

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MENGHITUNG DENGAN STIK *ICE CREAM* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS II

Nurfajriah¹, Rosdiana², Fajri Basam³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Korespondensi. E-mail: fajriah118@gmail.com

Abstrak

Kata kunci:
Media Stik *Ice Cream*
& Menghitung

Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan hasil belajar Matematika sebelum menggunakan media stik *ice cream* terhadap peserta didik kelas II MI Ulil Albab Simpasai. 2) Mendeskripsikan hasil belajar Matematika sesudah menggunakan media stik *ice cream* terhadap peserta didik kelas II MI Ulil Albab Simpasai. 3) Menganalisis pengaruh hasil belajar matematika menggunakan media stik *ice cream* terhadap peserta didik kelas II MI Ulil Albab Simpasai. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian preekspereimen design dengan jenis design one group pretestposttets. Populasi dalam penelitian ini yakni seluruh kelas II MI Ulil Albab Simpasai sebanyak 14 peserta didik dengan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 14 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan soal essay. Berdasarkan hasil analisis deskriptif hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan menggunakan media stik *ice cream* pada kelas II MI Ulil Albab memperoleh nilai maksimum 60 dan minimum 40 dengan rata-rata 49,64 dan hasil analisis deskriptif hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media stik *ice cream* memperoleh nilai maksimum 95 dan minimum 50 dengan rata-rata 79,64. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan uji *normalized gain* diperoleh hasil bahwa penggunaan media stik *ice cream* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai sebesar 0,59 atau *n-gain* >0,3 berada pada kategori sedang.

Abstract

Keywords:
Ice Cream Stik Media
& Count

The objectives of this research are 1) Describe the results of Mathematics learning before using ice cream stick media for class II students at MI Ulil Albab Simpasai. 2) Describe the results of Mathematics learning after using ice cream stick media for class II students at MI Ulil Albab Simpasai. 3) Analyzing the influence of mathematics learning outcomes using ice cream sticks on class II students at MI Ulil Albab Simpasai. The type of research used in this research is pre-experimental design research with a one group pretest-post test type design. The population in this study was the entire class II of MI Ulil Albab Simpasai as many as 14 students with a total sample in this study of 14 students. The data collection technique uses essay questions. Based on the results of descriptive analysis of student learning outcomes before using ice cream stick media in class II MI Ulil Albab, they obtained a maximum score of 60 and a minimum of 40 with an average of 49.64 and the results of descriptive analysis of student learning outcomes after using the media Ice cream sticks obtained a maximum score of 95 and a minimum of 50 with an average of 79.64. Based on the results of descriptive analysis and the normalized gain test, the results showed that the use of ice cream stick media had a significant effect on student learning outcomes with an average value of 0.59 or n-gain >0.3 in the medium category..

Keywords: *Ice Cream Stik Media & Count*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan antara manusia dewasa dengan anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi sebuah negara karena melalui peran pendidikan negara akan dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Indonesia merupakan salah satu negara yang menyadari bahwa besar peran pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah dasar adalah bagian dari pendidikan nasional karena merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada manusia guna mengembangkan bakat serta kepribadiannya. Dari itu untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran diperlukan adanya upaya peningkatan kualitas pendidikan, yang diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik ke jenjang yang lebih baik dan mempersiapkan generasi penerus bangsa agar dapat berkembang secara optimal.

Salah satu tujuan pendidikan adalah membentuk peserta didik berakhlak mulia, berbicara mengenai a berakhlak erat kaitannya dengan sikap atau perilaku yang dimiliki peserta didik. Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada manusia guna mengembangkan bakat serta kepribadiannya.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 (UUSPN 2003) menyebutkan 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.

Mengingat pendidikan sangat berperan untuk mengembangkan sumber daya manusia dalam pembangunan bangsa disemua bidang kehidupan maka kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta proses pembelajaran matematika dapat mengembangkan kreativitas peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir.

Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu, dengan mempelajari matematika seorang akan terbiasa berfikir secara analitis, sistematis, logis, ilmiah, kritis dan dapat meningkatkan daya kreativitas serta kemampuan kerja samanya.

Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka matematika perlu dipahami, dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat tak terkecuali peserta didik sekolah sebagai generasi penerus Bangsa dan Negara. Matematika terdiri dari berbagai topik yang saling berkaitan, satu sama lain, keterkaitan tersebut tidak hanya antar topik dalam matematika tetapi terdapat juga keterkaitan antar matematika dengan disiplin ilmu lain dengan kehidupan sehari-hari.

Bisa dilihat juga dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Bela Bakti Amalia Putri dkk. di kelas V SD Negeri IV Gumiwang pembelajaran matematika tentang akar dan pangkat peneliti menemukan peserta didik yang tidak memperhatikan guru ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Terdapat

peserta didik yang terlihat tidak tertarik dengan pembelajaran, lebih senang bercerita dan bermain dengan temannya dan tidak peduli dengan nilai rendah yang diraihinya.

Kondisi seperti ini sangat disayangkan karena kesadaran diri untuk belajar oleh peserta didik di Indonesia secara umum masih sangat kurang, bahkan termasuk siswa yang memiliki nilai bagus

Kurangnya akan kesadaran belajar dan memahami pentingnya untuk belajar bagi peserta didik ini akan berdampak bahwa keterampilan kognitif peserta didik masih sangat kurang. Untuk itu seorang guru harus memiliki keterampilan dalam menerapkan manajemen kelas. Manajemen kelas bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus mampu menerapkan inovasi pembelajaran di dalam kelas termasuk kemampuan dalam mengelola kelasnya dengan baik.

Pada sekolah MI Ulil Albab Simpasi Lambu sendiri pada pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan sudah digunakan media menghitung dengan batu, lidi atau jari-jari tangan akan tetapi, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Siti Aminah guru matematika kelas II di sekolah MI Ulil Albab sendiri rata-rata hasil belajar secara keseluruhan mendapat rata-rata sebesar 40-50%. Hasil belajar matematika menghitung dengan media tersebut masih sangat rendah dan tidak mencapai KKM 70,00 untuk peserta didik. Dan media yang digunakan masih sangat kurang menarik untuk peserta didik. Karena media batu dan lidi atau jari-jari sudah sangat lama dan sangat umum dipakai zaman ke zamannya sehingga peserta didik merasa bosan menggunakannya. Sekarang zaman sudah semakin berbeda, media pembelajaran sudah seharusnya lebih menarik dengan ide-ide baru yang kreatif. Harus diketahui tidak semua peserta didik mempunyai gaya belajar audio atau gaya belajar yang sama. Untuk itu pengajar harus mampu berkreasi, menciptakan ide-ide menarik dan menerapkan berbagai

model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik. Pada dasarnya seringkali muncul suatu permasalahan yaitu guru belum menerapkan model pembelajaran yang kooperatif dan belum menggunakan variasi dalam pembelajaran serta peserta didik kurang diberi kesempatan untuk mengalami secara langsung pengalaman materi yang disampaikan, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa belum tercapai secara maksimal.

Hal ini pula menjadi salah satu menurunkan kesadaran peserta didik untuk belajar dalam proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar menjadi kurang terutama pada kemampuan kognitifnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti beranggapan bahwa kurangnya pemanfaatan ide-ide media baru dalam pembelajaran menjadi salah satu penyebab peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran matematika menghitung. Untuk itu guru dapat menerapkan model pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media untuk menciptakan sesuatu kondisi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang dapat aktif membentuk, menentukan dan mengembangkan pengetahuan peserta didik.

Guru harus mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik. Setiap pengajar dituntut untuk profesional dalam menjalankan tugasnya dan harus mampu menerapkan media, metode, pendekatan, teknik, dan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran bisa tercapai karena sasaran yang diinginkan secara optimal. Dalam rangka memacu semangat peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, maka usaha peningkatan mutu dan kualitas proses belajar peserta didik di semua jenjang pendidikan haruslah diwujudkan, agar dapat diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang proses pembangunan.

Sudah menjadi wacana public dikalangan para pendidik bahwa media merupakan alat bantu mengajar untuk

mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

Salah satu tugas guru adalah berupaya memilih media pembelajaran yang baik digunakan untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diinginkan. Berhubung dengan itu, setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang luas dan berkenaan dengan media pembelajaran. Dengan memiliki kemampuan yang baik untuk memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat, tentunya akan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran yang sedang langsung berjalan dengan baik, efektif dan sesuai dengan yang diinginkan.

Media stik *ice cream* adalah alat bantu guru untuk membantu memberi semangat belajar dan kesan yang menyenangkan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik. Tingkah laku kognitif peserta didik melibatkan kemampuan berfikir kreatif dalam memecahkan masalah baru bersifat otomatis kecepatan dalam menentukan solusi-solusi baru dalam proses rutin. Semakin besar tingkat kejenuhan peserta didik, maka semakin perlulah media dan ide-ide menarik, visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat dan dirasakan oleh peserta didik.

Media menghitung stik *ice cream* adalah media sederhana yang terbuat dari stik *ice cream* yang diberi warna berbeda untuk membedakan antara bilangan penjumlahan dan hasil penjumlahan, pengurangan dan hasil pengurangan. Juga media stik *ice cream* dapat memberi dampak positif terhadap pembelajaran menghitung bagi peserta didik. Dengan menjelaskan dan mendemokan cara-cara perhitungannya dengan seksama maka peserta didik akan mampu mempraktekkannya dengan baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dona Afriza dan Ismaniar pada anak usia 5-6 tahun di Nagari Muara Sakai Pesisir Selatan, bahwa penggunaan media stik *ice cream* efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Media merupakan sesuatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Istilah media dalam bidang pembelajaran ialah media pembelajaran ialah alat bantu atau media yang tidak hanya berfungsi untuk memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang peserta untuk merespon dengan baik sebagai pesan yang disampaikan, Media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi guna membangun interaksi.

Media menghitung stik *ice cream* atau alat perlengkapan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar, yang dimana stik *ice cream*-nya akan di modifikasi dan dibuat berbeda warna sehingga akan terlihat cantik dan menarik saat digunakan sebagai media menghitung peserta didik.

METODE

Penelitian ini termaksud penelitian *pre-eksperimental design* dengan jenis *design One Group Pretest – Posttest* yaitu desain yang terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelompok atau satu kelas, kelompok tersebut diberi tes awal terlebih dahulu, sebelum diberikan sebuah perlakuan, dan selanjutnya kelompok itu diberi sebuah perlakuan dengan menggunakan sebuah media yang peneliti pilih yaitu media stik *ice cream* dan pemberian perilaku kemudian diberi tes akhir agar dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
H_0	X	H_1

Gambar 1 Desain Penelitian

Keterangan:

X : Perlakuan atau penggunaan media stik *ice cream*

H_0 : Hasil tes awal sebelum perlakuan (nilai *pretest*)

H_1 : Hasil tes akhir sesudah perlakuan (nilai *posttest*)

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Kelas II MI Ulil Albab Simpasai Kabupaten Bima Propinsi Nusa Tenggara Barat.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan positivistik adalah pendekatan yang dilakukan untuk melihat objek yang diamati berdasarkan cara pandang ilmu sosial.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, menurut Sugiyono metode pengumpulan data merupakan salah satu tahapan penting dalam kegiatan penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data.

Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi. Oleh karena itu, tahap ini harus dilakukan dengan cermat dan sesuai prosedur. Dari pendapat di atas, maka Teknik pengumpulan data adalah suatu tahapan penting dalam penelitian, karena dari sinilah kita akan mendapatkan data-data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Berdasarkan hal itu dan agar membantu menjawab rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah soal tes. Jadi, dalam penelitian ini

tes dilakukan melalui soal yang berbentuk essay akan dapat membantu dalam mengukur ketuntasan siswa dalam menyerap pembahasan-pembahasan yang telah diajarkan.

Adapun instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah instrumen tes tertulis berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik sebelum menggunakan media stik *ice cream*. Sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik setelah menggunakan media stik *ice cream*.

1. Analisis Pretest Posttest Hasil Belajar

Analisis deskriptif digunakan untuk menghitung ukuran pemusatan dari data keterampilan kognitif peserta didik. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui keterampilan kognitif peserta didik. Analisis ini juga digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dan kedua yaitu bagaimana kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media menghitung dengan stik *ice cream* pada pembelajaran matematika.

Selanjutnya untuk mengetahui adanya peningkatan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media stik *ice cream*, dihitung dengan menggunakan *normalized gain* (*n-gain*). *Normalized gain* atau *n-gain* score digunakan untuk mengetahui tingkat pengaruh penggunaan dalam penelitian *one group pretest posttest design* (*eksperimen design* atau *pre-eksperimen*).

a. Menghitung rata-rata skor

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

L : Skor atau nilai terendah.

x : mean data tunggal

$\sum xi$: jumlah tiap data

n : jumlah data.

- b. Menghitung nilai standar deviasi dengan cara:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum_i^n = 1(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

s : standar deviasi

xi : masing-masing data

\bar{x} : rata-rata

n : jumlah sampel.

- c. Kategori Kategori hasil belajar menggunakan rumus kategori.

$$\frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai rendah}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

Nilai perolehan tertinggi dikurangi dengan nilai perolehan terendah dibagi dengan jumlah kategori. Jumlah kategori ditentukan berdasarkan jumlah pilihan (option).

- d. Menghitung varians dengan cara

$$S^2 = \frac{\sum fi(xi - \bar{x})^2}{n - 1}$$

- e. Range

$$R = H - L$$

Keterangan:

R : Range

H : Skor atau nilai tertinggi

2. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis deksriptif adalah analisis yang menggambarkan suatu data yang akan dibuat baik sendiri maupun secara kelompok. Tujuan analisis deksriptif untuk membuat gambaran secara sistematis data yang faktual dan akurat mengenai faktafakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki atau diteliti.

Untuk mengetahui adanya pengaruh peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari nilai hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media stik , maka dapat dihitung dengan menggunakan *normalized gain (n-gain)*. *Normalized gain* atau *n-gain score* digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media atau perlakuan (*treatment*) tertentu. Adapun n-gain dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Peningkatan kemampuan hasil belajar peserta didik dapat dikatakan memenuhi kriteria keberhasilan apabila peningkatan kemampuan kognitif minimal berada pada kategorisasi sedang atau nilai n-gain $\geq 0,3$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MI Ulil Albab Simpasai Kecamatan Lambu Kabupaten Bima pada kelas II dengan sampel 14 peserta didik peneliti mengumpulkan data melalui instrumen tes berupa soal essay, hasil belajar yaitu pretest dan posttest. Hasil penelitian akan menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam skripsi ini peneliti menerapkan 3 rumusan masalah yang akan dijawab. Rumusan masalah 1, 2 dan 3 menggunakan instrumen tes hasil belajar peserta didik dengan soal essay.

Berdasarkan tes yang telah diberikan di MI Ulil Albab Simpasai diperoleh data dari

instrumen pretest kemampuan hasil belajar peserta didik kelas II dengan jumlah sampel 14 orang, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest kemampuan hasil belajar peserta didik sebesar 49,64.

Dalam hal ini, analisis deskriptif digunakan untuk memberi gambaran tentang kemampuan hasil belajar peserta didik yang diperoleh berupa skor tertinggi, skor terendah, rata-rata (mean), range, standar deviasi dan varians. Adapun analisis deskriptif pretest disajikan pada tabel 4.1:

Tabel 1 Analisis Deskriptif Pretest

	Pretest	Valid N (listwise)
N	14	14
Minimum	40	
Maksimum	60	
Mean	49,64	
Range	20	
Std. Deviations	7,957	

Berdasarkan tabel 4.1 terlihat bahwa, kemampuan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media stik *ice cream* di Kelas II MI Ulil Albab Simpasai, diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa soal *essay*. Soal terdiri dari 10 butir soal memperoleh nilai maksimum 60 dan nilai minimum 40, dan nilai rata-rata (mean) dengan skor 49,64.

Data tersebut kemudian di olah dengan menggunakan analisis deskriptif dengan bantuan SPSS versi 25 for windows. sedangkan standar deviasi sebesar 7,95 perolehan nilai maksimum skor 60 dan minimum skor 40 dengan data range sebesar 20 dengan jumlah sampel 14 peserta didik. Pada skor hasil pretest yang mencapai nilai KKM adalah 0(0%) yang mencapai KKM 70,00.

Berdasarkan kategorisasi bahwa nilai rata-rata tes hasil belajar sebelum penggunaan media stik *ice cream* sebesar 49,64 maka dapat dikatakan berada pada skor rendah. Selanjutnya analisis kategorisasi hasil belajar

matematika pada peserta didik kelas II MI Ulil Albab sebelum penggunaan media stik *ice cream* disajikan dalam tabel 4.2:

Tabel 2 Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Stik Ice Cream

Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
86-100	0	Sangat Tinggi	0%
76-85	0	Tinggi	0%
56-75	4	Sedang	42,8%
41-55	6	Rendah	28,6%
1-41	4	Sangat Rendah	100%
Jumlah	14	Sedang	100%

Data pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa hanya terdapat tiga kategori yang dicapai dari lima kategori pilihan (sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi). Ketiga kategori yang diperoleh yaitu 4 peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 28,6%, 6 peserta didik berada pada kategori rendah dengan persentase 42,8% dan 4 peserta didik berada pada kategori sedang dengan persentase 28,6%.

Berdasarkan nilai rata-rata tes hasil belajar peserta didik kelas II MI Ulil Albab sebelum menggunakan media menghitung dengan stik *ice cream* maka diperoleh hasil yaitu sebesar 42,8% berada pada kategori rendah.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Lukman Nugroho dengan hasil belajar matematika sebelum pembelajaran siklus I yang peneliti peroleh pada tanggal 2 Oktober 2017 dengan jumlah 33 siswa diperoleh nilai rata-rata 56,42. Nilai tertinggi adalah sebesar 80 dan terendah sebesar 35. Siswa yang memperoleh nilai 31 – 40 sejumlah 5 siswa, 41 – 50 sejumlah 8 siswa, 51 – 60 sejumlah 11 siswa, 61 – 70 sejumlah 6 siswa dan 71 – 80 sejumlah 3 siswa. Dari data tersebut dapat disimpulkan siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 30,30% (10 siswa)

sedangkan 69,70% (24 siswa) belum mencapai KKM.

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas II di MI Ulil Albab sesudah menggunakan media stik *ice cream* yaitu data *posttest*, peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif.

Dalam hal ini, analisis deskriptif digunakan untuk memberi gambaran tentang kemampuan hasil belajar peserta didik yang diperoleh berupa skor tertinggi, skor terendah, rata-rata (mean), range, standar deviasi dan varians. Adapun analisis deskriptif *posttest* disajikan pada tabel 4.3:

**Tabel 3 Analisis Deskriptif *Posttest*
Descriptive Statistic**

	Pretest	Valid N (listwise)
N	14	14
Minimum	60	
Maksimum	95	
Mean	79,64	
Range	35	
Std. Deviations	11,34	

Hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media stik *ice cream* di Kelas II MI Ulil Albab Simpasai, diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa soal *essay*. Soal terdiri dari 10 butir soal dan memperoleh nilai maksimum 95 dan nilai minimum 60, dan nilai rata-rata (mean) dengan skor 79,64.

Data tersebut kemudian di olah dengan menggunakan analisis deskriptif dengan bantuan SPSS versi 25 for windows. sedangkan standar deviasi sebesar 11,34 perolehan nilai maksimum skor 95 dan minimum skor 60 dengan data range sebesar 35 dengan jumlah sampel 14 peserta didik. Pada skor hasil *posttest* yang mencapai nilai KKM adalah 12(86%), sedangkan yang belum mencapai 2(14%) dari nilai KKM 70,00. Selanjutnya analisis kategorisasi hasil belajar matematika pada peserta didik kelas II MI Ulil Albab sesudah

penggunaan media stik *ice cream* disajikan dalam tabel 4.4:

**Tabel 4 Kategorisasi Hasil Belajar
Peserta Didik Sesudah Menggunakan Media
Stik *Ice Cream***

Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
86-100	5	Sangat Tinggi	36%
76-85	7	Tinggi	50%
56-75	2	Sedang	0%
41-55	0	Rendah	0%
1-41	0	Sangat Rendah	100%
Jumlah	14	Sedang	100%

Data pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa hanya terdapat tiga kategori yang dicapai dari lima kategori pilihan (sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi). Ketiga kategori yang diperoleh yaitu 2 peserta didik yang berada pada kategori sedang dengan persentase 14%, 7 peserta didik berada pada kategori tinggi dengan persentase 50% dan 5 peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 36%.

Berdasarkan kategorisasi bahwa nilai rata-rata tes hasil belajar sesudah penggunaan media stik *ice cream* adalah dengan skor sebesar 79,64 maka dapat dikatakan berada pada skor tinggi. Rata-rata nilai n-gain peserta didik sebesar 0,59, dikonversi dalam 3 kategorisasi tabel 3.5, maka rata-rata nilai n-gain berada pada interval $>0,3$ artinya peningkatan kemampuan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media stik *ice cream* umumnya berada pada kategorisasi sedang.

Nilai rata-rata n-gain sebesar 0,59 yang berarti berada pada kategorisasi sedang atau nilai $n\text{-gain} \geq 0,3$, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan hasil belajar matematika peserta didik memenuhi kriteria keberhasilan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Suhaemi dengan metode diskusi dan alat peraga stik *ice cream* pada perbaikan pembelajaran pada siklus 2 ini hasil nilai rata - rata peserta didik sebesar 90,97. Peserta didik yang tuntas dalam belajarnya sebanyak 30 atau (97%). orang peserta didik. Sedangkan yang belum tuntas sebanyak 1 atau 3% pesera didik. Dari hasil pengamatan yang belum menjawab dengan benar pertanyaan guru, sebanyak 3 dari 31 peserta didik atau dengan kata lain 9%.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media stik *ice cream* pada peserta didik kelas II MI Ulil Albab Simpasai dilihat pada nilai perlakuan penggunaan media stik *ice cream* dan uji Ngain.

Hal tersebut dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest dan nilai posttest. Adapun hasil peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan rumus *n-gain*, dapat dilihat pada tabel 4.5:

Tabel 5 Perhitungan *N-Gain Score*

No	Nama Peseta Didik	Nilai Pretest	Nilai Posttest	<i>N-Gain</i>
1	Peseta Didik 1	60	90	0,75
2	Peseta Didik 2	45	70	0,454
3	Peseta Didik 3	40	85	0,75
4	Peseta Didik 4	50	80	0,6
5	Peseta Didik 5	60	95	0,875
6	Peseta Didik 6	50	90	0,8
7	Peseta Didik 7	50	80	0,6
8	Peseta Didik 8	40	60	0,333
9	Peseta Didik 9	40	70	0,5
10	Peseta Didik 10	50	80	0,6
11	Peseta Didik 11	40	60	0,333
12	Peseta Didik 12	50	80	0,6
13	Peseta Didik 13	60	80	0,5
14	Peseta Didik 14	60	95	0,875
	Rata-rata	49,64	79,64	0,595

Tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 49,64 dan nilai rata-rata posttest adalah 79,64 sehingga diperoleh hasil *normalized gain* atau rata-rata *gain ternormalisasi* adalah sebesar 0,59. Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan

media stik *ice cream* yang diperoleh yaitu 4 atau 28,6% berada pada kategori sedang, 6 atau 42,8% berada pada kategori rendah dan 4 atau 28,6% peserta didik berada pada kategori sangat rendah.

Hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media stik *ice cream* yang

diperoleh 5 atau 36% nilai $n\text{-gain} > 0,7$ berada pada kategorisasi tinggi, 7 atau 50% $0,3 < \text{nilai } n\text{-gain} \leq 0,7$ pada kategorisasi sedang, dan 2 atau 14% nilai $n\text{-gain} < 0,3$ berada pada kategorisasi rendah.

Berdasarkan rata-rata nilai $n\text{-gain}$ peserta didik sebesar 0,59 dikonversi dalam 3 kategorisasi nilai $n\text{-gain}$, maka rata-rata nilai $n\text{-gain}$ berada pada interval 0,3 artinya peningkatan kemampuan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media stik *ice cream* umumnya berada pada kategorisasi sedang.

Nilai rata-rata $n\text{-gain}$ sebesar 0,59 yang berarti berada pada kategorisasi sedang atau nilai $n\text{-gain} \geq 0,3$, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan hasil belajar matematika peserta didik memenuhi kriteria keberhasilan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan:

1. Hasil Belajar peserta didik sebelum menggunakan media stik *ice cream* berada pada kategori rendah dengan perolehan nilai maksimum 60 dan minimum 40 sehingga rata-rata 49,64, berada dibawah KKM 70.
2. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media stik *ice cream* berada pada kategori tinggi dengan perolehan nilai maksimum 95 dan minimum 70 sehingga rata-rata 79,64, berada di atas KKM 70.
3. Penggunaan media stik *ice cream* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata $n\text{-gain} > 0,3$ yaitu 0,59.

Sehubungan dengan hasil penelitian yang didapatkan dengan demikian dalam penelitian ini, penyusun mengajukan beberapa saran berikut: (1) Untuk peserta didik kelas II MI Ulil Albab Simpasai, diharapkan termotivasi dan lebih giat lagi untuk belajar, terutama belajar menghitung dengan media stik *ice cream* maupun dengan media lainnya yang lebih bervariasi. (2) Untuk guru, diharapkan

mampu menciptakan media dan karya baru yang bervariasi yang dapat memotivasi dan menunjang proses belajar peserta didik. Dan (3) Untuk guru, diharapkan memanfaatkan segala media pembelajaran yang ada sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan serta selalu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. 4. Untuk calon peneliti yang berminat mengembangkan penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, dkk. (2012) Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam. Vol.2 no. 1 Juni 2022 Abdul Gafur, Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (Yogyakarta: Ombak.
- Adi Sulton Maulana. (2013) Penerapan Strategi Reac Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP (Universitas Pendidikan Islam: Repository. Upi.edu.
- Agus Riyanto. (2013) Statistik Deskriptif untuk Kesehatan Cet. I; Yogyakarta: Nuha Medika. 2013 Agus Riyanto. Statistik Deskriptif untuk Kesehatan, (Cet I; Yogyakarta: Nuha Medika.
- Ahmad, Susanto. (2014) Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Basam, F, Hajra H.(2022) dkk. Pengaruh Pelaksanaan pembelajaran daring terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN No. 30 Kassi Kabupaten Jeneponto. Jurnal:UIN Alauddin Makassar. vol xi. no. 2, Juli-Desember.
- Bela Bakti Amalia Putri dkk. (2019) Analisis Factor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang. Jurnal Edicatio Fkip Unma. 5. No.2, Desember.

- Fitriani, (2021) “ Efektifitas Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Peserta didik Kelas V SDN No.49 Panjo’jo Kabupaten Takalar.” Skripsi (Makassar. Fakultas. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
- Ina Magdalena dkk. (2021) Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains. Vol.3 no.2 Agustus.
- Latiafah fauziani, (2019) Peningkatan hasil belajar matematika tema energi dan perubahannya melalui model NHT pada siswa kelas III Sd Negeri Bayangkara Kota Yogyakarta. Skripsi: Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Lukman, Tri Nugroho. (2018) ”Penggunaan Alat Peraga Stik Ice cream sebagai upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan”. Skripsi: Surakarta Fak.keguruan dan ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Murlia, Rosdiana dkk. (2020) Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Trigonometri. Al asma: Journal of Islami Education. Vol. 2, no.1 Mey
- Murlia, Rosdiana dkk. (2020) Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Trigonometri. Al asma: Journal of Islami Education. Vol. 2, no.1 Mey
- Nahdi, D. S. (2017) Implementasi Model Pembelajaran Collaborative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas. 3 (1).
- Nurjanah, Safei dkk. (2020) Pengaruh Penerapan Strategi Example non example Berbasis Media Kongkret Terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Vol 4 no 2. Agustus.2020.
- Rosdiana, Nuryamin dkk. (2007) Pengaruh Manajemen Kelas Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mts Madani Alauddin Kabupaten Gowa, Lentera Pendidikan , Vol. 20. No. 1 Juni.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, Bandung:Alfabet.
- Suhaemi, Wahyu Bagja Sulfemi (2018) "Peranan metode diskusi menggunakan media stik ice cream dalam meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar matematika kelas 11 SDN Srengseng Sawah 12 pagi Jakarta" Skripsi:STKIP Muhammadiyah Bogor.
- Suhaemi, Wahyu Bagja Sulfemi (2018) "Peranan metode diskusi menggunakan media stik *ice cream* dalam meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar matematika kelas 11 SDN Srengseng Sawah 12 pagi Jakarta" Skripsi: STKIP Muhammadiyah Bogor.
- Wahyu Dian Kirana Budiati. (2013) Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Metakognitif Menggunakan Problem Based Learning pada Materi Sistem Koordinasi Kelas XI IPA 4 SMAN 3 Salatiga. Skripsi Salatiga; Fakultas Biologi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Yuliani, (2013) Nurani Sujiono. “Hakikat Pengembangan Kognitif,” Metode Pengembangan. Kognitif. Universitas Terbuka.
- Yuliani, (2013) Nurani Sujiono. “Hakikat Pengembangan Kognitif,” Metode Pengembangan. Kognitif. Universitas Terbuka.