



Surabaya, 6 April 2022

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN



“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”

PENGARUH MEDIA BONEKA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS 3 SDN TENGGILIS MEJOYO 1 SURABAYA

Merlina Natalia

Pendidikan Guru sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email : Lilismerlina2000@gmail.com

ABSTRAK

Pemilihan media yang tepat untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran, media memiliki peran sebagai alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran. Media boneka merupakan boneka yang digunakan dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas III.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Posttest Only Control Design*. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III A dengan jumlah 28 dan III B dengan jumlah 28 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan *Simple Random Sampling*. Data yang diambil berupa tes. Teknik yang digunakan yaitu tes unjuk kerja. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Media Boneka Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa kelas III SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya. Hal ini dilihat dari hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Rata-rata nilai tes matematika pada kelas III A (kelas eksperimen) adalah 75,2. Sedangkan rata-rata nilai tes matematika pada kelas III B (kelas kontrol) adalah 66,79.

Kata Kunci : Pengaruh, Media Boneka, Pembelajaran Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu pendidikan sangat perlu dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas mampu meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang diraih oleh seorang siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan.

Pendidikan matematika merupakan bagian dari pendidikan nasional yang mempunyai peran yang sangat penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Karena itu, untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi modern diperlukan penguasaan matematika yang cukup kuat (Septiari dkk, 2013). Maka dituntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetensi dalam menghadapi berbagai perkembangan tersebut. Menghadapi perkembangan tersebut tidak sedikit yang memerlukan suatu keterampilan pemecahan masalah yang melibatkan berfikir kritis, logis dan sistematis. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui pendidikan matematika.

Pelaksanaan pembelajaran matematika tidak cukup hanya memberikan informasi berupa teori atau konsep yang bersifat hafalan saja, perlu berorientasi pada pengembangan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah. Azizah (2013) menyatakan bahwa siswa perlu dibekali dengan keterampilan-keterampilan untuk menyelesaikan masalah karena hakikatnya belajar bukan hanya menghafal informasi akan tetapi suatu proses dalam pemecahan masalah. Selain itu, matematika akan menjadi pelajaran yang tidak bermakna apabila mereka belum mampu mengimplementasikan konsep matematika ke dalam konteks sehari-hari (Wahid, 2012).

Strategi dalam pemecahan masalah matematika sangat ditekankan, sedemikian pentingnya strategi ini sehingga menjadikan siswa lebih baik dalam memecahkan masalah yang bisa dipandang sebagai tujuan utama dari pembelajaran matematika. Namun, pemecahan masalah itu sendiri adalah menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah ada untuk menjawab pertanyaan yang belum terjawab atau situasi yang sulit (Ormrod, 2009).

Penggunaan media dalam pembelajaran matematika itu sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran siswa. Sesuai dengan penggunaannya, materi pada siswa harus juga dapat disesuaikan oleh gurunya. Dengan demikian guru juga harus dapat menyesuaikan media apa yang cocok yang akan diajarkan kepada siswanya. Media boneka juga berfungsi memperlancarkan proses pembelajaran sekaligus menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut harus dilandasi adanya keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media

khususnya media boneka dapat memperbaiki hasil belajar siswa hingga tercapainya tujuan pembelajaran matematika.

Penggunaan boneka sebagai media untuk pembelajaran matematika juga berpengaruh positif terhadap siswa. Dengan bantuan boneka, siswa menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kreatif memerlukan penerapan media boneka yang sesuai dengan material dalam pembelajaran matematika, sehingga siswa akan lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran.

Dari uraian di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian (Arikunto,2013:203). Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan rancangan penelitian desai eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono,2015:72).

PEMBAHASAN

Media BONEKA merupakan sebuah media yang di gunakan sebagai media pembelajaran. Dengan media Boneka peserta didik mampu mengembangkan keterampilan kreativitas anak, merangsang imajinasi anak, menambah rasa percaya diri, menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).

Setiap siswa akan menggunakan menggunakan media boneka yang bentuk,ukuran, dan berat yang berbeda, karena nantinya akan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung atau dilakukan saat akan diberikan tugas.

Penggunaan media boneka dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran matematika yang dilaksanakan pada saat kegiatan belajar. Sehingga nilai peserta didik kelas III SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya lebih baik, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata kelas kontrol dan kelas experimen setelah menggunakan media Boneka. Gange dan briggs menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yag secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain terdiri atas buku,tipe,recorder,grafik,kaset video kamera,televisi,komputer dan lain-lan.

Boneka sebagai media yang memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga materi yang di jelaskan dan dipraktikkan dg boneka dapat mengundang perhatian anak-anak. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka media boneka dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media boneka dalam pembelajaran matematika dapat membuat anak lebih mudah memahami.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian “pengaruh media BONEKA terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya” dan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa ada pengaruh penggunaan media BONEKA dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin Materi. (2021, Januari 06). *Pengertian Sampel Menurut Para Ahli Secara Umum*. Retrieved Juli 13, 2021, from MateriBelajar.co.id: <https://materibelajar.co.id/pengertian-sampel-menurut-para-ahli/>
- Anggani, Sudono, *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Dirjen PPTA Depdikbud. 1995, hlm. 7
- Arief. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 1948, hlm. 10
- Arikunto, Suharsimi, 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta