= \frac{0}{23} \times 100$$

$$= 0\%$$

Pada hasil diatas dapat dijelaskan bahwa siswa yang memperoleh nilai 85-100 dengan kategori sangat tinggi adalah 0 dengan presentasi 0%, nilai 65-84 dengan kategori tinggi adalah 8 orang dengan presentasi 34,8%, nilai 55-64 dengan kategori sedang adalah 13 orang dengan presentasi 56,52%, nilai 35-54 dengan kategori rendah adalah 2 oarang dengan presentasi 6,69 dan nilai 0-34 adalah 0 dengan kategori sangat renda dan presentasi 0%. Berdasarkan hasil

perhitungannya maka dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil nilai siswa kelas III SDN Malepea Utara masih rendah. (dapat dilihat pada lampiran tabel 8)

b. Observasi

Setelah tahap *pre-test* peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu melakukan observasi. Observasi ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 6 bulan Agustus 2020 yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran berlangsung. Dalam observasi ini, peneliti dibantu oleh guru kelas III sebagai pengajar dan peneliti bertindak sebagai pengamat. Dari hasil observasi dapat dijelaskan bahwa pada observasi tersebut peneliti dapat memperoleh hasilnya yaitu 54% guru menggunakan langkah-langkah pada tahap pembelajaran dan 45% guru tidak menggunakan langkah-langkah pada saat proses pembelajaran. (hasil observasi dapat dilihat pada lampiran 8)

Tabel 9 : Observasi Siswa Pada Saat Mengikuti Aktivitas Pembelajaran.

Variabel	Indikator	Pertemuan ke 3
		Frekuensi
Kemampuan mengenal lambang bilangan romawi	Menulis lambang bilangan romawi	11
	Mencocokkan lambang bilangan romawi dengan jumlah benda yang ada pada media flash card	12
	Merubah angka kedalam bilangan romawi	15
	Menjumlahkan bilangan romawi	7

Dari hasil observasi pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa siswa yang mampu menulis lambang bilangan romawi sebanyak 11 orang, yang mampu mencocokkan lambang bilangan romawi dengan jumlah benda yang ada pada media flash card 12 orang, yang mampu merubah angka kedalam bilangan romawi 15 orang dan yang mampu menjumlahkan bilangan romawi 7 orang.

c. Deskriptif hasil *posttest* setelah menggunakan media flash card pada kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan romawi

Langkah-langka yang dilakukan pada saat *posttest* adalah dengan 3 (tiga) kali pertemuan. Pada hari senintanggal 10 bulan agustu 2020 peneliti melakukan proses belajar dengan menggunakan media *flash card*. Pada proses belajar ini peneliti mengajarkan kepada siswa tentang lambing bilangan romawi. Namun sebelum peneliti mengadakan proses belajar mengajar, terlebih dahulu mengucapkan salam, kemudian menyuru sala satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu mengecek daftar hadir siswa. Dari hasil absensi tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang hadir adalah 20 orang dari jumlah total 23 siswa. Setelah absen maka, dilanjutkan dengan proses pembelajaran yang berlangsung dengan baik. Pada peretmuan selanjutnya pada tanggal 13 bulan agustus 2020 peneliti melanjutkan materi tentang mengenal lambing bilangan romawi, namun sebelum melanjutkan materi terlebi dahulu guru menunjukan sala satu siswa untuk berdoa, setelah itu guru mengecek siswa dengan mengabsen dan jumlah siswa yang hadir berjumlah 23 siswa dari total siswa keseluruhan pada kelas III.

Pada pertemuan ini guru menanyakan kembali materi sebelumnya yang telah diacarkan kepada siswa dan mulai melanjutkan materi selanjutnya dan sebelum

guru mengakiri pemebelajaran, guru mengingatkan kepada siswa bahwa akan di adakan ulangan harian pada hari jumat. Maka diharapkan kehadiran semua siswa. Setelah itu guru mengakiri proses pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam. Pada pertemuan selanjutnya adalah hari jumaat tanggal 14 agustus 2020 guru mengadakan hasil evaluasi dari peretmuan pada hari senin dan hari kamis dengan mengadakan hasil tes pada siswa. Berdasarkan tes hasil belajar *posttest* siswa kelas III SDN Maleipea Utara yang telah diajarkan dengan menggunakan media *flash card* maka dapat memperoleh hasil analisis statistic deskriptif sebagai berikut :

Pada hasil posstest siswa kelas III SD Negeri Maleipea Utara yang mendapat nilai 100 sebanyak 2 (dua) orang, nilai 95 sebanyak 5 (lima) orang, nilai 90 sebanyak 1 (satu orang), nilai 85 sebanyak 6 (enam) orang, nilai 83 sebanyak 1 (satu) orang, nilai 80 sebanyak 3 (tiga) orang, nilai 75 sebanyak 4 (empat) orang, dan siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 1 (satu) orang. Dari hasil nilai siswa tersebut dapat diketahui jumlah keseluruhan nilai siswa adalah 1.968 dan nilai rata-rata adalah 85,56.(deskriptif nilai *posstest* dapat dilihat pada lampiran 10).

Dari hasil *posttest* diatas dapat diketahui dengan nilai $\sum fx = 1.986$, sedangkan nilai Nadalah 23. Oleh karena itu dapat memperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

1. Rata-rata (mean)

$$X = \frac{\sum_{i=1}^k f_{xi}}{n}$$

$$= \frac{1,968}{23}$$

$$= 85,56$$

Dari hasil perhitungan diatas maka dapat memperoleh hasil frekuensi dan presentasi dari kemampuan hasil belajar siswa kelas III SDN Maleipea Utara memiliki peningkatan setelah menggunakan media flash card yaitu 85,56 dari skor ideal 100, sehingga dapat diketahui bahwa hasil skor *posstest* lebih tinggi dari hasil penskor *pretest*

2. Presentasi % nilai rata-rata

$$a. P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{14}{23} \times 100$$

$$= 60,86\%$$

$$b. P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{9}{23} \times 100$$

$$= 39,13\%$$

$$c. P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{0}{23} \times 100\%$$

$$0\%$$

$$d. P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{0}{23} \times 100\%$$

0%

$$e. P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{0}{23} \times 1$$

Berdasarkan hasil presentasi diatas dapat dijelaskan bahwa siswa yang mendapatkan nilai 85-100 sebanyak 14 orang dengan kategori sangat tinggi yaitu 60,86%, siswa yang mendapatkan nilai 65-84 sebanyak 9 orang dengan kategori tinggi yaitu 39,13%, siswa yang mendapatkan nilai 55-64 sebanyak 0 dengan kategori sedang 0%, siswa yang mendapatkan nilai 35-54 sebanyak 0 dengan kategori rendah 0% dan siswa yang mendapatkan nilai 0-34 sebanyak 0 dengan kategori sangat rendah 0%. (tabel analisis tingkat penguasaan materi dapat dilihat pada lampiran 11)

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa secara umum hasil nilai siswa kelas III SDN Maleipea utara setelah menggunakan media flash card dikategorikan tinggi karena perbandingan nilai *pretest* adalah 60,21 lebih rendah dari nilai *posstest* adalah 85,56. Sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan media flash sangat efisien digunakan.

Table 12 : Kategori Hasil Belajar Pretest Dan Posstest

no	Responden	Skor hasil belajar			
		<i>pre-test</i>	Kategori	<i>Posstest</i>	Kategori
1	Keterina padama	60	Sedang	75	Tinggi
2	Rini jelita sari padafing	65	Tinggi	100	Sangat tinggi
3	Ina venia cici mabilehi	60	Sedang	100	Sanagt tinggi
4	Ariance kafomai	60	Sedang	90	Sangat tinggi
5	Serlin padafing	60	Sedang	95	Sangat tinggi
6	Marten kafomai	65	Tinggi	85	Sangat tinggi
7	Gabriel mapada	65	Tinggi	95	Sangat tinggi
8	Anjela Magdalena mabilehi	65	Tinggi	85	Sangat tinngi
9	Agustinus atafing	65	Tinggi	83	Tinggi
10	Petrus padama	70	Tinggi	85	Sangat tinggi
11	Susanti mabilehi	60	Sedang	95	Sangat tinggi
12	Lorensius kafomai	65	Tinggi	75	Tinggi
13	Kristomas padama	50	Rendah	75	Tinggi
14	Endeo ariance kafomai	55	Sedang	85	Sangat tinggi
15	Karel atafing	55	Sedang	85	Sangat tinggi
16	Agustinus kafomai	50	Rendah	85	Sangat tinggi
17	Yusuf robertus mabilehi	55	Sedang	80	Tinggi
18	Immanuel kafomai	60	Sedang	95	Sangat tinggi
19	Oktoriset padama	60	Sedang	70	Tinggi
20	Reviki oki padafing	55	Sedang	80	Tinggi
21	Susanti mabilehi	60	Sedang	80	Tinggi
22	Nomenson	60	Sedang	95	Sangat tinggi
23	Silviani manimalei	65	Tinngi	75	Tinngi
Rata-rata		60,21		85,56	

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa secara umum hasil nilai siswa kelas III SDN Maleipea utara setelah menggunakan media flash card dikategorikan tinggi karena perbandingan nilai *pretest* adalah 60,21 lebih rendah dari nilai *posstest* adalah 85,56. Sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan media flash sangat efisien digunakan. (kategori perbandingan pretest dan posstes dapat dilihat pada lampiran 12)

6. Hasil Analisis Inferensial

Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah dengan teknik statistic inferensial yaitu uji-t yang bertujuan untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posstest*.

Table 13 : Analisis Hasil Pretest Dan Posstest

No	Responden	Hasil belajar			
		<i>pre-test</i> (x1)	<i>Posstest</i> (x2)	$d = x^2 - x^1$	d^2
1	Keterina padama	60	75	15	225
2	Rini jelita sari padafing	65	100	35	1.225
3	Ina venia cici mabilehi	60	100	40	1.600
4	Ariance kafomai	60	90	30	900
5	Serlin padafing	60	95	35	1.225
6	Marten kafomai	65	85	20	400
7	Gabriel mapada	65	95	30	900
8	Anjela Magdalena mabilehi	65	85	20	400
9	Agustinus atafing	65	83	18	324
10	Petrus padama	70	85	15	225

11	Susanti mabilehi	60	95	35	1.225
12	Lorensius kafomai	65	75	10	100
13	Kristomas padama	50	75	25	625
14	Endeo ariance kafomai	55	85	30	900
15	Karel atafing	55	85	30	900
16	Agustinus kafomai	50	85	35	1.225
17	Yusuf robertus mabilehi	55	80	25	625
18	Immanuel kafomai	60	95	35	1.225
19	Oktoriset padama	60	70	10	100
20	Reviki oki padafing	55	80	25	625
21	Susanti mabilehi	60	80	20	400
22	Nomenson	60	95	35	1.225
23	Silviani manimalei	65	75	10	100
Total		60,21	85,56	586	16.699

Pada tabel hasil analisis nilai setiap responden pada *posstest* dikurang nilai pada responden *pretest*, dari hasil tersebut maka akan mendapatkan nilai perbedaan *pretest* dan *posstet*. Dari hasil tersebut maka akan memperoleh nilai dari jumlah kuadrat deviasi. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan pada langkah-langkah berikut :

- a. Mencari harga 'Md' dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}\sum x^2 &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{586}{23} \\ &= 25,47\end{aligned}$$

Harga t_{hitung} diperoleh dari jumlah keseluruhan setiap nilai *posstest* pada responden dikurang jumlah keseluruhan setiap nilai *pretest* pada responden di bagi jumlah responden maka mendapatkan hasil 25,47

$$\begin{aligned}
 \text{b. } \sum X^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 16.699 - \frac{(586)^2}{N} \\
 &= 16.699 - \frac{343.396}{23} \\
 &= 16.699 - 14.930,26 \\
 &= 1.768,74
 \end{aligned}$$

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa jumlah kuadrat deviasi diperoleh dari hasil nilai keseluruhan posstet dikurang pretest $(x^2-x^1)^2$

c. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\
 t &= \frac{25,35}{\sqrt{\frac{1.768,74}{23(23-1)}}} \\
 t &= \frac{25,35}{\sqrt{\frac{1.768,74}{440}}} \\
 t &= \frac{25,35}{\sqrt{4,01}} \\
 &= 6,32
 \end{aligned}$$

Menghitung harga t_{tabel} penelitian ini menggunakan ini menggunakan distribusi t dengan tara signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b $n-2 = 23-2=21$ maka diperoleh

$t_{0,05} = 1,720$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 6,32$ dan $t_{tabel} = 1,720$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media *flash card* lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diajarkan dengan menggunakan media *flash card*. (t_{tabel} dapat dilihat pada lampiran 13)

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan standard KKM Sekolah SDN Maleipea Utara adalah 70, maka diperoleh data penelitian yang menunjukkan bahwa media *flash card* yang digunakan efektif terhadap kemampuan hasil belajar matematika tentang mengenal lambing bilangan romawi di kelas III sdn Maleipea Utara. Dari hasil tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *posstest* lebih besar dari nilai rata-rata *pretest*. Secara keseluruhan dapat dilihat pada table berikut :

Table 14 : Nilai Rata-Rata *Pretest* Dan *Posstest*

Nilai rata-rata hasil belajar matematika	
<i>Pretest</i>	<i>Posstest</i>
60,21	85,56

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata dari *posstest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*. Hal tersebut dikarenakan adanya perlakuan. Dalam proses pembelajaran pemilihan salah satu media tentukan akan membantu meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penggunaan media *flash card* pada siswa kelas III SDN Maleipea Utara dapat meningkat karena adanya media *flash card* yang digunakan pada saat

pembelajaran berlangsung. Media flash card ini memiliki adalah media yang sangat baik digunakan karena siswa dapat mengenal lambing bilangan dengan baik dan tidak membutuhkan waktu yang lama namun lebih kreatif dan tidak menguras otak siswa dalam berfikir.

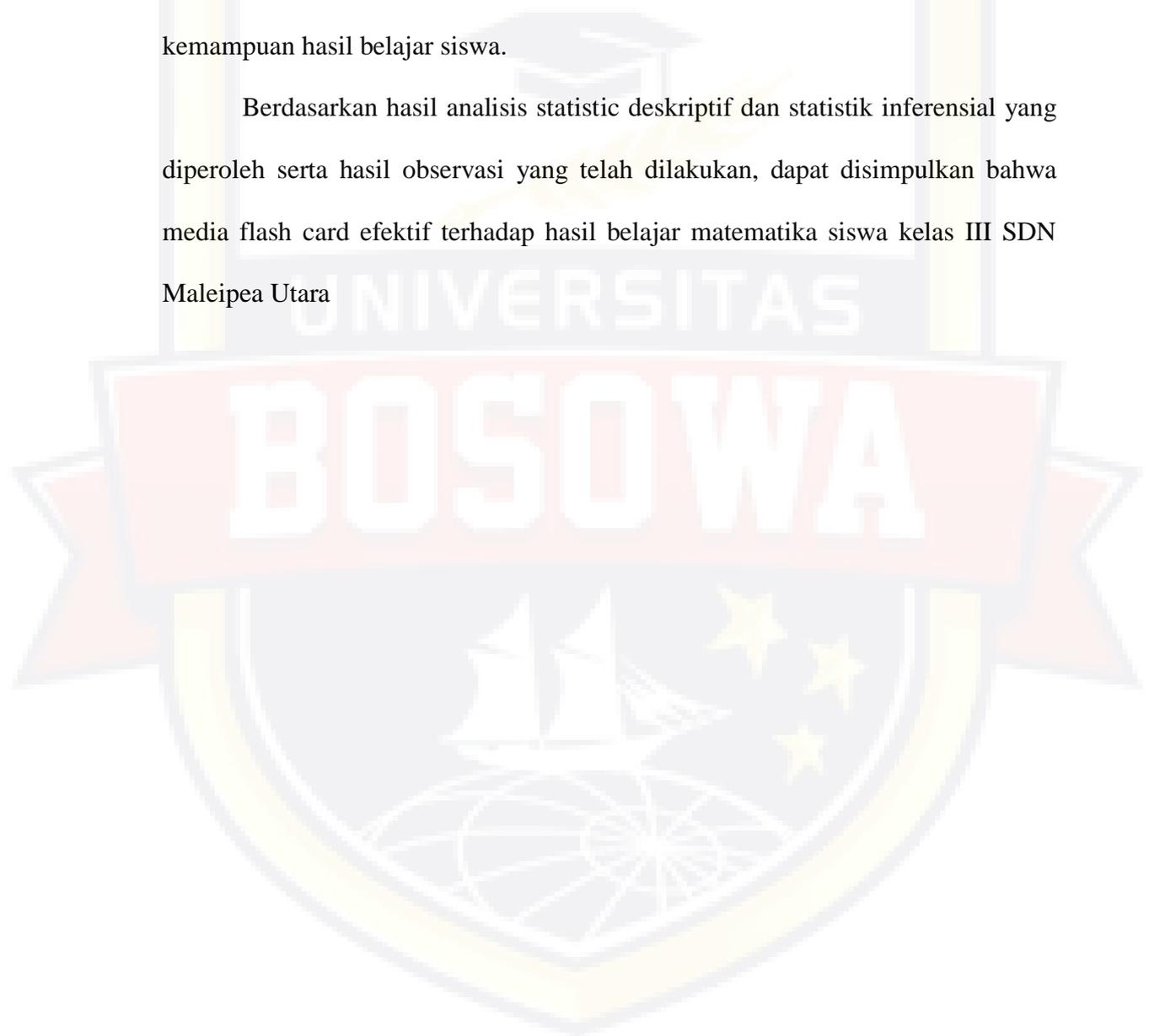
Berdasarkan hasil *pretest* nilai rata-rata adalah 60,21 dengan kategori yang dapat dijelaskan bahwa siswa yang memperoleh nilai 85-100 dengan kategori sangat tinggi adalah 0 dengan presentasi 0%, nilai 65-84 dengan kategori tinggi adalah 8 orang dengan presentasi 34,8%, nilai 55-64 dengan kategori sedang adalah 13 orang dengan presentasi 56,52%, nilai 35-54 dengan kategori rendah adalah 2 oarang dengan presentasi 6,69 dan nilai 0-34 adalah 0 dengan kategori sangat renda dan presentasi 0%. Berdasarkan hasil presentasi yang ada maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi mengenal lambing bilangan romawi sebelum menggunakan media *flash card* masi tergolong dalam kategori rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata *posstest* adalah 85,56 karena nilai rata-rata *posstest* ini diperoleh setelah peneliti menggunakan media *flash card* sehingga mempunyai hasil yang lebi baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan media. Selain itu presentasi kategori hasil belajar pada materi mengenal lambang bilangan romawi meningkat yakni 14 siswa (60,84) sangat tinggi, 9 siswa (39,13) tinggi, 0 (0%) siswa sedang, 0 (0%) rendah dan 0 (0%) sangat rendah.

Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial dengan menggunakan rumus uji-t dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} 6,32 dengan frekuensi (db) sebesar $23-2=21$ pada taraf signifikan(0,05) $t_{tabel}= 1,720$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media *flash card* lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diajarkan dengan menggunakan media *flash card* sehingga dapat diketahui bahwa media flashcard efektif terhadap kemampuan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media flash card efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Maleipea Utara



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flash card efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Maleipea Utara. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis yang telah dilakukan setelah diperoleh $t_{hitung} 6,32$ dan $t_{tabel} 1,720$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka secara keseluruhan hasil belajar matematika menggunakan media *flash card* memiliki pengaruh yang signifikan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dikemukakan saran berikut :

1. Kepada guru sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran matematika untuk mempertimbang media flash card sebagai alternatif dalam proses pembelajaran pada materi lambing bilangan romawi dan materi yang sesuai.
2. Peneliti yang selanjutnya yang ingin mengkaji penelitian serupa agar melakukan penelitian dengan memperhatikan waktu yang tersedia

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2015. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo persada.
- Darmadi Hamid. 2014. *Metode penelitian pendidikan dan sosial, teori konsep dasar dan implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Darmadi Hamid. 2014. *Metode penelitian pendidikan dan sosial*. Bandung : alfabeta,cv.
- Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). 2006. *Tujuan Pendidikan Matematika Menurut KTSP*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Dewantara, Ki Hajar. (2009). *Menuju Manusia Merdeka*. Yogyakarta: Leutika
- Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Eko Putro Widoyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hasnida. 2014. *Media pembelajaran kreatif mendukung pengajaran pada anak usia dini*. Jakarta timur: PT luxima metro media.
- Hasbulla. 2010. *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Khairunnisa afidah. 2014. *Matematika dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kunadar. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasar Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*. Jakarta: RajaGrafindo.
- Pitadjeng. 2006. *Pembelajaran matematika yang menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Soemiarti Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Sudaryanti (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Susanto Ahmad. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: prenada media group.

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Pusat. Universitas Terbuka.

Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan anak usia dini, pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: kencana.

Sundayana Rostina . 2016. *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung : Alfabeta,cv.

Sugiono. 2014. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Satriani ade. 2013. Meningkatkan kemampuan lambang bilangan 1 sampai 5 melalui media flash card bagi siswa tunagrahita sedang. *Jurnal ilmiah pendidikan khusus.(online)*, Vol. 1, No. 2 (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/1124>, Diakses 26 feburari 2020).

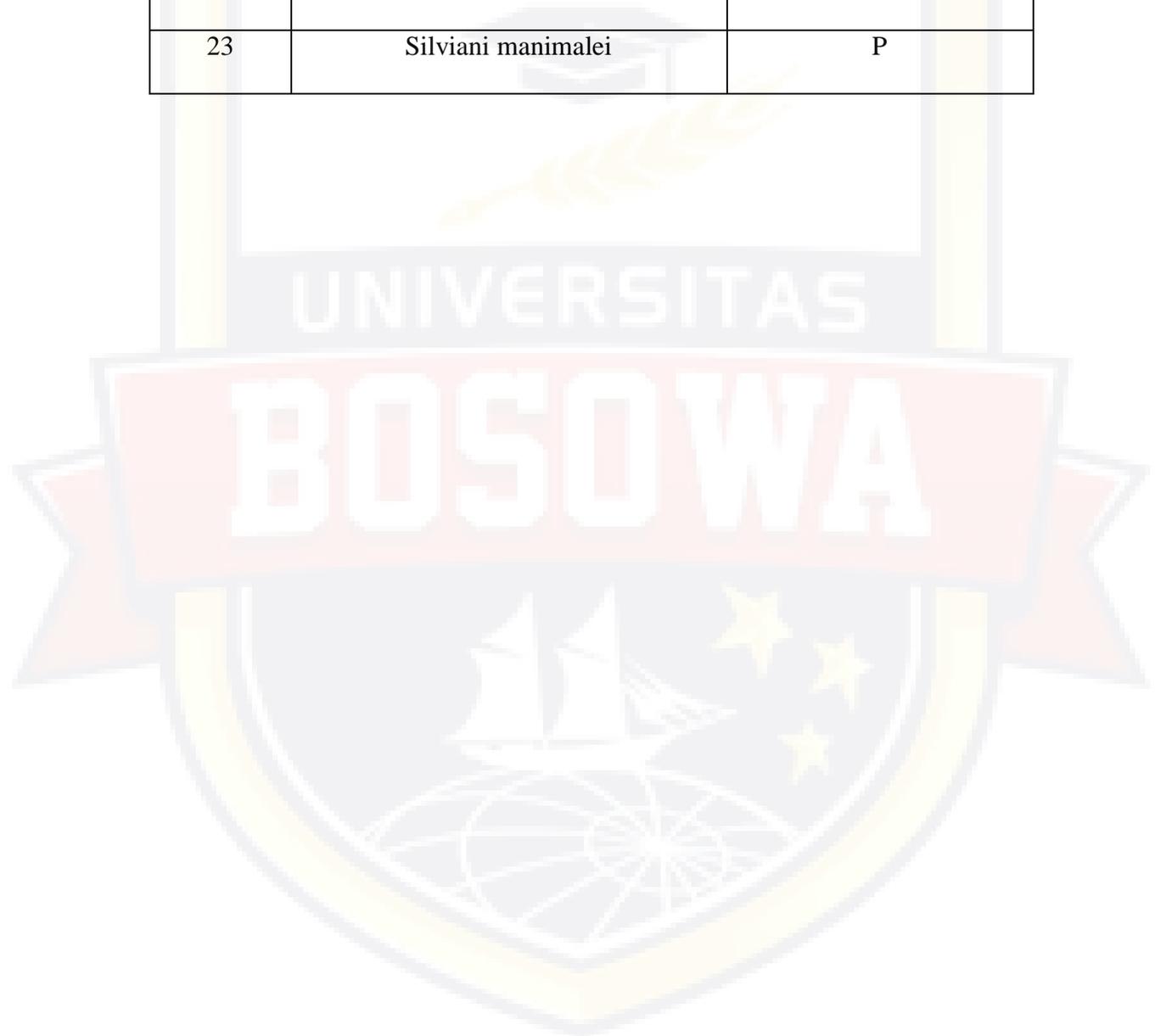
LAMPIRAN



Lampiran 1. Daftar nama siswa kelas III SDN Maleipea Utara

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Keterina padama	P
2	Rini jelita sari padafing	P
3	Ina venia cici mabilehi	P
4	Ariance kafomai	P
5	Serlin padafing	P
6	Marten kafomai	L
7	Gabriel mapada	L
8	Anjela Magdalena mabilehi	P
9	Agustinus atafing	P
10	Petrus padama	L
11	Susanti mabilehi	P
12	Lorensius kafomai	L
13	Kristomas padama	L
14	Endeo ariance kafomai	L
15	Karel atafing	L
16	Agustinus kafomai	P
17	Yusuf robertus mabilehi	L
18	Immanuel kafomai	L

19	Oktoriset padama	L
20	Reviki oki padafing	P
21	Susanti mabilehi	P
22	Nomenson	L
23	Silviani manimalei	P



soal 6	Pearson Correlation	-.177	-.067	.059	-.264	-.067	1	.154	.541**	.225	.588**
	Sig. (2-tailed)	.420	.760	.790	.223	.760		.484	.008	.302	.003
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
soal 7	Pearson Correlation	-.120	.452*	.131	-.142	.452*	.154	1	-.268	.152	.473*
	Sig. (2-tailed)	.587	.030	.551	.519	.030	.484		.217	.488	.023
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
soal 8	Pearson Correlation	.116	-.268	.154	-.197	-.268	.541**	-.268	1	-.004	.377
	Sig. (2-tailed)	.598	.217	.483	.367	.217	.008	.217		.986	.076
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
soal 9	Pearson Correlation	-.297	.152	-.031	.443*	.152	.225	.152	-.004	1	.546**
	Sig. (2-tailed)	.169	.488	.888	.034	.488	.302	.488	.986		.007
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
skor	Pearson Correlation	.177	.111	.454*	.232	.473*	.588**	.473*	.377	.546**	1
	Sig. (2-tailed)	.419	.614	.030	.286	.023	.003	.023	.076	.007	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

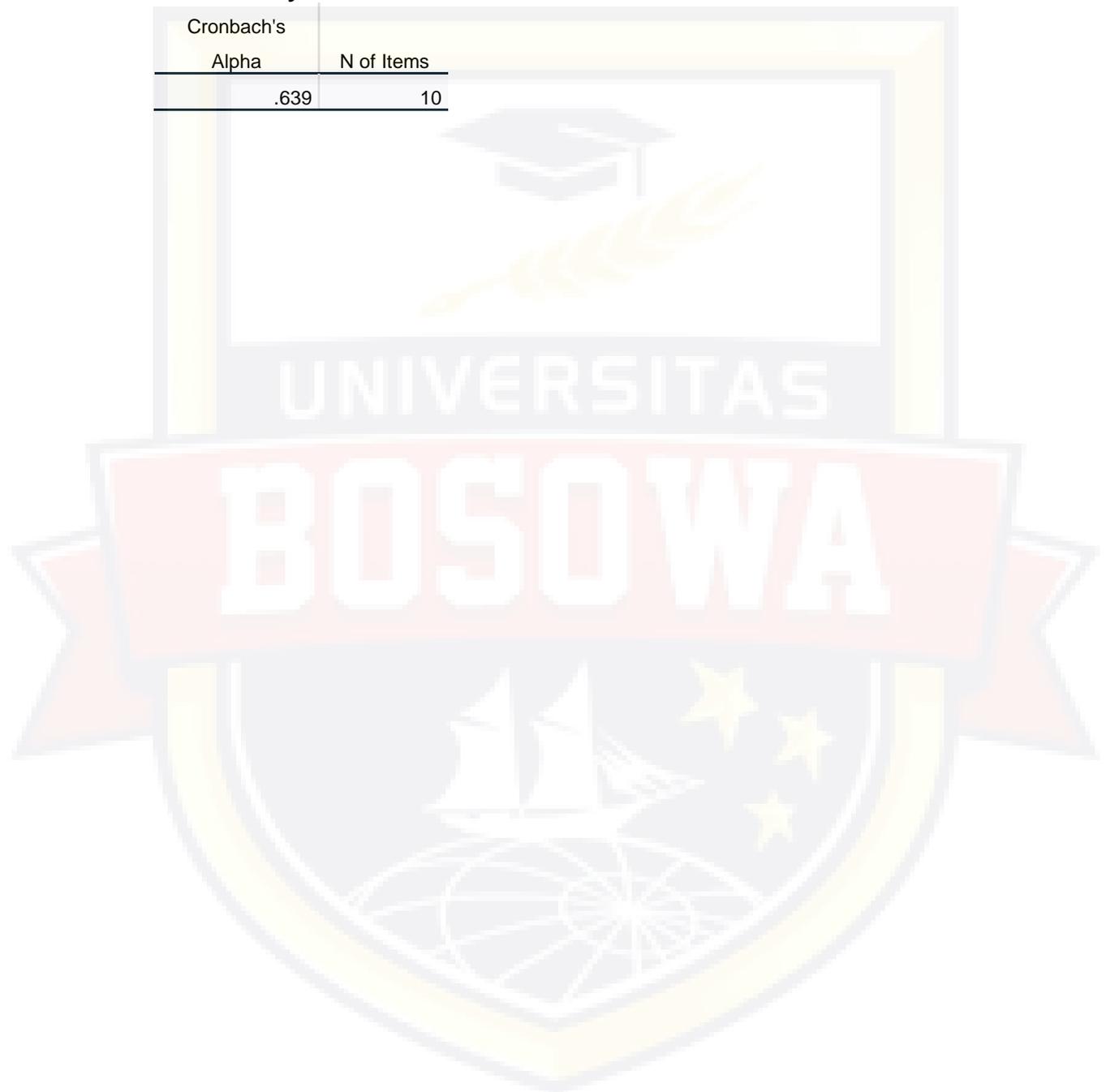
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	95.8
	Excluded ^a	1	4.2
	Total	24	100.0

Lampiran 3. Uji Reabilitas statistik

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.639	10



Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran**(RPP)****Satuan pendidikan : SDN Maleipea Utara****Mata pelajaran : matematika****Kelas / semester : III / I****Alokasi waktu : 2 x 35 menit****A. Standard kompetensi**

1. Menggunakan lambang bilangan romawi

B. Kompetensi dasar

1.1 Mengenal lambang bilangan romawi

C. Indikator

1.1.1 Menyebut lambang bilangan romawi

1.1.2 Menuliskan lambang bilangan romawi

D. Tujuan pembelajaran

1. Setelah melaksanakan pembelajaran siswa dapat mengenal lambang bilangan romawi

2. Setelah melaksanakan pembelajaran siswa dapat menulis lambang bilangan romawi

E. Materi pokok

Mengenal lambang bilangan romawi

F. Metode pembelajaran

4. Ceramah
5. Ekspositor
6. Tanya jawab
7. Latihan

G. Langkah-langka pembelajaran

Tahapan	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapaikan salam pembuka memulai pembelajaran dan menanyakan kabar siswa 2. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing 3. Guru menyampaikan judul materi yang akan disampaikan yaitu mengenal lambang bilangan romawi 4. Guru melakukan apresiasi dengan bertanya kepada siswa mengenai lambang bilangan romawi 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai bilangan romawi 2. Guru memberikan soal latihan 3. Siswa mengerjakan lembaran kerja siswa 4. Siswa menanyakan beberapa hal yang mereka belum pahami 5. Siswa mengerjakan soal evaluasi 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika ada materi pelajaran yang kurang dipahami 2. Siswa dibimbing guru merefleksi seluruh aktivitas 	10 Menit

	<p>pembelajaran yang telah dilakukan dan menyimpulkan konsep bilangan romawi</p> <p>3. Guru memberikan penguatan dalam bentuk lisan pada siswa</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran dengan salam</p>	
--	---	--

H. Sumber dan media pembelajaran

Buku kelas III. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik

Indonesia. Edisi Revisi. 2008

I. Penilaian

Prosedur evaluasi : Tes

Jenis Evaluasi : Tertulis

Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran**(RPP)****Satuan pendidikan : SDN Maleipea Utara****Mata pelajaran : matematika****Kelas / semester : III / I****Alokasi waktu : 2 x 35 menit**

J. Standard kopotensi

2. Menggunakan lambang bilangan romawi

K. Kopotensi dasar

2.1 Mengenal lambang bilangan romawi

L. Indicator

2.1.1 Menjumlahkan bilangan romawi

2.1.2 Menuliskan lambang bilangan romawi

M. Tujuan pembelajaran

3. Setelah melaksanakan pembelajaran siswa dapat mengenal lambang bilangan romawi

4. Setelah melaksanakan pembelajaran siswa dapat menulis lambang bilangan romawi

N. Materi pokok

Mengenal lambang bilangan romawi

O. Metode pembelajaran

8. Ceramah
9. Ekspositor
10. Tanya jawab
11. Latihan

P. Langkah-langka pembelajaran

Tahapan	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menyapaikan salam pembuka memulai pembelajaran dan menanyakan kabar siswa 6. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing 7. Guru menyampaikan judul materi yang akan disampaikan yaitu mengenal lambang bilangan romawi 8. Guru melakukan apresiasi dengan bertanya kepada siswa mengenai lambang bilangan romawi 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai bilangan romawi 2. Guru memberikan soal latihan 3. Siswa mengerjakan lembaran kerja siswa 4. Siswa menanyakan beberapa hal yang mereka belum pahami 5. Siswa mengerjakan soal evaluasi 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 5. siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika ada materi pelajaran yang kurang dipahami 6. Siswa dibimbing guru merefleksi seluruh aktivitas 	10 Menit

	pembelajaran yang telah dilakukan dan menyimpulkan konsep bilangan romawi	
	7. Guru memberikan penguatan dalam bentuk lisan pada siswa	
	8. Guru menutup pembelajaran dengan salam	

Q. Sumber dan media pembelajaran

Buku kelas III. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Edisi Revisi. 2008

R. Penilaian

Prosedur evaluasi : Tes

Jenis Evaluasi : Tertulis

Lampiran 6: hasil kerja siswa pada pretest

KAWA Kaba'imo Paganu

(80)

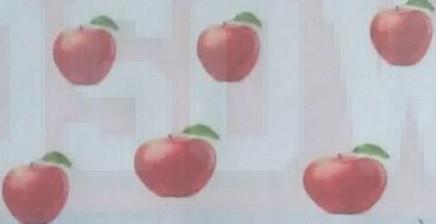
SOAL ESAY

Kerjakan tugas dengan tepat dan benar !

- Tulislah lambang bilangan romawi lima, tujuh, dan sembilan

JAWABAN: V, VII, IX 10

- Perhatikan gambar tabel di bawa ini!
Mencocokkan gambar pada lambang bilangan romawi yang menurut anda tepat dan benar

No	Soal (Gambar)	Jawaban
a		VIII 10
b		VI
c		V

karol narines

60

SOAL ESAY

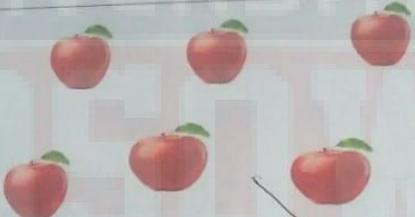
Kerjakan tugas dengan tepat dan benar!

1. Tulislah lambang bilangan romawi lima, tujuh, dan sembilan

JAWABAN: V - VII - IX

2. Perhatikan gambar tabel di bawa ini!

Mencocokkan gambar pada lambang bilangan romawi yang menurut anda tepat dan benar

No	Soal (Gambar)	Jawaban
a		VIII
b		VI
c		V

w

Lampiran 7 : Data Pretest Pada Siswa

No	Siswa	Nilai <i>pre-test</i>
1	Keterina padama	60
2	Rini jelita sari padafing	65
3	Ina venia cici mabilehi	60
4	Ariance kafomai	60
5	Serlin padafing	60
6	Marten kafomai	65
7	Gabriel mapada	65
8	Anjela Magdalena mabilehi	65
9	Agustinus atafing	65
10	Petrus padama	70
11	Susanti mabilehi	55
12	Lorensius kafomai	65
13	Kristomas padama	50
14	Endeo ariance kafomai	55

15	Karel atafing	60
16	Agustinus kafomai	50
17	Yusuf robertus mabilehi	55
18	Immanuel kafomai	60
19	Oktoriset padama	60
20	Reviki oki padafing	55
21	Susanti mabilehi	60
22	Nomenson	60
23	Silviani manimalei	65
Jumlah		1385
Rata-rata		60,21

Lampiran 8 : Analisis Tingkat Penguasaan Materi *Pretst*

Skor	frekuensi	Kategori hasil belajar	Presentasi
85-100	0	Sangat tinggi	0%
65-84	8	Tinggi	34,78%
55-64	13	Sedang	56,52%
35-54	2	Rendah	6,69%
0-34	0	Sangat rendah	0%

UNIVERSITAS

BOSOWA

Lampiran 9 : Observasi Siswa Pada Saat Mengikuti Aktivitas Pembelajaran.

Variabel	Indikator	Pertemuan ke 3
		Frekuensi
Kemampuan mengenal lambang bilangan romawi	Menulis lambang bilangan romawi	11
	Mencocokkan lambang bilangan romawi dengan jumlah benda yang ada pada media flash card	12
	Merubah angka kedalam bilangan romawi	15
	Menjumlahkan bilangan romawi	7

Lembar Observasi Guru

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian	
		peretmuan	
		Ya	Tidak
A	Pendahuluan		
	9. Menyampaikan indikator pembelajaran	√	
	10. Mengkondisikan siswa untuk duduk dengan rapi dan tertip sesuai kelompoknya masing-masing	√	
	11. Memeriksa kesiapan siswa	√	

B	Kegiatan inti		
	1. Mengaitkan pembelajaran minggu lalu dengan pembelajaran awal		√
	2. Menyiapkan media		√
	3. Menyampaikan langka-langka menggunakan media		√
	4. Membimbing siswa dalam pembelajaran menggunakan media		√
C	Penutup		
	1. Memberi bimbingan kepada siswa untuk merumuskan kesimpulan	√	
	2. Memberikan evaluasi	√	
	3. Memberikan PR untuk dikerjakan di rumah sebagai pemantapan konsep yang telah diperoleh pada saat proses pembelajaran	√	
	3. pengelolaan waktu		√
	Jumlah	6 %	5 %
	Presentasi %	54%	45,4%

Lampiran 10 : Data Posstest Pada Siswa

No	Siswa	Nilai <i>posttest</i>
1	Keterina padama	75
2	Rini jelita sari padafing	100
3	Ina venia cici mabilehi	100
4	Ariance kafomai	90
5	Serlin padafing	95
6	Marten kafomai	85
7	Gabriel mapada	95
8	Anjela Magdalena mabilehi	85
9	Agustinus atafing	83
10	Petrus padama	85
11	Susanti mabilehi	95
12	Lorensius kafomai	75
13	Kristomas padama	75
14	Endeo ariance kafomai	85

15	Karel atafing	85
16	Agustinus kafomai	85
17	Yusuf robertus mabilehi	80
18	Immanuel kafomai	95
19	Oktoriset padama	70
20	Reviki oki padafing	80
21	Susanti mabilehi	80
22	Nomenson	95
23	Silviani manimalei	75
Jumlah		1.968
Rata-rata		85,56

Lampiran 11: Hasil Kerja Siswa Pada Posstest

peta: paldana

(85)

SOAL ESAY

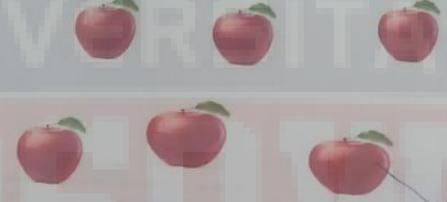
Kerjakan tugas dengan tepat dan benar !

- Tuliskan lambang bilangan romawi lima, tujuh, dan sembilan

JAWABAN: $\frac{1}{2}$ V, VII, IX (C)

- Perhatikan gambar tabel di bawa ini!

Mencocokkan gambar pada lambang bilangan romawi yang menurut anda tepat dan benar

No	Soal (Gambar)	Jawaban
a		VIII
b		VI (C)
c		V

Angela Mardiana Makila

SOAL ESAY

Kerjakan tugas dengan tepat dan benar!

1. Tulistlah lambang bilangan romawi lima, tujuh, dan sembilan

JAWABAN: V, VII, IX

2. Perhatikan gambar tabel di bawa ini!

Mencocokkan gambar pada lambang bilangan romawi yang menurut anda tepat dan benar

No	Soal (Gambar)	Jawaban
a		VIII
b		VI
c		V

95

10

Lampiran 11 : Analisis Tingkat Penguasaan Materi Posstest

Skor	Frekuensi	Kategori hasil belajar	Presentasi
85-100	14	Sangat tinggi	60,86%
65-84	9	Tinggi	39,13%
55-64	0	Sedang	0%
35-54	0	Rendah	0%
0-34	0	Sangat rendah	0%

**BOSOWA**

Lampiran 12 : kegiatan hasil belajar *pretest* dan *posstest*

No	Responden	Hasil belajar			
		<i>pre-test</i> (x_1)	<i>Posstest</i> (x_2)	$d = x_2 - x_1$	d^2
1	Keterina padama	60	75	15	225
2	Rini jelita sari padafing	65	100	35	1.225
3	Ina venia cici mabilehi	60	100	40	1.600
4	Ariance kafomai	60	90	30	900
5	Serlin padafing	60	95	35	1.225
6	Marten kafomai	65	85	20	400
7	Gabriel mapada	65	95	30	900
8	Anjela Magdalena mabilehi	65	85	20	400
9	Agustinus atafing	65	83	18	324
10	Petrus padama	70	85	15	225
11	Susanti mabilehi	60	95	35	1.225
12	Lorensius kafomai	65	75	10	100
13	Kristomas padama	50	75	25	625
14	Endeo ariance kafomai	55	85	30	900
15	Karel atafing	55	85	30	900
16	Agustinus kafomai	50	85	35	1.225
17	Yusuf robertus mabilehi	55	80	25	625
18	Immanuel kafomai	60	95	35	1.225

19	Oktoriset padama	60	70	10	100
20	Reviki oki padafing	55	80	25	625
21	Susanti mabilehi	60	80	20	400
22	Nomenson	60	95	35	1.225
23	Silviani manimalei	65	75	10	100
Total		60,21	85,56	586	16.699



Lampiran 13 : tabel t_{tabel} Titik Persentase Distribusi t ($df = 1 - 40$)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68616
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816

Lampiran 14 : Foto Kegiatan





UNIVERSITAS

BOSOWA



Lampiran 15 : tes instrument tes

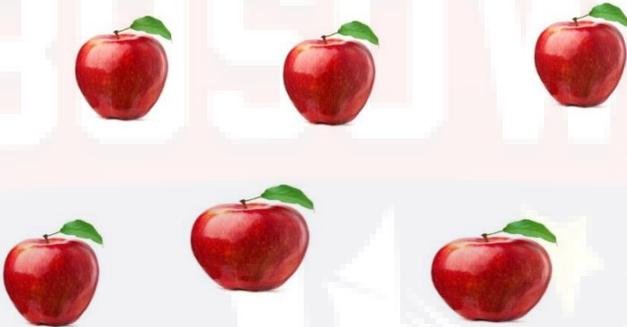
Nama siswa :

Kelas :

Kerjakan soal berikut dengan jawaban yang benar dan tepat

1. Tulislah lambang bilangan romawi lima,tujuh, dan sembil
2. Perhatikan gambar tabel di bawa ini!

Mencocokkan gambar pada lambang bilangan romawi yang menurut anda tepat dan benar

No	Soal (Gambar)	Jawaban
A		VIII
b		VI
C		V

3. Tulislah lambang bilangan romawi dari tiga dan tujuh buah jeruk yang dibeli Ibu Susi di pasar.

JAWABAN

4. Perhatikanlah tabel berikut!

Mencocokkanlah gambar dan lambang bilangan romawi yang menurut anda benar dan tepat pada tabel di bawa ini !

5. Budi pergi kepasar untuk berbelanja buah-buahan. Pada saat di pasar Budi membeli 2 buah apel, 5 buah mangga, 10 buah salak dan 3 buah semangga.

Rubahlah angka 2,5, 10 dan 3 kedalam lambang bilangan romawi atau angka romawi. Perhatikan tabel dibawa ini :

JAWABAN :

Angga Latin	Angka Romawi
2
5
10
3

6. Jumlahkanlah :

- a. VI + III = c. VII + II =
 b. II + V = d. IV + IV =

JAWABAN :

7. Perhatikan tabel di bawa ini !

Ubahlah angka 7, 6, 8, 4, dan 1 tersebut kedalam lambang bilangan romawi

JAWABAN :

Angka Latin	Bilangan Romawi
7
6
8
4
1

Kerjakan soal dibawa ini dengan tepat dan benar

8. a. VIII – I = c. IX – V =.....

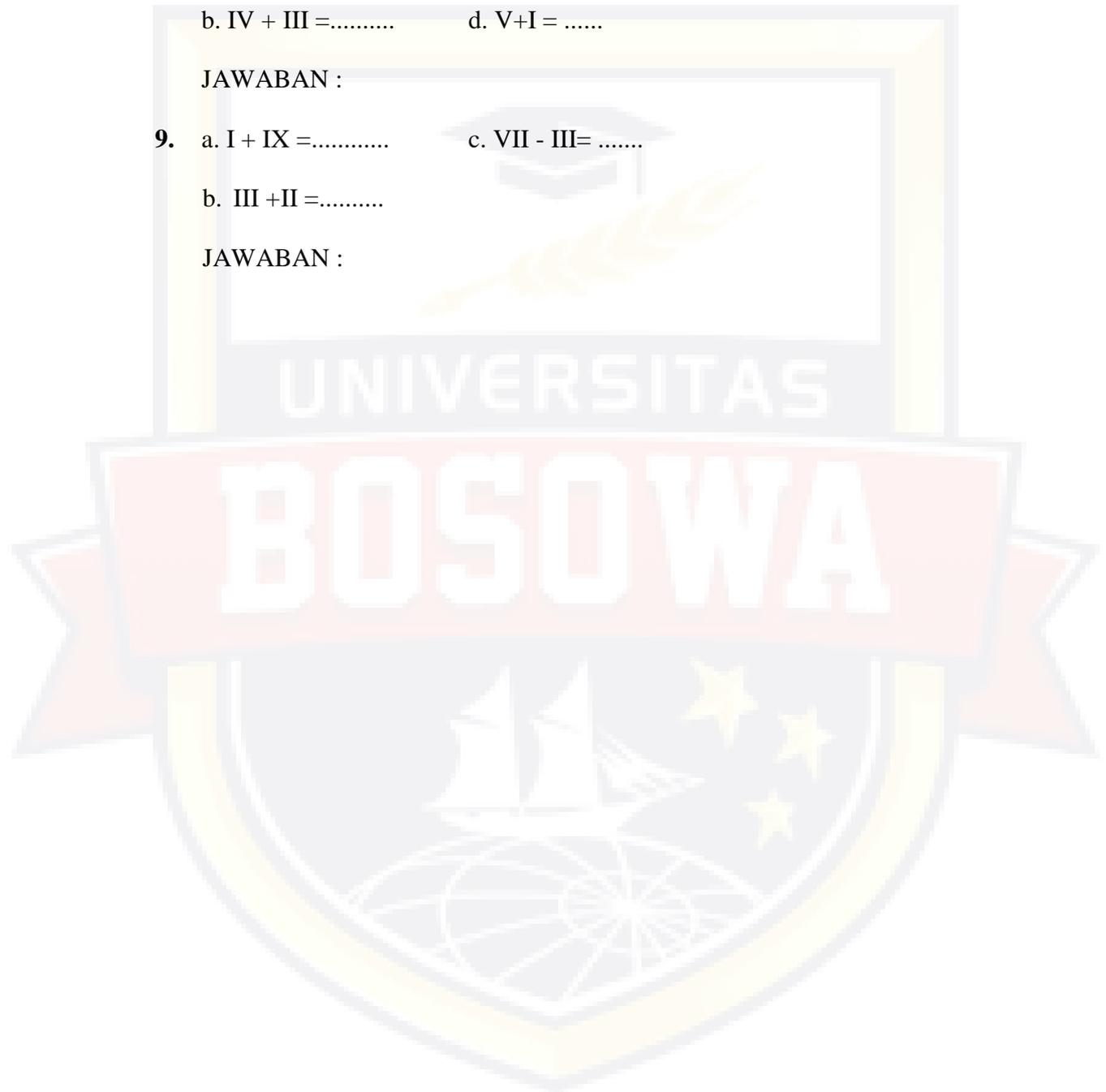
b. IV + III =..... d. V+I =

JAWABAN :

9. a. I + IX =..... c. VII - III=

b. III +II =.....

JAWABAN :



Lampiran 16: Surat Keterangan Penelitian

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SD NEGRI MALEIPEA UTARA menerangkan bahwa

Nama : Pua Mapada
Nim : 4516103039
Perguruan tinggi : Universitas Bosowa Makassar
Program Studi : SI guru sekolah dasar
Judul skripsi : Pengeruh media flas card terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi dikelas III SD NEGRI MALEIPEA UATAR

Benar mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian di SD NEGRI MALEIPEA UTARA dari tanggal 3 agustus sampai dengan tanggal 15 agustus 2020

Demikian informasi surat keterangan ini kami buat. Untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Alor, 18 agustus 2020
Kepala Sekolah


Alex Padama
NIP. 196708192006041009

RIWAYAT HIDUP



Pua Mapada lahir pada tanggal 6 Agustus 1993 di Alor. Dia merupakan anak kedua dari lima bersaudara. Anak dari pasangan bapak Gerson Mapada dan Ibu Fransina Lauata Mapada. Penulis memiliki empat saudara laki-laki yang bernama Markus, Samuel, Melanton, Christmas

dan satu saudara perempuan yang bernama Magdalena. Jenjang pendidikan mulai dari SD Negeri Moalmoti dan tamat pada tahun 2007.

Kemudian melanjutkan pendidikan pada SMP Negeri Mainang dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke SMA St Yoseph Kalabahi dan tamat pada tahun 2013.

Setelah tamat dari SMA, melalui proses yang panjang dan dorongan dari keluarga, akhirnya penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat perguruan tinggi pada tahun 2016. Penulis diterima sebagai Mahasiswa Pendidikan Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas BOSOWA Makassar.