

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANAK TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI SATUAN PANJANG KELAS III MI NURUS SYAKUR LEDOKOMBO JEMBER

Ida Rahmawati  
Universitas Islam Jember  
Email : jannah.18oktob@gmail.com

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media anak tangga terhadap hasil belajar siswa pelajaran matematika materi satuan panjang kelas III MI Nurus Syakur Ledokombo. Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah studi komparatif yaitu dengan membandingkan keadaan satu variabel atau lebih pada dua sample yang berbeda. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III MI Nurus Syakur yang berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes dan non tes. Instrumen tes terdiri dari 20 soal minat belajar(angket) 10 soal tes yang telah diuji validitasnya dan reliabilitas. Instrumen non tes terdiri dari observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media anak tangga terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh Hasil uji normalitas dengan menggunakan uji One-Samples Kolmogorov Smirnov menunjukkan bahwa  $sig. (2-tailed) \geq 0,05 = 0,277 \geq 0,05$  yang artinya hasil analisis data pada aspek media anak tangga (pretest) menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Data hasil belajar (posttest) diperoleh hasil sebesar  $0,480 \geq 0,05$  yang artinya data pada aspek posttest terdistribusi normal. Pada uji homogenitas diperoleh hasil  $sig. = 0,574 > 0,05$  yang berarti data dalam variabel X dan Y memiliki varian data yang homogen. Penggunaan media anak tangga secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil sebelum menggunakan media anak tangga. dengan nilai signifikansi  $0,000$  dan nilai tersebut lebih kecil dari probabilitas  $0,05 = 0,000 \leq 0,05$ .

*Kata Kunci:* Media Anak Tangga, Hasil Belajar Matematika

## PENDAHULUAN

Dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar/MI menyatakan bahwa telah diberlakukannya kurikulum baru yang disebut kurikulum 2013.<sup>1</sup> Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>2</sup> Konsep

<sup>1</sup> BSNP. 2006 Permendiknas RI No. 22. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.

<sup>2</sup> Undang-Undang. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*.

pembelajaran kurikulum 2013 adalah mengembangkan peserta didik untuk menjadi warga yang kreatif, inovatif, mampu berkontribusi untuk lingkungan sekitar, serta pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran di sekolah dasar yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari dalam pemecahan masalah adalah matematika.

Matematika didefinisikan sebagai proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik (siswa) melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik (siswa) memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.<sup>3</sup> Matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan masalah permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.<sup>4</sup> Susanto menyatakan bahwa matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang berisi bilangan-bilangan serta simbol-simbol operasi hitung yang terdapat aktivitas berhitung dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan berpendapat dalam memecahkan masalah hidup sehari-hari.<sup>5</sup> Mata pelajaran pokok di Indonesia salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Siswa diharapkan mampu mencapai ketuntasan nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah pada mata pelajaran matematika. Pada pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013, guru sebagai pendidik di dalam sekolah dapat mempersiapkan dan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran.<sup>6</sup>

Agar pembelajaran menarik dan kreatif perlu melibatkan siswa secara langsung, dapat dilakukan dengan pembelajaran menggunakan media. Media pembelajaran digunakan guru untuk meningkatkan daya tarik dan efektifitas siswa.<sup>7</sup> Guru juga diharapkan dapat membantu siswa untuk melakukan pemecahan dalam persoalan matematika, sehingga siswa tidak menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit. Penggunaan media pembelajaran, diharapkan memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika. Cara yang dapat dilakukan oleh guru agar anak menganggap matematika tidak sulit yaitu 1) memastikan kesiapan belajar siswa untuk belajar matematika. 2) permasalahan yang diberikan merupakan masalah dalam kehidupan siswa sehari-hari. 3) tingkat kesulitan soal yang diberikan pada anak sesuai dengan kemampuan siswa. 4) menghilangkan rasa takut siswa untuk belajar matematika; 5) pemakaian media belajar yang dapat mempermudah pemahaman siswa.<sup>8</sup>

Sanjaya menyatakan bahwa melalui ceramah sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum.<sup>9</sup> Menurut Tafsir hasil belajar

---

<sup>3</sup> Muhsetyo, G. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

<sup>4</sup> Runtukahu, J.T & Kandou, S. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

<sup>5</sup> Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.

<sup>6</sup> BSNP. 2006 Permendiknas RI No. 22. Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.

<sup>7</sup> Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

<sup>8</sup> Pitajeng, 2006. *Pembelajaran matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdikmas

<sup>9</sup> Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: diknas.

atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran, sehingga guru memiliki peranan yang penting saat proses belajar mengajar di sekolah.<sup>1</sup> Salah satu upaya untuk mencapai tujuan atau target mengajar di sekolah yaitu dengan menerapkan cara belajar mengajar yang menarik dan kreatif seperti menggunakan metode, model, atau dengan media permainan. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan maupun informasi (materi pembelajaran), yang mana dengan adanya media tersebut dapat menarik minat dan perhatian peserta didik dalam proses belajar, sehingga nantinya tujuan yang tercakup dalam pendidikan dapat tercapai. Pengertian diatas sejalan dengan apa yang disampaikan oleh M ilyas ismail dalam bukunya yang berjudul “Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran”. Beliau menyatakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang sifatnya merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga terjadi adanya tambahan informasi atau pengetahuan pada diri peserta didik dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik.<sup>1</sup> Fatimah menyatakan bahwa anak-anak sekolah dasar (usia 7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret, sehingga secara natural cara belajar yang terbaik bagi anak adalah secara nyata dengan melihat, merasakan, dan melakukan secara langsung.<sup>1</sup> Penerapan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar menjadi hal yang penting untuk dilakukan. Alasannya adalah untuk mengurangi verbalisme dan praktik pembelajaran yang monoton.<sup>1</sup> Terlebih lagi rata-rata kurun usia siswa sekolah dasar masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkrit yang mana pada tahapan tersebut siswa lebih mudah menangkap sesuatu yang wujudnya nyata. Hal itulah yang menjadi salah satu pertimbangan guru untuk menerapkan media dalam proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran sejatinya memiliki beragam manfaat, salah satunya ialah sebagai alat bantu yang bisa digunakan oleh guru atau pengajar untuk memudahkan mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada para siswa di kelas.<sup>1</sup> Selain itu, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam membangun motivasi dan semangat belajar siswa yang tentunya juga akan berdampak pada hasil belajarnya. Salah satu cara yang dapat diterapkan guru saat kegiatan belajar mengajar untuk siswa pada tahap operasional konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu contoh media yang dapat digunakan adalah anak tangga.

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Nurussyakur Ledokombo, proses pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran yang

---

<sup>1</sup> Tafsir, A. 2008. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.

<sup>1</sup> Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Makasar : Cendikia Publisher, 2020), 43

<sup>1</sup> Fatimah, I. 2008. *Perkembangan Kognitif: Jean Piaget*. Jurnal Intelektualita. 3(1): 8.

<sup>1</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang:CV Graha Edu, 2021),1

<sup>1</sup> Siti Maemunawati, *Peran Guru, Orang Tua, Metode Dan Media Pembelajaran*,(Banten:3M Media Karya Serang,2020), 74

berpusat pada guru. Siswa masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran karna selama pembelajaran guru banyak menggunakan metode ceramah tentang materi, sehingga aktivitas yang dilakukan siswa hanya mendengar dan mencatat, dan ada yang bicara bersama temannya, sehingga interaksi dan komunikasi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran belum maksimal. Hal ini juga didukung dengan data yang diperoleh melalui tes yang dilakukan oleh peneliti. Dimana peneliti memberikan tes berupa 20 soal yang terdiri dari 15 soal isian dan 5 soal cerita. Berdasarkan hasil tes tersebut diperoleh siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (0-64) berjumlah 17 siswa, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM (65-100) berjumlah 23 siswa. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM berkisar 57,5%, hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum menguasai materi jika menggunakan metode pembelajaran yang diterapkan di MI Nurur Syakur.

Berdasarkan uraian diatas peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Anak Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Panjang Pada Siswa Kelas III MI Nurur Syakur Ledokombo Jember.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian studi lapangan dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitiannya adalah studi komparatif. Populasi yang akan digunakan sebagai penelitian adalah siswa kelas III MI Nurur Syakur sebanyak 30 siswa, dimana 15 siswa sebagai kelas kontrol dan 15 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik Pengumpulan Data menggunakan angket, tes, observasi, wawancara dan dokumenter. Untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus product moment dan untuk menguji reliabilitas instrumen digunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS Versi 25. Analisis Data diawali dengan uji Uji normalitas data menggunakan Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov, Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji fisher dan uji hipotesis digunakan rumus bantuan SPSS Versi 25.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Media Anak Tangga**

#### **a. Pengertian Anak Tangga**

Tangga adalah suatu struktur yang berguna untuk menyatukan dua tingkat bangunan vertikal dengan beberapa anak tangga. Tangga dapat bersifat permanen maupun non-permanen. Tangga merupakan jalur yang mempunyai undak-undak (trap) yang menghubungkan satu lantai dengan lantai diatasnya dan mempunyai fungsi sebagai jalan untuk naik dan turun antara lantai tingkat.

Anak tangga yaitu tempat dimana kaki bertumpu. Anak tangga dibuat menggunakan jarak yang sama agar pengguna tangga menjadi nyaman. Bentuk anak tangga dapat bervariasi tergantung dengan selera pemiliknya.

## b. Cara Penggunaan

Media anak tangga hampir sama dengan media tanggamatika. Bedanya media anak tangga adalah tangga yang ada di sekolah sedangkan media tanggamatika adalah media yang terbuat dari kertas. Media anak tangga memiliki persamaan pengoperasionalan dengan tanggamatika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Jika dalam materi mengenai penjumlahan dan pengurangan, apabila menaiki anak tangga maka jumlahnya bertambah namun jika menuruni anak tangga jumlahnya berkurang. Perbedaannya dengan anak tangga konversi satuan panjang adalah jika menaiki satu anak tangga maka dibagi 10 dan setiap menuruni satu anak tangga maka dikali dengan 10 begitu seterusnya.

## 2. Matematika

Matematika merupakan salah satu jenis mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari jenjang SD, SMP, SMA, sampai perguruan tinggi. Kata matematika berasal dari bahasa Yunani yakni *mathematike* yang artinya ialah mempelajari, *mathema* yang artinya ilmu atau pengetahuan. Selain itu kata *mathematike* juga memiliki kesamaan dengan kata *mathein* atau *matheinein* yang berarti belajar atau berpikir.<sup>1</sup>

Pembelajaran matematika menurut Dienes adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika di dalamnya. Hudojo mengemukakan bahwa matematika itu berkenaan dengan gagasan berstruktur yang hubungan-hubungannya diatur secara logis.<sup>1</sup> Susanto menyatakan bahwa matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang berisi bilangan-bilangan serta simbol-simbol operasi hitung yang terdapat aktivitas berhitung dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan berpendapat dalam memecahkan masalah hidup sehari-hari.<sup>1</sup>

Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistik, kalkulus dan trigonometri.<sup>1</sup> Keterkaitannya dengan<sup>8</sup> penelitian ini adalah matematika berfungsi untuk menyelesaikan soal matematika satuan panjang dengan menggunakan sebuah media anak tangga. Salah satu materi untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Matematika sangat penting dan berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari sehingga harus dipelajari. Pelajaran matematika mudah untuk dipelajari jika pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan menyenangkan dan juga menggunakan bantuan melalui benda-benda atau media yang nyata. Permasalahannya adalah siswa masih kesulitan untuk memahami materi di sekolah terutama pada mata pelajaran matematika. Hal itu

---

<sup>1</sup> Isrok'atun, *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation Based Learning*, (Jawa Barat: Upi Sumedang Press, 2020), 5

<sup>1</sup> Dienes, Zoltan, 1973. *The six stages in the process of learning mathematics*. Diterjemahkan oleh P. L. Seaborne. USA: NFER

<sup>1</sup> Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.

<sup>1</sup> Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.

dikarenakan ketika proses pembelajaran guru terlalu sering menggunakan cara atau metode ceramah. Hasil belajar menghasilkan suatu pencapaian berupa peningkatan atau penurunan skor dari pembelajaran.

### 3. Satuan Panjang

Satuan panjang adalah konversi yang digunakan dalam menentukan panjang. Satuan panjang digunakan untuk mengidentifikasi ukuran suatu benda atau jarak dari titik awal ke titik akhir. Menurut satuan internasional (SI), standar satuan panjang adalah meter (m) satuan ini dijadikan satuan standar untuk internasional. Standar satuan meter inilah yang membuat kita kenal kilometer (km), centimeter (cm), dan satuan panjang lainnya.

Tangga satuan panjang digunakan untuk mempermudah dalam melakukan konversi satuan panjang. Berikut ini tangga satuan untuk memudahkan pemahaman tentang mengubah satuan panjang. Dari tangga satuan panjang diatas, kita bisa menggunakan untuk mengubah atau mengkonversi dari suatu satuan panjang ke satuan panjang lainnya. Misalnya dari kilometer (km) ke meter (m). Caranya yakni jika bergerak turun ke bawah maka akan di kalikan kelipatan 10. Misalnya jika turun 1 tangga maka akan dikalikan 10, dan jika turun 2 tangga maka akan di kalikan 100.

Contoh :

10 kilometer (km)=.....meter (m)

Karena dari km ke m turun 3 tangga maka harus di kalikan 1.000

Maka  $10\text{km} = 10 \times 1.000 = 10.000 \text{ m}$

Jadi  $10\text{km} = 10.000 \text{ m}$

Namun jika naik ke atas, setiap 1 tangga maka akan di bagi oleh kelipatan 10.

Misalnya jika naik 2 tangga maka harus di bagi 100, begitu seterusnya setiap naik 1 tangga dibagi kelipatan 10.

### 4. Hasil Belajar

Dimiyati menyatakan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.<sup>1</sup> Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. Hasil belajar adalah modifikasi untuk memperkuat tingkah laku melalui pengalaman dan latihan serta suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.<sup>2</sup>

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).

<sup>1</sup> Dimiyati dan Mudjiono. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajas Grafindo Persada.

<sup>2</sup> Sudjana, Nana. (2009) *penilaian hasil proses belajar mengajar*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Menurut Sardiman Hasil Belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, Menurut Sardiman (2007:16) Hasil Belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap.<sup>2</sup>

Menurut Hamalik hasil belajar diperoleh dan diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan.<sup>2</sup>

## 5. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir pada penelitian ini, peneliti merumuskan hipotesis yaitu “Penggunaan Media Anak Tangga Memiliki Pengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Satuan Panjang Pelajaran Matematika Di MI Nurussyakur.”

## PEMBAHASAN DAN HASIL

### 1. Deskripsi Implementasi Pembelajaran

Pertemuan pertama peneliti memberi soal pretest untuk dikerjakan siswa dengan alokasi waktu 2x35 menit. Peneliti mengawali kegiatan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas III. Soal pretest yang digunakan berisi soal matematika dengan materi satuan panjang yang telah divalidasi dan diuji validitas. Bentuk soal pretest adalah 10 soal isian yang harus dikerjakan dengan cara panjang dan cara pendek pada titik-titik yang sudah tersedia. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu perintah dan cara pengerjaan soal supaya siswa dapat mengerjakan dengan baik dan benar sesuai dengan perintah. Sebelum mengerjakan soal pretest, peneliti mengajak siswa tepuk hore untuk membangun semangat dan motivasi. Keadaan siswa saat peneliti masuk ke dalam kelas begitu antusias sehingga siswa dapat mengerjakan soal pretest dengan serius. Setelah pengerjaan soal pretest, peneliti dengan bantuan guru kelas memberi informasi kepada siswa bahwa besok akan melakukan kegiatan belajar mengajar bersama peneliti dengan menggunakan media anak tangga dan siswa terlihat begitu antusias untuk mengikuti pembelajaran hari esok bersama peneliti.

Pertemuan kedua peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan anak tangga untuk kelas eksperimen dan menggunakan metode ceramah untuk kelas kontrol.

---

<sup>2</sup> Sardiman. 2018. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Edisi ke 1. Depok : PT Rajagrafindo Persada

<sup>2</sup> Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Alokasi waktu yang digunakan pada pertemuan kedua ini adalah 2x35 menit. Pembelajaran dimulai pada pukul 07.30 Peneliti memberikan soal posttest yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan alokasi waktu 2 x35 menit. Isi soal posttest yang digunakan setelah pemberian perlakuan sama dengan soal pretest yang dikerjakan sebelum pemberian perlakuan.

## 2. Analisis dan Pengujian Hipotesis

### a. Uji Normalitas Distribusi

Uji normalitas distribusi data digunakan untuk memperoleh hasil yaitu normal atau tidaknya suatu data pada skor pretest, posttest, dan nilai residual (selisih). Perolehan data dari pengujian normalitas dihasilkan atau diperoleh dengan menggunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov.

Jika  $\text{Sig.} \geq (0,05)$  maka  $H_0$  ditolak

Jika  $\text{Sig.} \leq (0,05)$  maka  $H_0$  diterima

Setelah dilakukan uji normalitas menggunakan SPSS Statistic versi 25 uji Kolmogorov Smirnov, maka hasil uji normalitas dapat dilihat pada lampiran, dengan rincian pada table VIII hasil uji normalitas angket. Hasil uji normalitas data hasil belajar siswa dapat dilihat dilampiran, dengan rincian pada tabel IX: Pengujian pada uji normalitas data menggunakan bantuan program komputer komputer Statistical Product and Service Solution 25 for Windows (SPSS 25 for windows). Hasil uji normalitas yang telah didapatkan atau diperoleh, dapat dilihat berikut:

**Tabel I**  
 Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N		15	15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	55.4000	69.5333
	Std. Deviation	6.20829	3.83344
Most Extreme Differences	Absolute	.173	.155
	Positive	.110	.155
	Negative	-.173	-.084
Test Statistic		.173	.155
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.200 <sup>c,d</sup>

**Tabel II**  
 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Pre Kontrol	Post Kontrol
N			15	15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		60.60	70.80
	Std. Deviation		4.222	4.873
Most Extreme Differences	Absolute		.271	.257
	Positive		.196	.165
	Negative		-.271	-.257
Test Statistic			.271	.257
Asymp. Sig. (2-tailed)			.004 <sup>c</sup>	.009 <sup>d</sup>
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.183 <sup>d</sup>	.231 <sup>e</sup>
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.173	.220
		Upper Bound	.193	.242

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Pre Test Eksperimen	Post Eksperimen
N			15	15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		55.00	83.40
	Std. Deviation		5.892	3.562
Most Extreme Differences	Absolute		.246	.207
	Positive		.179	.193
	Negative		-.246	-.207
Test Statistic			.246	.207
Asymp. Sig. (2-tailed)			.015 <sup>c</sup>	.084 <sup>d</sup>
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.277 <sup>d</sup>	.480 <sup>e</sup>
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.266	.467
		Upper Bound	.289	.493

Berdasarkan hasil uji normalitas dapat kita ketahui bahwa seluruh data memiliki nilai  $Sig \geq 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil angket dan data hasil tes berdistribusi normal. Sehingga bisa dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

**b. Uji Homogenitas Varian Data**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y memiliki varian data yang homogen atau tidak. Teknik pengujian homogenitas data dengan menggunakan SPSS 25 yang ditunjukkan pada Homogeneity of Variance Test. Berikut adalah hasil uji homogenitas yang dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel III**  
 Hasil Uji Homogenitas Data Minat Belajar siswa

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Angket siswa	Based on Mean	1.302	1	28	.263
	Based on Median	.965	1	28	.334
	Based on Median and with adjusted df	.965	1	19.745	.338
	Based on trimmed mean	1.195	1	28	.284

Dari hasil uji homogenitas diatas diketahui nilai Sig 0,263 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil tes minat belajar peserta didik dari varians yang homogen karena memenuhi tingkat signifikansi > 0,05.

**Tabel IV**  
 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar siswa

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	.670	3	56	.574
	Based on Median	.515	3	56	.674
	Based on Median and with adjusted df	.515	3	32.342	.675
	Based on trimmed mean	.539	3	56	.657

Dari hasil uji homogenitas diatas diketahui nilai Sig 0,142 ≥ 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa dari tes hasil belajar peserta didik dari varians yang homogen karena memenuhi tingkat signifikansi ≥ 0,05.

**c. Uji Hipotesis**

Analisis uji hipotesis adalah tahap pembuktian kebenaran hipotesis yang penulis ajukan. Untuk menguji hipotesis penulis menggunakan rumus regresi linear sederhana.

**Tabel V**  
 Hasil Uji T Minat Belajar

Independent Samples Test				
		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Angket siswa	Equal variances assumed	.000	-14.13333	1.88393
	Equal variances not assumed	.000	-14.13333	1.88393

**Tabel VI**  
 Hasil Uji T Hasil Belajar

Paired Samples Test						
		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Upper				
Pair 1	Pre Kontrol - Post Kontrol	-7.011	-6.859	14	.000	
Pair 2	Pre Test Eksperimen - Post Eksperimen	-24.289	-14.816	14	.000	

Berdasarkan tabel V dan VI dapat diketahui bahwasannya minat dan hasil belajar peserta didik memiliki signifikansi sebesar 0,000, keduanya lebih kecil dari pada ketetapan nilai ketetapan signifikansi 0,005. Maka dapat disimpulkan pada penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap minat dan hasil belajar peserta didik setelah dibelajarkan menggunakan media pembelajaran anak tangga.

Hasil uji normalitas dengan menggunakan uji One-Samples Kolmogorov Smirnov menunjukkan bahwa  $\text{sig. (2-tailed)} \geq 0,05 = 0,277 \geq 0,05$  yang artinya hasil analisis data pada aspek media anak tangga (pretest) menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Data hasil belajar (posttest) diperoleh hasil sebesar  $0,480 \geq 0,05$  yang artinya data pada aspek posttest terdistribusi normal. Pada uji homogenitas diperoleh hasil  $\text{sig.} = 0,574 > 0,05$  yang berarti data dalam variabel X dan Y memiliki varian data yang homogen. Dari hasil yang telah diperoleh melalui pengujian data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X (media anak tangga) terhadap variabel Y (hasil belajar). Terdapatnya pengaruh hasil belajar dari media anak tangga karena dengan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa karena sebelumnya belum pernah dilakukan bersama guru di kelas. Menurut Arsyad (2014), media merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan siswa pada usia sekolah dasar di kelas bawah yang sedang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret.

## **KESIMPULAN**

Setelah data observasi, interview dan dokumentasi dianalisa, peneliti berpandangan bahwa Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

Peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan media anak tangga memiliki minat belajar yang lebih tinggi dari pada kelas yang tidak di belajarkan dengan media anak tangga. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata – rata angket minat belajar peserta didik. Kelas eksperimen nilai rata – ratanya sebesar 69,5% dan kelas kontrol sebesar 55,4 %. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata – rata kelas eksperimennya 83,40% sedangkan pada kelas kontrol rata – ratanya sebesar 70,80%. Penggunaan media anak tangga secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil sebelum menggunakan media anak tangga. dengan nilai signifikansi 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari probabilitas  $0,05 = 0,000 \leq 0,05$ . Berdasarkan hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media anak tangga berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III MI Nurussyakur Jember pada mata pelajaran matematika materi satuan panjang bahwasannya media anak tangga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- BSNP. 2006 Permendiknas RI No. 22. Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Dienes, zoltan p, 1973. *The six stages in the process of learning mathematics*. Diterjemahkan oleh P L.seaborne. USA :NFER

- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajas Grafindo Persada.
- Fatimah, I. 2008. *Perkembangan Kognitif: Jean Piaget*. Jurnal Intelektualita.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdan Husein Batubara, (2021) *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang:CV Graha Edu),
- Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Makasar : Cendikia Publisher, 2020)
- Isrok'atun, (2020) *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situasion Based Learning*, (Jawa Barat:Upi Sumedang Press,)
- Muhsetyo, G. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pitajeng. 2006. *Pembelajaran matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdikmas.
- Runtukahu, J.T & Kandou, S. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: diknas.
- Sardiman. 2018. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Edisi ke 1. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Siti Maemunawati, *Peran Guru, Orang Tua, Metode Dan Media Pembelajaran*,(Banten:3M Media KaryaSerang,2020)
- Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*.Bandung: UPI.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Tafsir, A. 2008. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Undang-Undang. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*.