

BAB V

PEMBAHASAN

A. Terdapat penggunaan alat peraga kartu bridge pada operasi bilangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah ada pengaruhnya penggunaan alat peraga kartu bridge pada operasi bilangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu, yang diadakan di SMP Islam Panggul dan sekaligus semua siswa dijadikan populasi penelitian. Dari populasi tersebut, peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas eksperimen di kelas VII-A dan kelas kontrol di kelas VII-B. Sebelum instrumen post-test yang digunakan untuk pengambilan data, instrumen diuji dahulu dengan uji validitas dan reliabilitas, dan hal itu sudah terbukti reliabel dan valid. Setelah itu instrumen siap untuk dijadikan post-test.

Penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan baik kelas eksperimen pembelajaran dengan alat peraga dan kelas kontrol pembelajaran dengan ceramah (sifat konvensional), yang pada tiap 1 kali pertemuan pembelajaran terdiri dari 2 jam pelajaran atau 80 menit. Setelah kedua kelompok sampel diberi perlakuan dengan metode masing-masing, keduanya diberi posttest sesuai materi yang dipelajari, dengan jumlah dan bobot yang sama. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data tes hasil belajar yang kemudian dianalisis. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan peneliti, untuk itu peneliti

menggunakan uji t-test. Sebelum analisis data dengan uji t-test dilakukan data yang digunakan diuji prasyarat dengan uji homogen dan normalitas, setelah itu uji t-test dapat dilakukan dan dapat diambil kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada bab IV, hasilnya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara t_{hitung} dan t_{tabel} . Dimana t_{hitung} untuk hasil belajar siswa sebesar 2,788 dan t_{hitung} untuk pemahaman konsep siswa sebesar 4,104, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,021. Dalam uji-t (*t-test*) menggunakan perhitungan *SPPS 16* dapat diketahui nilai *sign* untuk hasil belajar 0,008, dan nilai signifikansinya 0,05. Jadi H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Bridge pada Operasi Bilangan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Islam Panggul Trenggalek Tahun Ajaran 2015/2016

Dari keterangan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan penggunaan alat peraga lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau yang hanya ceramah saja. Hal ini terbukti juga ketika penelitian berlangsung, dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran yang menggunakan alat peraga kartu bridge yang dilakukan di kelas eksperimen, siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Siswa aktif dalam menemukan/ memahami konsep pertanyaan yang diberikan oleh guru sehingga siswa menjawab pertanyaan dengan tepat dan menggunakan alat peraga kartu bridge dalam proses pembelajaran, sehingga tidak ada kesalahan lagi dalam menghitung operasi bilangan yang sesuai urutan. Dengan menggunakan alat peraga dalam proses belajar mengajar dapat membantu dan mempermudah siswa

dalam memahami konsep dan menjawab soal sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik, Hal ini sesuai dengan faedah alat peraga yang yang di sampaikan Ruseffendi bahwa faedah alat peraga untuk pemahaman konsep, untuk partisipasi aktif, berfikir dan lain sebagainya.⁷²

Alat peraga yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat peraga kartu bridge, berdasarkan respon siswa ketika penyampaian materi dengan alat peraga ini siswa banyak yang tertarik dan termotivasi untuk belajar dan mendengarkan apa yang konsep guru sampaikan, sehingga interaksi pada proses belajar mengajar terjadi dengan baik,⁷³ dan penyampaian materi sesuai dengan konsepnya dalam materi ini adalah urutan operasi bilangan perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dikarenakan alat peraga yang dipakai sesuai dengan karakteristik alat peraga yaitu tahan lama, bentuk menarik, sederhana dan lain sebagainya.⁷⁴

Selain itu ada beberapa keuntungan penggunaan alat peraga ini, antara lain:

1. Pemakaian alat peraga dapat menumbuhkan tingkat kreatifitas siswa dan imajinasi siswa untuk memanfaatkan barang-barang disekitar yang disangkutkan dengan materi pelajaran membuat siswa terkesan. Merangsang imajinasi anak dan memberikan kesan yang mendalam dalam mengajar, panca indra dan seluruh kesanggupan seorang anak perlu dirangsang, digunakan dan libatkan dalam melakukan apa yang dipelajari seorang siswa.

⁷² Ruseffendi, *Materi Pokok Pendidikan Matematika III*, (Jakarta: Universitas Terbuka, Depdukbud, 1994), hal. 26

⁷³ Soetomo, *dasar-dasar Interaksi Belajar Mengejar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2009), hal.

4

⁷⁴ *Ibid...* hal. 5

2. Pemakaian alat peraga dapat meningkatkan motivasi siswa dan konsep-konsep materi yang menggunakan benda abstrak dan bentuk konkret dapat dimengerti. Apabila motivasi siswa meningkat maka dapat membantu dalam proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.⁷⁵

Berdasarkan pembahasan diatas untuk mendapatkan hasil dari proses pendidikan yang maksimal, diperlukan pemikiran kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sangat diperlukan guru untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal dan menghasilkan siswa-siswa yang inovatif. Inovatif ini dapat dilakukan dengan pendekatan, strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran seperti alat peraga.⁷⁶ Alat peraga dalam proses belajar mengajar digunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien.⁷⁷ Setiap proses belajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat serta evaluasi. unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan.

Alat peraga merupakan salah satu komponen penentu efektivitas belajar. Alat peraga mengubah materi ajar yang abstrak menjadi kongkrit dan realistik. Penyediaan alat peraga merupakan bagian dari pemenuhan kebutuhan belajar sesuai dengan tipe belajar siswa. Pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan fungsi seluruh panca indera siswa untuk meningkatkan

⁷⁵ S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hal. 98

⁷⁶ Hamzah B Uno, dan Nurudin Muhammad, *Belajar dan Pendekatan Pailkem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 311

⁷⁷ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1987), ha;. 99

efektivitas belajar siswa dengan cara mendengar, melihat, meraba dan menggunakan pikirannya secara logis dan realistis. Ada beragam jenis alat peraga pembelajaran, mulai dari benda aslinya, tiruannya, yang sederhana sampai yang canggih, diberikan di dalam kelas atau luar kelas. Bisa juga berupa bidang dua dimensi (gambar), bidang tiga dimensi (ruang), animasi/flash (gerak), video (rekaman atau simulasi).⁷⁸

Penggunaan alat peraga yang dapat membentuk konsep dan pemahaman konsep siswa,⁷⁹ sehingga dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa ketika mengerjakan soal post-test, sedangkan pada kelas kontrol dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan alat peraga menjadi pasif, bosan dan keterlibatan siswa hanya sebatas mendengarkan dan motivasi siswa kurang tertarik untuk belajar lebih giat.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga lebih baik untuk pembelajaran. Karena rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Dengan adanya alat peraga siswa menjadi tertarik, termotivasi, pemahaman konsep siswa menjadi tertata serta siswa menjadi giat belajar untuk mencoba dan menemukan sendiri konsep yang diberikan guru.

⁷⁸ Sarah baniaryandini, *Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran Matematika* dalam <https://sarahbaniaryandini.wordpress.com/2014/01/05/alat-peraga-sebagai-media-pembelajaran-matematika/>, diakses tanggal 25 Februari 2015.

⁷⁹ Ruseffendi, *Materi Pokok Pendidikan ...*, hal. 26