

Pengaruh Media Sempoa *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Cilampunghilir

Veby Silpini¹ Sunanih² Rahmat Permana³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: vebysilpini3@gmail.com¹ sunanih@umtas.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Sempoa *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Cilampunghilir. Masalah pada penelitian ini ialah prestasi belajar siswa pada kelas II materi perkalian yang masih sangat rendah. Hal tersebut karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan pembelajaran masih secara konvensional sehingga *transfer* pengetahuan antara guru dengan siswa masih kurang dipahami dan berminat saat pada pembelajaran yang disampaikan. Dikarnakan kurangnya berminat siswa pada suatu pembelajaran pada akhirnya berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Metode pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, yang dilaksanakan di SDN 1 Cilampunghilir Kabupaten Tasikmalaya. Populasi dan sampel terdiri dari kelas II yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t). Hasil penelitian ini terdapat perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata *pretest* eksperimen 24 dan kelas kontrol 28. Sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 88 dan kelas kontrol 54. Terlihat ada perbedaan hasil rata-rata kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan. Selain itu hasil analisis data yang diperoleh pada penelitian ini berdistribusi normal dan homogeny dengan taraf signifikansi normalitas data $0,068 > 0,05$, taraf signifikansi homogenitas data yaitu $0,548 > 0,05$. Pengujian hipotesis menggunakan uji *paired samples tes* (uji-t) diperoleh signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Media Sempoa *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Cilampunghilir.

Kata Kunci: *Pretest-Posttest Control Group Design*, Sempoa *Puzzle*, Kemampuan Berhitung



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu dasar utama terciptanya ilmu pengetahuan, keterampilan dan keahlian tertentu yang dimiliki seorang individu dalam guna mengembangkan bakat yang dia miliki, sehingga bisa mengembangkan diri untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan yang semakin maju. Dalam Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada pasal 1 ayat 1, menjelaskan bahwa 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. Dan pada pasal 37 ayat 1 ditegaskan bahwa mata pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang sekolah dasar dan menengah. Pada tahun 2015 Indonesia menjadi salah satu peserta TIMSS dan berdasarkan hasil survei, Indonesia menempati peringkat 44 dari 49 peserta TIMSS. Hasil perolehan skor rata-rata yang dicapai oleh siswa Indonesia adalah 397 sedangkan skor rata-rata internasional adalah 500. Dengan demikian, diketahui bahwa kemampuan matematika

siswa Indonesia dapat di kategorikan berada pada tingkat rendah (Low Benchmark). Berdasarkan hasil PISA 2018 pada literasi matematika, sejumlah 28% siswa di Indonesia mencapai level 2 (rata-rata OECD pada level 2 adalah 76%) dan terdapat 1% siswa Indonesia mendapatkan nilai di level 5 (rata-rata OECD pada level 5 yaitu 11%). Rendahnya kemampuan siswa di latar belakang oleh kurangnya pemahaman siswa tersebut mengenai pembelajaran yang di ajarkan (Amaliya dan Fathurohman, 2022: 47).

Mempelajari matematika adalah penting karena dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak boleh mengelak dari aplikasi matematika bukan itu saja matematika juga mampu mengembangkan kesadaran tentang nilai-nilai yang secara esensial (Anugrahana, 2019: 462). Salah satu pengharapan dari pembelajaran di sekolah dasar adalah siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan salah satunya adalah kemampuan berhitung perkalian. Di sekolah dasar operasi hitung perkalian sudah dimulai sejak kelas dua. Operasi hitung perkalian adalah dasar yang dipakai dalam operasi hitung selanjutnya dalam pembelajaran matematika tingkat kelas tinggi. Haruman dalam Arima & Indrawati (2018: 1243) menerangkan bahwa perkalian termasuk topik yang sulit untuk dipahami sebagian siswa. Ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang duduk di tingkatan tinggi sekolah dasar belum menguasai topik perkalian, sehingga siswa banyak yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Matematika yang lebih tinggi. Dalam menyelesaikan operasi hitung tersebut, kebanyakan siswa masih kurang mampu dan merasa kesulitan dalam mengerjakannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas 2 SDN Cilampungilir, terdapat 19 orang (63,33%) peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan 11 orang (36,67%) berhasil mencapai KKM, yaitu 70. Hal itu disebabkan oleh beberapa-beberapa faktor diantaranya siswa hanya paham tentang konsep saja tetapi tidak memiliki trik atau cara untuk berhitung dengan mudah. Selain itu, pada pemberian metode pembelajaran guru yang bersifat monoton sehingga membuat suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan membuat siswa jenuh, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, guru belum menggunakan trik dan teknik berhitung yang lebih mempermudah pemahaman siswa dan gaya belajar setiap siswa yang kurang diperhatikan sehingga kemampuan berhitung siswa belum bisa berhitung dengan cepat. Selain itu, siswa yang belum mencapai KKM, kurang minat pada pelajaran matematika, mereka beranggapan bahwa matematika susah dipelajari, gurunya tidak menyenangkan, membosankan, menakutkan, dll. Anggapan ini membuat siswa lebih takut pada matematika. Sikap siswa yang seperti ini yang akan menyebabkan prestasi akademik Siswa belum maksimal dalam Pembelajaran Matematika. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika dibutuhkan media yang tepat dalam penggunaannya.

Membahas tentang media, menurut Heinich "media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Fungsi dari media pembelajaran adalah untuk mempercepat proses belajar. (Susilana dan Riyana dalam Arima & Indrawati, 2018: 1242). Namun saat ini penggunaan media dalam matematika seringkali ditujukan hanya pada proses belajar matematika pada tahap penanaman konsep serta tahap pemahaman konsep. Seringkali pada tahap keterampilan hitung pengadaan media Matematika kurang begitu diperhatikan, padahal media ditujukan untuk mempermudah pencapaian suatu tujuan pembelajaran pada proses belajar. Siswa sekolah dasar berusia sekitar antara 6 sampai 13 tahun. Menurut Piaget siswa berada pada fase operasional konkret Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun

masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran Matematika yang abstrak, siswa memerlukan suatu alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa (Heruman dalam Arima & Indrawati, 2018: 1242).

Media pembelajaran yang digunakan untuk berhitung saat ini telah berkembang bermacam-macam dengan alat peraga salah satunya ialah sempoa *puzzle*. Sempoa *puzzle* merupakan media pembelajaran visual – interaktif, dimana siswa dapat menggunakan media secara langsung. Hal ini dapat membangun suatu pengalaman pada proses pembelajaran siswa yang nantinya akan memberikan efek pada pengetahuan siswa pada materi operasi hitung perkalian. Peran media *Sempoa Puzzle* adalah sebagai alat konkret pengajaran metode perkalian pagar yang semestinya hanya dengan menggunakan gambar siswa dapat menghitung perkalian. namun sering kali daya pemahaman siswa jika hanya menggunakan suatu gambar yang abstrak siswa akan sulit menyerap pengetahuannya. Untuk itu pengadaan media *Sempoa Puzzle* ini perlu agar siswa lebih dengan mudah memahami konsep perkalian dengan metode hitung cepat perkalian pagar dan kualitas proses belajar mengajar lebih meningkat.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan maka penulis tertarik untuk meneliti masalah ini dengan judul “Pengaruh Media Sempoa *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Cilampunghilir”. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini, sebagai berikut: Rendahnya kemampuan berhitung siswa di SDN 1 Cilampunghilir terutama pada operasi hitung perkalian; Penggunaan media pembelajaran yang monoton; Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melihat banyak dan luasnya permasalahan yang ada dan peneliti juga memiliki kemampuan yang terbatas, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti yaitu: Materi operasi bilangan perkalian yang hasilnya maksimal bilangan 3 angka. Materi operasi bilangan perkalian dengan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka pada bilangan asli. Peneliti hanya menguji pengaruh media sempoa *puzzle* pada materi perkalian dasar kelas 2 di SDN 1 Cilampunghilir. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh media sempoa *puzzle* terhadap kemampuan berhitung perkalian siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 1 Cilampunghilir?”. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media sempoa *puzzle* terhadap kemampuan berhitung perkalian siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 1 Cilampunghilir.

Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan terkait pendekatan pembelajaran matematika realistik yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dari Ika Ristika (2018) Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk Pretest Posttest Design yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar murid terhadap media sempoa positif, pemahaman materi dan konsep dari matematika dengan media pembelajaran sempoa ini

menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan media sempoa. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa nilai t Hitung yang diperoleh adalah 6,69 dengan frekuensi $dk = 25 - 1 = 24$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh t Tabel = 2,06. Jadi, $t_{Hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media sempoa dalam pembelajaran matematika mempunyai pengaruh dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran sempoa. Adapun persamaannya dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media sempoa dan perbedaannya terletak pada variabel y .

2. Penelitian Hidayat, N., Suhandi, S., Hamdani, D., El Haque, I. T., Yuliana, P. D., Agustina, D., ... & Wahyuningsih, W. (2023). Penggunaan Sempoa Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Dengan Media *Puzzle*. Penelitian merupakan Pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh 5 orang mahasiswa yang bertugas sebagai fasilitator Bersama metode pengabdian dengan menggunakan pendidikan atau penyuluhan kesehatan tentang penggunaan sempoa dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa dengan menggunakan media *puzzle*. sasaran penyuluhan ini adalah nilai Siswa sekolah dasar kelas II dan III. Kegiatan konseling diawali dengan pre-test, kemudian pemberian materi, setelah itu diberikan post-test yang diakhiri dengan evaluasi dan sesi tanya jawab. Hasil dari pengabdian ini adalah siswa mampu mengoperasikan manik-manik pada sempoa, siswa mampu memahami konsep membaca satu atau puluhan manik pada sempoa, siswa mampu menyelesaikan soal cerita tingkat lanjut dan membagi dengan menggunakan sempoa.
3. Penelitian Wijayanti, S. P., & Suswandari, M. (2022). Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan media sempoa dalam pelajaran matematika kelas rendah di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian studi pustaka. Objek dalam penelitian ini adalah media sempoa dan muatan pelajaran matematika. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas rendah di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca, menelaah, dan mencatat berbagai literatur atau bahan bacaan yang sesuai dengan pokok bahasan yang diakses di Google Scholar. Teknik analisis data penelitian ini yaitu dengan menganalisa data yang diperoleh dengan menggunakan teknik analisis anotasi bibliografi (*Annotated Bibliography*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat dampak penggunaan sempoa antara lain melalui kegiatan permainan menggunakan media sempoa siswa akan merasa tertarik, siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan. Sehingga melalui penggunaan media pembelajaran sempoa dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama mata pelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasi Experiment* (eksperimen semu). Alasan peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen adalah karena metode ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan khusus yang akan diberikan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2016: 107) bahwa, "Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali". Peneliti akan memberikan perlakuan tertentu, yaitu dengan menggunakan media sempoa *puzzle* untuk mengetahui pengaruh media sempoa *puzzle* pada materi perkalian di Sekolah Dasar. Membedakan dari kelompok eksperimen menggunakan media sempoa *puzzle* sebagai bahan pembelajaran, sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Eksperimen semu adalah eksperimen yang dilakukan karena tidak mungkin dapat mengontrol semua

variabel yang turut mempengaruhi terhadap variabel terkait. Dalam desain ini dipilih secara *Simple Random Sampling* dengan menggunakan satu kelas. satu kelas tersebut dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama dinamakan kelompok eksperimen dan kelompok kedua dinamakan kelompok kontrol. Kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol setelah mendapat perlakuan yang berbeda kemudian dibandingkan. Menurut Cook 1979 dalam (Abraham & Supriyati, 2022) *Quasi eksperimen* didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sugiyono (2016 : 76) menyatakan desain penelitian eksperimen diantaranya adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dengan menggunakan desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki karakteristik yang sama, karena diambil secara acak (*random*). Dalam desain penelitian ini objek yang akan diteliti akan diberikan proses pembelajaran. Sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Selanjutnya diberikan tes akhir setelah kedua objek diberikan perlakuan.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu (Sugiyono, 2016: 233). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II di SDN 1 Cilampunghilir yang berjumlah 30 siswa. Menurut Sugiyono (2016): 233), sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *random sampling*. *Random sampling* merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono 2016: 129). Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN I Cilampunghilir yang bertempat di Jl. Borolong, Kec. Padakembang, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat.

Teknik Pengumpul Data

Menurut (Suparyanto, 2020), teknik pengumpul data merupakan suatu cara atau prosedur yang sistematis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Wawancara untuk mengetahui permasalahan awal di sekolah. Tes untuk mengetahui hasil belajar matematika sebelum mendapat perlakuan dan sesudah mendapat perlakuan atau *treatment* terhadap pengaruh pendekatan matematika realistik. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang berhubungan dengan penelitian. Keempat teknik pengumpulan data tersebut, dijelaskan sebagai berikut.

1. Wawancara. Lexy J. Moleong dalam Mutiarani et.al (2020: 3) menyatakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Adapun maksud mengadakan wawancara, seperti antara lain untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian tentang situasi social (*setting sosial*).

2. Observasi. Observasi atau pengamatan dilakukan secara langsung dengan objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi dalam penelitian ini berupa catatan lapangan.
3. Tes. Arikunto dalam Fatahullah et.al (2022;143) menyatakan bahwa tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan adalah tes tertulis. Tes pada penelitian pengaruh media ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran sempoa *puzzle* saat digunakan dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Maka dilakukan tes tulis berupa soal *pretest* dan *posttest* serta instrumen penilaiannya. Soal tes yang digunakan sebanyak 10 soal yaitu berupa soal PG.
4. Dokumentasi. Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peratutran-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang sudah berlalu. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Cilampunghilir, tepatnya di kelas 2. Penelitian dilakukan pada siswa berjumlah 30 orang, yaitu 15 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas dimana saat pembelajaran para siswa diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran sempoa *puzzle*. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang diberikan perlakuan dengan metode konvensional. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 23 – 25 September 2024. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran sempoa *puzzle* terhadap prestasi siswa pada kelas 2 materi perkalian di SDN 1 Cilampunghilir. Untuk menjawab rumusan masalah, peneliti mengolah data yang diperoleh berupa data kuantitatif, data tersebut merupakan hasil tes yang dilakukan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 27.

Hasil Awal (*Pretest*) pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan. Peneliti melakukan *pretest* kepada 30 siswa yang kemudian dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan *pretest* dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23 September 2024.

Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen

Setelah dilakukan *pretest*, kelas eksperimen diberikan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran sempoa *puzzle*. Berikut adalah perlakuan yang dilakukan di kelas eksperimen:

1. Pembelajaran Ke-1. Pembelajaran pertama di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Senin, 23 September 2024 tepatnya pukul 11.00-12.00 siang. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah mengidentifikasi konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Tujuan yang ingin dicapai adalah melalui penggunaan media sempoa *puzzle* siswa dapat menyimpulkan definisi perkalian dengan benar. Selanjutnya memulai pembelajaran pertama dengan memberikan salam dan menyapa siswa, dilanjutkan dengan berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Lalu memberikan apersepsi sebelum menginfokan materi apa yang akan dipelajari siswa. Tujuan dari sesi apersepsi ini adalah mengaitkan materi atau kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah ke arah materi pembelajaran. Setelah

sesi apersepsi, selanjutnya memberi tahu judul materi yang akan dipelajari siswa, yaitu materi mengenai definisi perkalian. Kemudian menyampaikan tujuan dan indikator pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan. Pada kegiatan inti pembelajaran, secara mandiri siswa diminta untuk menebak definisi sederhana dari perkalian dan menyebutkan contohnya. Setelah selesai dilanjutkan dengan memperkenalkan media sempoa *puzzle* kepada siswa dan menjelaskan definisi, tujuan, penggunaan media, dan kaitan media tersebut dengan materi pembelajaran. Untuk menguatkan jawaban siswa, dilakukan penggunaan mediadan juga diberikan beberapa soal sebagai contoh bagaimana cara penggunaan media. Setelah dirasa siswa cukup paham dengan definisi dari perkalian dan juga penggunaan media, selanjutnya siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang berisi 5 siswa dalam setiap kelompok. Tiap kelompok mendapat 5 soal dengan pertanyaan yang berbeda-beda. Untuk menjawab pertanyaan tersebut siswa harus menggunakan media yang tadi dijelaskan dengan bergantian. (ketika kelompok 1 yang mengerjakan soal maka yang memegang media adalah kelompok 2 dan 3 begitu seterusnya hingga selesai). Setelah itu siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan perwakilan 1 kelompok 1 siswa, dan juga membahasnya bersama-sama. Lalu setelah semuanya selesai kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengajak siswa untuk merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.

2. Pembelajaran Ke-2. Pembelajaran kedua di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa, 24 September 2024 tepatnya pukul 11.00-12.00 siang. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah menghitung hasil estimasi nilai perkalian. Tujuan yang ingin dicapai adalah melalui penggunaan media sempoa *puzzle* siswa dapat menghitung hasil estimasi nilai perkalian dengan benar. Pembelajaran kedua dimulai dengan memberikan salam dan menyapa siswa, dilanjutkan dengan berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Pemberian apersepsi sembari mengulas materi definisi perkalian secara sederhana yang telah dipelajari siswa kemarin. Lalu memberikan informasi judul materi selanjutnya yang akan dipelajari siswa, yaitu materi menghitung hasil estimasi nilai perkalian. Kemudian penyampaian tujuan dan indikator pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi hari ini. Kegiatan inti pembelajaran diawali dengan duduk sesuai kelompok yang sebelumnya telah dibagi. Pemberian penguatan materi tersebut dilakukan secara lisan dan mencontohkan dengan menggunakan media sempoa *puzzle*, lalu menyuruh siswa untuk menuliskan setiap materi yang telah disampaikan di buku masing-masing. Selanjutnya kembali menyelesaikan tugas kelompok dengan cara pengerjaannya sama seperti sebelumnya menggunakan sempoa *puzzle*. Setelah itu siswa diminta untuk mempresentasikan jawaban didepan kelas dan membahasnya bersama-sama. setelah semuanya selesai. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran siswa diajak untuk merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari dengan permainan tangkap gelas dan jika bisa menjawab mendapat hadiah dan boleh keluar duluan.
3. Pembelajaran Ke-3. Pembelajaran ketiga di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu, 25 september 2024 tepatnya pukul 11.00-12.00 siang. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah melakukan operasi perkalian suatu bilangan dengan dari sampai dengan 100 dan menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan operasi perkalian. Tujuan yang ingin dicapai adalah melalui media sempoa *puzzle*, siswa mampu melakukan operasi perkalian suatu bilangan dan mampu menyelesaikan soal cerita mengenai perkalian. Memulai pembelajaran ketiga dengan memberikan salam dan menyapa siswa, dilanjutkan dengan berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Mengingatkan kembali kepada siswa dengan cara memberikan apersepsi sembari mengulas materi definisi perkalian secara sederhana yang telah dipelajari siswa pada hari senin. Lalu menjelaskan materi pada pembelajaran hari ini

dengan menjelaskan secara lisan dan memberikan beberapa contoh soal dan diselesaikan menggunakan media sempoa *puzzle*. Kemudian siswa duduk sesuai kelompok sebelumnya, dan diberi soal mengenai perkalian dan soal cerita untuk diselesaikan menggunakan sempoa *puzzle*, setelah itu siswa diminta untuk mempresentasikan setiap 1 orang 1 soal yang telah dikerjakan pada kelompoknya lalu membahasnya bersama-sama. Setelah selesai, kegiatan pembelajaran diakhiri dengan memberikan penguatan terhadap materi pada hari ini dan dilanjutkan dengan mengajak siswa untuk merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.

Proses Pembelajaran Kelas Kontrol

1. Pembelajaran Ke-1. Pembelajaran pertama di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Senin, 23 September 2024 tepatnya pukul 09.00-10.00 siang. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah mengidentifikasi konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Tujuan yang ingin dicapai adalah melalui pembelajaran siswa dapat menyimpulkan definisi perkalian dengan benar. Selanjutnya memulai pembelajaran pertama dengan memberikan salam dan menyapa siswa, dilanjutkan dengan berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Peneliti memberikan apersepsi sebelum menginfokan materi apa yang akan dipelajari siswa. Tujuan dari sesi apersepsi ini adalah mengaitkan materi atau kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah ke arah materi pembelajaran. Setelah sesi apersepsi, peneliti pun memberi tahu judul materi yang akan dipelajari siswa, yaitu materi mengenai definisi perkalian. Kemudian peneliti menyampaikan tujuan dan indikator pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan peneliti. Pada kegiatan inti pembelajaran, secara mandiri siswa diminta untuk menebak definisi sederhana dari perkalian dan menyebutkan contohnya. Setelah itu diberikan penjelasan mengenai materi perkalian secara lisan dan juga memberikan contoh yang dituliskan di papan tulis, dan menunjuk salah satu siswa untuk mengerjakan soal yang ada di depan, kegiatan ini berulang hingga beberapa siswa yang maju kedepan. Setelah dirasa siswa cukup paham dengan definisi dari perkalian dan juga cara pengerjaannya, selanjutnya siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang berisi 5 siswa dalam setiap kelompok. Tiap kelompok mendapat 5 soal dengan pertanyaan yang berbeda-beda. Untuk menjawab pertanyaan tersebut siswa harus menghitungnya secara manual. Setelah itu siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan perwakilan 1 kelompok 1 siswa, dan juga membahasnya bersama-sama. Lalu setelah semuanya selesai kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengajak siswa untuk merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.
2. Pembelajaran Ke-2. Pembelajaran kedua di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa, 24 September 2024 tepatnya pukul 09.00-10.00 siang. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah menghitung hasil estimasi nilai perkalian. Tujuan yang ingin dicapai adalah melalui pembelajaran siswa dapat menghitung hasil estimasi nilai perkalian dengan benar. Memulai pembelajaran kedua dengan memberikan salam dan menyapa siswa, dilanjutkan dengan berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Lalu memberikan apersepsi sembari mengulas materi definisi perkalian secara sederhana yang telah dipelajari siswa kemarin. Setelah itu memberi informasi judul materi selanjutnya yang akan dipelajari siswa, yaitu materi menghitung hasil estimasi nilai perkalian. Kemudian penyampaian tujuan dan indikator pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi hari ini. Kegiatan inti pembelajaran diawali dengan duduk sesuai kelompok yang sebelumnya telah dibagi. Pemberian penguatan materi tersebut dilakukan secara lisan dan mencontohkan dengan menuliskan soal di papan tulis, lalu menyuruh siswa untuk menuliskan setiap materi yang telah disampaikan di buku masing-masing. Selanjutnya kembali

menyelesaikan tugas kelompok dengan cara pengerjaannya menghitung secara manual. Setelah itu siswa diminta untuk mempresentasikan jawaban didepan kelas dan membahasnya bersama-sama. setelah semuanya selesai. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran siswa diajak untuk merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari dengan permainan tangkap gelas dan jika bisa menjawab mendapat hadiah dan boleh keluar duluan.

3. Pembelajaran Ke-3. Pembelajaran ketiga di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu, 25 september 2024 tepatnya pukul 09.00-10.00 pagi. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah melakukan operasi perkalian suatu bilangan dengan dari sampai dengan 100 dan menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan operasi perkalian. Tujuan yang ingin dicapai adalah melalui pembelajaran, siswa mampu melakukan operasi perkalian suatu bilangan dan mampu menyelesaikan soal cerita mengenai perkalian. Memulai pembelajaran ketiga dengan memberikan salam dan menyapa siswa, dilanjutkan dengan berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Mengingatkan kembali kepada siswa dengan cara memberikan apersepsi sembari mengulas materi definisi perkalian secara sederhana yang telah dipelajari siswa pada hari senin. Lalu menjelaskan materi pada pembelajaran hari ini dengan menjelaskan secara lisan dan memberikan beberapa contoh soal dan diselesaikan bersama sama dengan siswa. Kemudian siswa duduk sesuai kelompok sebelumnya, dan diberi soal mengenai perkalian dan soal cerita, setelah itu siswa diminta untuk mempresentasikan setiap 1 orang 1 soal yang telah dikerjakan pada kelompoknya lalu membahasnya bersama-sama. Setelah selesai. kegiatan pembelajaran diakhiri dengan memberikan penguatan terhadap materi pada hari ini dan dilanjutkan dengan mengajak siswa untuk merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.

Hasil Akhir Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Setelah dilaksanakan *pretest* dan pemberian perlakuan sebanyak tiga kali kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya siswa diberikan *posttest*. Tujuannya untuk melihat hasil pencapaian pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 25 September 2024. Kegiatan *posttest* diikuti oleh siswa yang diberikan perlakuan, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang berjumlah 30 orang. Pada analisis hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi perbedaan nilai antara keduanya. Beberapa faktor yang dapat berpengaruh terhadap perbedaan hasil nilai tersebut adalah faktor kondisi siswa saat pembelajaran, salah satunya pada penggunaan media pembelajaran yang mempengaruhi terhadap siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar dan memahami materi akan mendapat hasil nilai yang lebih baik.

Hasil Uji Hipotesis

Data yang digunakan dalam hipotesis ini menggunakan data hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun tujuan dilakukannya uji hipotesis ini untuk mengetahui dugaan sementara pada penelitian. Untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak, maka harus melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Kedua pengujian ini akan menghasilkan hipotesis penelitian. Jika data berdistribusi normal, maka uji hipotesis dilakukan dengan uji parametrik. Sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis dilakukan dengan uji non-parametrik dengan menggunakan aplikasi SPSS 27, peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji *paired sample t test*.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan tahapan uji data untuk membuktikan data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan untuk membuktikan bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa (*pretest* dan *posttest*) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdistribusi tersebut normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Kalmogorov-Smirnov* dengan program *SPSS 27*. Hasil *output* dari uji normalitas menggunakan *Kalmogorov-Smirnov* dengan program *SPSS 27*, bahwa jika data memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Nilai signifikansi yang didapat dari nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu $0,068 > 0,05$ dan nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu $0,100 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi yang didapat dari nilai *pretest* kelas kontrol yaitu $0,018 > 0,05$ dan nilai *posttest* kelas kontrol yaitu $0,026 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian baik dari kelas eksperimen ataupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Uji homogenitas membuktikan apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas didapat dengan menggunakan uji *Homogeneity of variance*. Pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai *Sig* $> 0,05$. Nilai *Sig Based on Mean* $0,548 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen (sama).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis yang sebelumnya telah ditentukan. Pada penelitian ini menggunakan uji *t* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pada *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa kelas 2 SDN 1 Cilampunghilir dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran sempoa *puzzle* terhadap prestasi belajar siswa. Uji ini dilakukan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Pengambilan keputusan dalam *uji paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi hasil *output SPSS 27* menurut Santoso (2014: 265) yaitu:

Jika *sig (2-tailed)* $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Jika *sig (2-tailed)* $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *sig (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran sempoa *puzzle* terhadap prestasi belajar siswa pada kelas 2 materi perkalian di SDN 1 Cilampunghilir, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Pembahasan

Interpretasi dan Hasil Diskusi

Bagian pembahasan mengacu pada permasalahan yang dimunculkan yaitu apakah berpengaruh media pembelajaran sempoa *puzzle* terhadap kemampuan berhitung siswa pada kelas 2 materi perkalian SDN 1 Cilampunghilir? Berikut hasil dari *pretest posttest* pada saat penelitian tersebut: Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran sempoa *puzzle* terhadap materi perkalian di kelas 2 SDN 1 Cilampunghilir. Hasil tersebut terdapat dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sempoa *puzzle*. Kondisi kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan cukup rendah, hal ini ditunjukkan berdasarkan prolehan rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 24, dan *pretest*

kelas kontrol yaitu 28. Setelah dilakukan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan pada kelas masing-masing, diperoleh hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 88, sedangkan hasil rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 54. Hasil data uji homogenitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* bersifat homogeny. Hasil uji hipotesis yang dilakukan memperoleh nilai $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran sempoa *puzzle* terhadap materi perkalian kelas 2 di SDN 1 Cilampunghilir. Penerapan media pembelajaran sempoa *puzzle* dalam pembelajaran membantu siswa memahami materi khususnya materi perkalian dan konsep perkalian tema 2 di kelas 2. Siswa sangat antusias saat sedang menjelaskan bagaimana cara penggunaan media sempoa *puzzle* media ini sejalan dengan teori Jean Piaget (1977: 22) dalam ilham (2023: 2) pada tahap oprasional konkrit, pada tahap ini, anak-anak mulai berpikir secara logis, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang konkret. Mereka mulai mampu melakukan operasi mental, seperti penjumlahan dan pengurangan, tetapi biasanya masih memerlukan bantuan alat konkret untuk memahami konsep yang lebih abstrak seperti perkalian. Media batang perkalian sangat efektif pada tahap ini karena membantu anak-anak memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang media tiga dimensi pengembangan Amirul (2020: 20). Dengan melihat dan menyentuh batang perkalian, mereka bisa memahami bahwa, misalnya, 3×4 berarti tiga kelompok yang masing-masing terdiri dari empat batang. Siswa juga sangat antusias saat disuruh kedepan mengerjakan perkalian dengan menggunakan media sempoa *puzzle*, karena bagi siswa media pembelajaran sempoa *puzzle* ini menjadi pengalaman pertama. Itu terbukti dengan meningkatnya perestasi atau hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran sempoa *puzzle*.

Keterbatasan Peneliti

Peneliti ini pada dasarnya telah dilaksanakan semaksimal mungkin dari tahap perencanaan sampai tahap penyelesaian laporan. Namun, berdasarkan dari pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang dapat diperhatikan oleh para peneliti selanjutnya. Beberapa keterbatasannya dalam penelitian tersebut diantaranya:

1. Jumlah sampel atau objek peneliti lumayan sedikit, yaitu berjumlah 30 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terjadi karena kurangnya jumlah siswa yang ada di sekolah tersebut. Sehingga tentunya sampel yang sedikit tersebut belum cukup untuk menggambarkan keadaan yang sesuai.
2. Saat proses pembelajaran, ada beberapa siswa yang kurang fokus pada pembelajaran, sehingga membuat peneliti belum mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sesuai keinginan.

Implikasi Terhadap Pelayanan Pendidikan dan Penelitian

1. Implikasi Terhadap Pelayanan. Berdasarkan hasil penelitian, dibuktikan bahwa media pembelajaran sempoa *puzzle* berpengaruh terhadap materi perkalian kelas 2 SDN 1 Cilampunghilir. Dengan media ini siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini menjadi motivasi bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Guru merupakan fasilitator dan motivator bagi siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Oleh karna itu guru harus selalu meberikan kesempatan kepada siswa untuk bicara dan mengemukakan pendapatnya. Dengan demikian pelayanan pendidikan yang diberikan guru kepada siswa belajar efektif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif dengan adanya penelitian, para guru bisa mendapatkan pengalaman baru dalam pelayanan proses pembelajaran, sehingga pelayanan yang didapatkan siswa menjadi bervariasi serta mudah memahami materi yang disampaikan.

2. Implikasi Terhadap Pendidikan. Dari penelitian ini, pendidik bisa menggunakan alternatif media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu memahami materi yang disampaikan sehingga nilai atau hasil yang diperoleh menjadi meningkat. Hal ini akan berpengaruh pada peningkatan rapor mutu Pendidikan di SDN 1 Cilampunghilir.
3. Implikasi Terhadap Penelitian. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar atau nilai kognitif siswa. Maka penelitian ini bisa dijadikan acuan dan pembahasan untuk penelitian selanjutnya, selain itu digunakan sebagai referensi untuk penyempurnaan dan perbandingan media pembelajaran agar mendapat solusi dari setiap permasalahan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 28 dan setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan *posttest* nilai rata-rata adalah 54. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* yang didapat adalah 24, kemudian setelah diberikan perlakuan dan diberikan *posttest* nilai rata-rata siswa yang didapat adalah 88. Selanjutnya uji normalitas pada hasil *pretest* dan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menggunakan *Kalmogorov-Smirnov* pada program *SPSS 27*, nilai signifikansi yang didapat dari nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu $0,068 > 0,05$ dan nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu $0,100 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi yang didapat dari nilai *pretest* kelas kontrol yaitu $0,018 > 0,05$ dan nilai *posttest* kelas kontrol yaitu $0,026 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian baik dari kelas eksperimen ataupun kelas kontrol berdistribusi normal. Adapun uji normalitas data yang sudah dilakukan pada data *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Hasilnya, nilai *Sig Based on Mean* yang didapat adalah $0,548 > 0,05$ sehingga *varians* data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* pada program *SPSS 27*, hasil hipotesis yang didapat dengan nilai *sig* $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *sempoa puzzle* siswa kelas 2 SDN 1 Cilampunghilir.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, diantaranya:

1. Bagi Guru. Dalam kegiatan pembelajaran, guru yang baik dan profesional harus mampu menguasai materi yang akan disampaikan, maka penggunaan media pembelajaran dalam interaksi belajar dengan siswa sangatlah penting. Karena dengan berbantuan media pembelajaran, guru akan lebih mudah menyampaikan materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran tersebut akan sangat disukai siswa.
2. Bagi Siswa. Saat pembelajaran dilaksanakan, siswa diharapkan mampu mengikuti pembelajaran secara kondusif agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar. Siswa juga harus aktif bertanya jika ada materi yang kurang dipahami. Jika siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar tentu kita dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bagi Peneliti. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penggunaan media pembelajaran ini. Media pembelajaran berbasis teknologi ini sangat interaktif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Amaliya, I., & Fathurohman, I. 2022. Analisis kemampuan literasi matematika ditinjau dari gaya belajar siswa SDN Mangunjiwan 1 Demak. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 5(1), 45-56.
- Anugrahana, A. 2019. Pengembangan modul sempoa sebagai alternatif dalam mata kuliah inovatif matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 462-470.
- Arima, N., & Indrawati, D. 2018. pengembangan media pembelajaran multiplication stick box pada materi operasi hitung perkalian kelas III sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1242-1251.
- Bahar, B., & Risnawati, R. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77-86.
- Bahardan. 2019. Pengembangan media pembelajaran puzzle melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246.
- Baharudin, H. 2016. Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246.
- Basuki, Sulisty. (2015). *Metode Penelitian*. Jakarta : Wedatama Widya Sastra
- Fatahullah, M. M., Pratiwi, A. R., & Rapi, M. 2022. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas V. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 5(2), 141-146.
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. 2022. Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575-3581.
- Hasratuddin, H. (2014). Pembelajaran matematika sekarang dan yang akan datang berbasis karakter. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(2).
- Hidayat, N., Suhandi, S., Hamdani, D., El Haque, I. T., Yuliana, P. D., Agustina, D., ... & Wahyuningsih, W. 2023. Penggunaan Sempoa Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Dengan Media Puzzle. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(5), 297-303.
- Hidayati, R. N. (2021). Implementasi Model Assure Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Mi Nurul Hidayah. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 131–148. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v4i1.1829>
- Ibrahim, M. A., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. 2022. Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Ika Ristika. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1-12.
- Kartika, E. (2023). Pengaruh Media Sempoa Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa di SDIT Khoiru Ummah.
- Khasanah, K., Marjuki, D., & Nasution, N. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Elmantab Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Akademika*, 10(01), 25–46. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1338>

- Komariah, K., & Pebriyanti, N. (2023). Perbedaan Pengaruh Penggunaan Metode Jarimatika dan Metode Permainan Kartu terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Dasar Siswa Sekolah Dasar. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika* 18(2), 136-147. <https://doi.org/10.21831/pythagoras.v18i2.65725>
- Maryanto, B. P. A., Rachmawati, L. N., Muhammad, I., & Sugiyanto, R. (2023). Kajian Literatur: Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah. *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 93-106.
- Mutiarani, R., Zakso, A., & Salim, I. 2020. Implementasi dan Implikasi Full Day School pada Pembelajaran Sosiologi di SMAN 10 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8 (3).
- Nurtiani, A. T. 2015. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Sempoa Di Tk Al-Ikhlash Lamlhom Kecamatan Lhoknga Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*, 2(1), 45-53.
- Rambe, C. N. 2020. Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. In *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 5, No. 1, pp. 333-340).
- Sari, M., Rachman, H., Astuti, N. J., Afgani, M. W., & Siroj, R. A. (2023). Explanatory survey dalam metode penelitian deskriptif kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 10-16.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350-361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, cv
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian*. Skripsi STT Kedirgantaraan Yogyakarta, 34-50.
- Supardi, S. U. (2013). Hasil belajar matematika siswa ditinjau dari interaksi tes formatif uraian dan kecerdasan emosional. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2).
- Suparyanto. (2020). Perbandingan latihan plyometerik jump to box dan squad jump terhadap power otot tungkai permainan futsal pada siswa ekstra kurikuler futsal smp Negeri 9 kota tasikmalaya, Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248-253
- Wijayanti, S. P., & Suswandari, M. 2022. Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 58-66.
- Wina at all, R. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77-86