

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019.**

Dilaksanakannya penelitian di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung pada hari Sabtu tanggal 16 - 23 Pebruari 2019, dilakukan perlakuan yaitu dengan tanpa menggunakan media dakon matematika (pretest) dan dengan menggunakan media dakon matematika (posttest).

Menurut Ashyar “Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.<sup>93</sup>

Sesuai dengan pendapat tersebut maka dalam penelitian ini berpendapat bahwa pembelajaran sangat memerlukan media yang akan digunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan kepada siswa. Adapun media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam penelitian ini adalah media dakon matematika. Dakon matematika merupakan media yang dianggap kreatif dan inovatif.

Dalam Aprilia Sadiman berpendapat bahwa dengan media pembelajaran tersebut akan mampu diserap dengan baik oleh otak manusia. Otak tidak dirancang untuk mencerna dan mengingat

---

<sup>93</sup> Asyhar, R, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada. 2011, hal.08

informasi berupa kalimat-kalimat, namun lebih berupa gambar dan sesuatu yang nyata.<sup>94</sup>

Kaitanya dengan media, dakon matematika merupakan media nyata yang akan mudah diingat oleh siswa. Dalam permainannya dakon matematika merupakan media yang di kembangkan dari permainan dakon/congklak. Sama halnya dengan bermain congklak, permainan dakon matematika merupakan permainan kreatif dengan menggunakan bahan ramah lingkungan yaitu manik-manik untuk menghitung dan gelas plastik.

Pembelajaran dengan menggunakan media dakon matematika ini adalah variasi belajar sambil bermain yang sangat di butuhkan siswa untuk menurunkan tingkat kemalasan belajar. Faktor kemalasan tersebut akan berdampak pada minat belajar siswa menjadi menurun.

Minat menurut Berhard adalah sesuatu yang timbul atau muncul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja, dengan kata lain, minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan. Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu di lakukan lewat kegiatan, atau usaha yang di sengaja.<sup>95</sup>

Minat ini sangat erat kaitanya dengan belajar, belajar tanpa minat akan menjadi menjemukan. Oleh karena itu sudah menjadi tanggung jawab seorang pengajar untuk dapat merangsang minat siswa terhadap belajar. Minat muncul karena adanya rangsangan dari luar yaitu kegiatan yang dapat menimbulkan suatu perubahan tingkah laku lewat usaha yang disengaja. Maka dengan munculnya minat tersebut akan menyebabkan nilai belajar akan meningkat.

---

<sup>94</sup> Sudiman A.M dalam Aprilia, *Pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Mind mapping*, tulungagung, Sekripsi, 2017. Diakses pada 20 April 2017

<sup>95</sup> Yudi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada, 2012), hal.387.

Hasil penelitian dilapangan diketahui bahwa siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran seperti sering bertanya, menanggapi pertanyaan, fokus memperhatikan penjelasan guru adalah siswa yang dinyatakan memiliki minat belajar tinggi. Jadi salah satu usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah membutuhkan peran aktif dari pendidik/guru, khususnya peran aktif dalam hal alat membuat bantu pembelajaran, misalnya menggunakan Media dakon matematika sebagai alat bantu pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis data pretest minat belajar siswa nilai total skor rata-rata adalah 70. dari 18 siswa terdapat 8 siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah rata-rata yaitu AD mendapat nilai peretest 56, GB mendapat nilai pretest 50, NU mendapat nilai pretest 50, NI mendapat nilai 69, NJ mendapat nilai pretest 68, RV mendapat nilai pretest 65, RU mendapat nilai 50, RE mendapat nilai pretest 69. Kemudian disesuaikan dengan presentase dan kriteria kepraktisan untuk angket minat belajar yaitu apabila nilai di bawah 70 memiliki kualifikasi cukup dan keterangan cukup banyak di revisi.

Selanjutnya peneliti melaksanakan penelitian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media dakon matematika. Dari hasil analisis data setelah perlakuan atau posttest minat belajar siswa total skor nilai rata-rata posttest yaitu sebesar 90. dari 18 siswa seluruhnya sudah mendapatkan nilai diatas rata-rata. Maka disesuaikan dengan presentase dan kriteria kepraktisan minat belajar yaitu

skor 90 memiliki kualifikasi sangat baik dan keterangan tidak perlu di revisi.

Berdasarkan uraian penjelasan hasil analisis skor pretest dan posttest tersebut terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil pretest menunjukkan presentase cukup direvisi dan hasil posttest menunjukkan presentase tidak perlu direvisi. Maka penelitian menyatakan bahwa dengan menerapkan media dakon matematika akan dapat berpengaruh pada peningkatan minat belajar siswa. Hipotesis dalam hal ini adalah “Ada pengaruh penggunaan media dakon matematika terhadap minat belajar siswa di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019”. Diterima.

#### **B. Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019.**

Penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung pada hari sabtu tanggal 16 - 23 Pebruari 2019 dilakukan perlakuan yaitu pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media dakon matematika dan pembelajaran tanpa menggunakan media dakon matematika.

Dalam melihat apakah pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik sudah dapat memaksimalkan potensi peserta didik, diantaranya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik tersebut. Maka pelaksanaan proses belajar tidak lepas dari evaluasi pembelajaran.<sup>96</sup>

---

<sup>96</sup> Aprilia, *Pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Mind mapping*, tulungagung, Sekripsi, 2017, Diakses pada 20 April 2017

Nana Sudjana mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar tersebut berkaitan dengan pencapaian dalam tujuan pendidikan, dengan demikian tugas guru adalah merancang instrument data tentang keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>97</sup>

Hasil belajar merupakan hal terpenting yang di jadikan tolak ukur keberhasilan peserta didik. Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Hasil dari penelitian yang dilaksanakan, skor pretest hasil belajar siswa sebelum perlakuan atau tanpa menggunakan Media dakon matematika menunjukkan total skor 77 dan sesuai dengan kategori penilaian hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika yang menyatakan bahwa skor 77 adalah cukup.

Terdapat 9 siswa yang memperoleh skor hasil belajar dibawah rata-rata yaitu GB mendapatkan nilai 75, KH mendapatkan nilai 75, AB mendapatkan nilai 65, SE mendapatkan nilai 75, NU menadapatkan nilai 75, NL mendapatkan nilai 75, RD mnedapatkan nilai 70, FR mendapatkan nilai 75, dan MC mendapatkan nilai 70.

Berdasarkan keterangan hasil skor pretest tersebut maka dari 18 siswa secara keseluruhan belum mencapai nilai rata-rata. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan tanpa penggunaan media dakon matematika belum bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan skor postest hasil belajar dengan menggunakan media dakon matematika adalah 90, sesuai dengan kriteria presentase hasi belajar siswa bahwa nilai 90 adalah sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi.

---

<sup>97</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2005),hal.22

Secara efektif media dakon matematika dapat berpengaruh besar pada peningkatan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran matematika pada materi KPK dan FPB. Maka hipotesisnya adalah “Ada pengaruh penggunaan media dakon matematika terhadap hasil belajar siswa di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019” diterima.

### **C. Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika Terhadap Minat belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019.**

Salah satu faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar adalah minat belajar. Apabila minat belajar meningkat maka hasil belajar akan meningkat. Modal pencapaian hasil belajar yang baik adalah apabila siswa mempunyai minat belajar yang baik pula. Minat belajar dapat tercapai apabila terdapat rangsangan dari luar dan hasil belajar tercapai jika rangsangan minat belajar berhasil maka tujuan belajar siswa tercapai.

Maka dalam peneliti ini menggunakan dakon dakon matematika sebagai rangsangan untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran matematika. Siswa yang mempunyai minat belajar baik akan mempengaruhi hasil belajar yang baik pula.

Kerjasama yang dilakukan guru dengan siswa perlu dibangun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka dengan media dakon matematika merupakan salah satu cara guru sebagai bentuk bukti kerjasama dengan siswa yaitu dengan cara bersama-sama membuat media dakon matematika. Media

tersebut dibuat dari bahan ramah lingkungan, maka aman digunakan oleh siswa Sekolah Dasar.

Bahan media dakon matematika dapat memanfaatkan benda-benda yang berada di sekitar lingkungan rumah atau sekolah. Hal ini dimaksudkan agar siswa akan bersemangat belajar, semangat siswa tersebut muncul ketika minat belajar meningkat sehingga hasil belajar siswa dapat terpenuhi, yaitu mendapat nilai belajar di atas rata-rata.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asep Hidayat menyatakan bahwa penggunaan media dakon matematika dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan merasa senang selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan membuat media Dakota sendiri dapat dijadikan sebagai cara untuk meningkatkan minat siswa serta mengurangi keabstrakan materi yang dipelajari, hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.<sup>98</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Rizka Apriliana menyatakan bahwa: terdapat perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran FPB dan KPK siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Kota antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan media dakon bilangan dan siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode ekspositori.

Adapun besar pengaruh penggunaan media dakon bilangan terhadap hasil belajar FPB dan KPK siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak

---

<sup>98</sup> Asep Hidayat, *Pengaruh penggunaan Media terhadap hasil belajar siswa matematika, Jurnal UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta:2016, di akses pada 30 November 2016.*

Kota adalah sebesar 0,583 yang termasuk kedalam kriteria tergolong sedang berdasarkan perhitungan *effect size*.

Hasil nilai pretest dan posttest minat belajar dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai pretest minat belajar sebelum perlakuan menggunakan media dakon matematika dari responden 18 siswa adalah 70, dan terdapat 8 siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Nilai posttest minat belajar meningkat menjadi 85.

Dengan tidak adanya siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Sedangkan nilai pretest hasil belajar siswa adalah 77, dan terdapat 8 siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata, nilai posttest hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 90 dan tidak terdapat siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata.

Pada hasil sampel percobaan pembelajaran dengan analisis data menggunakan uji T-test dan uji Manova menunjukkan hasil angket minat belajar dan tes hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah di berikan perlakuan dengan menggunakan media dakon matematika mendapatkan nilai lebih tinggi dari nilai siswa yang diajar tanpa menggunakan media dakon matematika.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multivariat Of Varian (Manova)* diperoleh nilai ke empat P value (sig.) untuk *pillae trace*, *wilk lambda*, *hotelling's trace*, dan *Roy's largest root* adalah 11.900. Jadi nilai P value (sig.)  $0,10 > 0,05$  taraf signifikansi artinya semua nilai signifikan. Dari hasil output *test of between-subjects effect* nilai hasil tes memberikan harga F sebesar 3,277 dengan signifikansi 0,048.

Kesimpulan dari masing-masing analisis menunjukan peningkatan nilai yang signifikan. Maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa “Ada pengaruh penggunaan media dakon matematika terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019” diterima.