

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
TENTANG KONSEP PECAHAN DI  
KELAS IV SEKOLAH DASAR  
NEGERI 13 CINGKARIANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**OLEH:**

**FAISAL PERNANDO**

**NIM: 1300482**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2017**

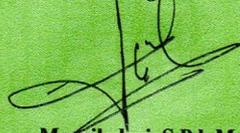
**HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI**  
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF**  
**TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**  
**TENTANG KONSEP PECAHAN DI**  
**KELAS IV SEKOLAH DASAR**  
**NEGERI 13 CINGKARIANG**

**Nama** : Faisal Pernando  
**Nim** : 1300482  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, 22 Juni 2017

Disetujui oleh :

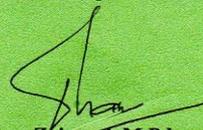
**Pembimbing I**



Mashiladevi, S.Pd, M.Pd

NIP. 19631228 198803 2 001

**Pembimbing II**

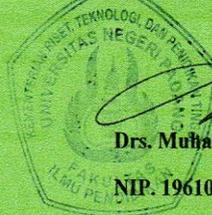


Dra. Zaiyasni, M.Pd

NIP. 19570109 198010 2 001

Mengetahui

**Ketua Jurusan PGSD FIP UNP**



Drs. Muhammadi, M. Si

NIP. 19610906 198602 1 001

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

**Dinyatakan Lulus setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap  
Hasil Belajar Matematika tentang Konsep Pecahan di  
Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang.**

**Nama : Faisal Fernando**

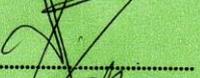
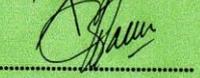
**NIM/TM : 1300482/2013**

**Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Fakultas : Ilmu Pendidikan**

**Bukittinggi, 26 juli 2017**

**Tim Penguji**

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua	: Masniladevi, S.Pd, M.Pd	
2. Sekretaris	: Dra. Zaiyasni, M.Pd	
3. Anggota	: Drs. Syafri Ahmad, M.Pd	
4. Anggota	: Dra. Mulyani Zen, M.Si	
5. Anggota	: Dra. Rahmatina, M.Pd	

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Faisal Fernando  
Nim/TM : 100482/2013  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika tentang Konsep Pecahan dikelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang.

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di FIP Universitas Negeri Padang.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan

Peneliti



Faisal Fernando  
1300482

## ABSTRAK

**Faisal Fernando, 2017. Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika tentang Konsep Pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media CD interaktif sebagai media dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap hasil belajar matematika pada konsep pecahan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 orang siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media CD interaktif dan 25 orang siswa untuk kelas kontrol tanpa menggunakan media CD interaktif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,00 dengan standar deviasi 14,14. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 56,80 dengan standar deviasi 17,72. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$ , didapat thitung sebesar 4,673 dan ttabel sebesar 2,010. Maka diperoleh thitung > ttabel ( $4,673 > 2,010$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap hasil belajar matematika pada konsep pecahan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang.

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, karena izin dan ridha-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Konsep Pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Selama penyusunan skripsi ini peneliti telah banyak memperoleh bimbingan, nasehat, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku Ketua jurusan PGSD UNP yang telah memberikan izin penelitian dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd Selaku Sekretaris jurusan PGSD UNP sekaligus dosen pembimbing I yang telah sepenuh hati, sabar dan ikhlas membimbing, memberikan saran, serta dukungan bagi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zuardi, M.Si dan Ibu Dra. Zuryanti M.Pd selaku ketua dan sekretaris PGSD UPP IV Bukittinggi beserta Bapak dan Ibu staf pengajar yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan demi terselesaikannya skripsi ini.
4. Ibu Dra. Zaiyasni M.Pd selaku pembimbing II yang telah sepenuh hati, sabar dan ikhlas membimbing, memberikan saran, serta dukungan bagi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, Ibu Dra. Mulyani Zen M.Si, dan Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd selaku tim penguji yang telah bersedia memberikan masukan dan saran bagi penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Asmaniar Bahar M.Pd selaku Penasehat akademik yang telah banyak memberikan masukan dan saran selama menjalani perkuliahan.
7. Ibu Hj. Hafrina Oktavienny, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 13 Cingkariang dan jajarannya yang telah dengan senang hati menerima peneliti untuk melaksanakan penelitian disekolah demi penyelesaian skripsi ini.
8. Ayahanda (Abdul Gani), Ibunda (Ita Murni) beserta adik (Rendi dan Sifalina Putri) yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil selama peneliti menjalani perkuliahan.
9. Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2013 yang telah memberikan semangat selama penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, Peneliti mengharapkan kritik, masukan, dan saran yang membangun dari Pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bukittinggi, Mei 2017

Peneliti,

Faisal Fernando

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
 <b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori	
1. Media CD Interaktif	
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	8
b. Pengertian CD Interaktif.....	9
c. Sejarah Asal Mula CD Interaktif .....	10
d. Kelebihan Media CD Interaktif .....	11
e. Langkah-langkah Penggunaan CD Interaktif .....	12

2. Hasil Belajar	
a. Pengertian Hasil Belajar .....	14
b. Hakikat Pembelajaran Matematika.....	15
c. Konsep Pecahan.....	16
d. Karakteristik Perkembangan Siswa Usia Sekolah Dasar	20
B. Penelitian Yang Relevan .....	20
C. Kerangka Berpikir .....	21
D. Hipotesis.....	24

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Desain Penelitian	
1. Jenis Penelitian.....	25
2. Desain Penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	
1. Tempat Penelitian.....	26
2. Waktu Penelitian .....	27
C. Variabel Penelitian	
1. Variabel Bebas .....	27
2. Variabel Terikat.....	28
D. Defenisi Operasional Variabel Bebas dan Terikat	
1. Media CD Interaktif .....	28
2. Hasil Belajar .....	28
E. Subyek Penelitian	
1. Populasi .....	29
2. Sampel.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data	
1. Tes .....	30
2. Dokumentasi.....	31
G. Instrument Penelitian	
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	32
2. Tes Hasil Belajar .....	32

H. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	
1. Validitas .....	32
2. Reliabilitas.....	34
I. Teknik Analisis Item Tes Hasil Belajar	
1. Analisis Derajat Kesukaran Item.....	35
2. Analisis Daya Pembeda Item .....	36
J. Prosedur Penelitian	
1. Tahap Persiapan .....	38
2. Tahap Pelaksanaan .....	38
3. Tahap Penyelesaian .....	49
K. Teknik Analisis Data	
1. Uji Normalitas .....	39
2. Uji Homogenitas .....	40
3. Tes “t” .....	40

#### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian	
1. Deskripsi Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	42
2. Pengujian Prasarat Analisis dan Pengujian Hipotesis	
a. Uji Normalitas .....	43
b. Uji Homogenitas.....	44
c. Uji Hipotesis.....	46
B. Pembahasan .....	47

#### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	49

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Interpretasi Koefisien Validitas .....	33
Tabel 3.2. Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	34
Tabel 3.3. Interpretasi Koefisien Derajat Kesukaran Item.....	36
Tabel 3.4. Interpretasi Koefisien Analisis Daya Pembeda Item... ..	37
Tabel 4.1. Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	42
Tabel 4.2. Hasil Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	43
Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	44
Tabel 4.4. Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	45
Tabel 4.5. Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	46
Tabel 4.6. Hasil Uji T posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pecahan Sebagai Bagian Dari Keseluruhan .....	18
Gambar 2.2. Pecahan Sebagai Pembagian .....	18
Gambar 2.3. Pecahan Sebagai Perbandingan .....	18
Gambar 2.4. Pecahan Sebagai Bagian Dari Sekelompok Benda .....	19
Gambar 2.5. Kerangka Berpikir .....	23
Gambar 3.1. Bentuk Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	26

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: RPP Kelas Eksperimen.....	53
Lampiran 2: RPP Kelas Kontrol .....	64
Lampiran 3: Butir Soal Tes Hasil Belajar .....	73
Lampiran 4: Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar dan Pedoman Penskoran	79
Lampiran 5: Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar... ..	80
Lampiran 6: Kisi-kisi Soal Pretest-Posttest .....	87
Lampiran 7: Tes Hasil Belajar Setelah Uji Coba .....	88
Lampiran 7: Uji Normalitas Kelas IVA dengan Uji Lilifors .....	92
Lampiran 8 Uji Normalitas Kelas IVB dengan Uji Lilifors.....	93
Lampiran 9: Uji Normalitas Kelas IVA dan IVB dengan Uji F .....	94
Lampiran 10: Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol.....	96
Lampiran 11: Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen .....	97
Lampiran 12: Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol .....	98
Lampiran 13: Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen .....	99
Lampiran 14: Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	100
Lampiran 15: Uji Homogenitas Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	102
Lampiran 16: Uji Hipotesis dengan Uji t .....	104
Lampiran 17: Uji Validitas Soal .....	106
Lampiran 18: Uji Tingkat Kesukaran Item .....	108

Lampiran 19: Uji Daya Beda Soal .....	110
Lampiran 20: Uji Reliabilitas Soal.....	112
Lampiran 21: Data Nilai Pretest dan Posttest Siswa.....	114
Lampiran 22: Surat Keterangan Validasi Soal.....	116
Lampiran 23: Surat Izin Observasi Penelitian .....	118
Lampiran 24: Rekap Nilai Rapor MID Semester 1 Kelas IVA .....	119
Lampiran 25: Rekap Nilai UTS 1 Kelas IVB .....	120
Lampiran 26: Draft Wawancara Prapenelitian.....	121
Lampiran 27: Surat Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian .....	123
Lampiran 28: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	124
Lampiran 29: Dokumentasi.....	125

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran matematika memiliki peranan penting terhadap kemajuan peradaban manusia. Karena pembelajaran matematika digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, seperti masalah perdagangan, pengukuran, konstruksi bangunan, dan lain sebagainya. Selain itu pembelajaran matematika juga bermanfaat untuk membekali seseorang dengan kemampuan berpikir kritis, berpikir sistematis, menggunakan logika dan mengembangkan kreatifitas. Seperti yang dikemukakan oleh Ruseffendi (2006:208) bahwa “matematika itu memegang peranan penting dalam pendidikan masyarakat baik sebagai objek langsung (fakta, keterampilan, konsep, prinsipel) maupun objek tak langsung (berpikir kritis, logis, tekun, mampu memecahkan masalah dan lain-lain)”.

Mengingat pentingnya pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka pembelajaran matematika perlu di kuasai dan di pahami dengan baik oleh siswa terutama siswa Sekolah Dasar, karena pada fase ini merupakan fase dimana siswa belajar mengenai konsep dasar dari pembelajaran matematika itu sendiri. Menurut Ariesandi (2006:15) “jika konsep dasar yang diletakkan kurang kuat atau anak mendapatkan kesan buruk pada pengenalan pertamanya dengan matematika, maka tahap berikutnya akan menjadi masa-masa sulit dan penuh perjuangan”. Untuk itu pembelajaran matematika memang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar dengan baik

agar para siswa tidak mengalami kesulitan pada materi pembelajaran selanjutnya yang saling berhubungan satu sama lain.

Siswa pada usia Sekolah Dasar cenderung senang bermain dan melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan, sedangkan untuk perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar sendiri berada pada tahap operasional konkrit. Seperti yang dikemukakan Piaget (dalam Syamsu 2011:61) “masa ini berada pada tahap operasi konkret, yang ditandai dengan kemampuan (1) Mengklasifikasikan (mengelompokkan) benda-benda berdasarkan ciri yang sama; (2) Menyusun atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan; dan (3) Memecahkan masalah (problem solving) yang sederhana”.

Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi semangat mengikuti pembelajaran matematika. Seperti yang dijelaskan Rusman (2011:4) bahwa “proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik”.

Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media oleh guru adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Hal ini

sejalan dengan pernyataan Hamalik (dalam Azhar 2011:15) yang mengemukakan bahwa “pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru sebagai pengantar pesan di dalam suatu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media sebagai alat bantu mengajar terus berkembang dari waktu ke waktu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Bambang, dkk (2011:7) yang menyatakan bahwa “perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar”.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah media CD interaktif. Media CD interaktif merupakan salah satu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif membantu siswa Sekolah Dasar terutama dalam memahami pembelajaran matematika. Media CD interaktif ini selain berisi teks materi pembelajaran juga memuat konten berupa gambar, animasi, video, suara, maupun grafis yang dikemas dalam satu CD. Suyanto (dalam Intan, 2015:103) mengemukakan bahwa “CD interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan”. Selain

itu, media CD interaktif sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar karena memiliki tampilan audiovisual yang menarik sehingga siswa menjadi senang mengikuti proses pembelajaran dikelas. Dengan kelebihan yang dimiliki, media CD interaktif dapat membantu siswa dalam menguasai pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, sehingga konsep-konsep dalam pembelajaran matematika dapat dikuasai dengan baik.

Meskipun media CD interaktif ini memiliki banyak kelebihan, akan tetapi media CD interaktif masih jarang digunakan di sekolah dan belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang pada hari selasa tanggal 11 Oktober 2016, pada saat proses pembelajaran matematika, guru menjelaskan secara langsung bahwa pecahan adalah bilangan yang disajikan dalam bentuk  $\frac{a}{b}$ , dimana a adalah pembilang dan b adalah penyebut. Contohnya yaitu pecahan  $\frac{1}{2}$  yang dibaca satu per dua. Guru belum menggunakan media CD interaktif sebagai media dalam menjelaskan materi pembelajaran, padahal Sekolah Dasar negeri 13 Cingkariang memiliki peralatan yang memadai untuk menggunakan media CD interaktif sebagai media dalam pembelajaran matematika, seperti peralatan komputer maupun laptop, serta infokus.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan tersebut, membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian *quasi eksperiment* dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media CD interaktif dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Pecahan Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan guru untuk menciptakan proses pembelajaran matematika yang interaktif.
2. Media CD interaktif masih jarang digunakan di Sekolah-sekolah.
3. Guru kurang memanfaatkan fasilitas yang tersedia disekolah sebagai media pembelajaran.
4. Kurangnya kemauan guru dalam mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran.
5. Guru-guru di Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang belum menggunakan media CD interaktif sebagai alat bantu berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran matematika tentang konsep pecahan.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk menjaga agar masalah penelitian ini tidak bertambah luas, penelitian ini dibatasi mengenai pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap hasil belajar matematika tentang konsep pecahan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 cingkariang, yaitu:

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media CD interaktif.
2. Materi pembelajaran matematika dibatasi pada konsep pecahan.
3. Hasil belajar siswa di fokuskan pada aspek kognitif.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap hasil belajar matematika tentang konsep pecahan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap hasil belajar matematika tentang konsep pecahan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara teoritis

Secara teoritis, mamfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan pendidikan, khususnya pendidikan guru Sekolah Dasar.
- b. Hasil penelitian ini dapat menambah referensi mengenai pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

### 2. Secara praktis

#### a. Bagi guru

Bagi guru, khususnya guru Sekolah Dasar, penggunaan media CD interaktif ini dapat bermanfaat sebagai masukan dan pengetahuan baru dalam pelaksanaan pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar matematika siswa di Sekolah Dasar.

#### b. Bagi siswa

Meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar melalui penggunaan media CD interaktif.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Media CD Interaktif**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah alat bantu yang digunakan guru sebagai pengantar pesan di dalam suatu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Arief (2014:7) “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Azhar (2011:2) mengemukakan bahwa “media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya”.

Bambang (2011:9) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk membantu memperjelas materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai semaksimal mungkin.

#### **b. Pengertian CD Interaktif**

Media CD interaktif adalah media berupa CD (*compact disk*) yang didalamnya berisi materi pembelajaran yang menggabungkan antara teks, gambar, maupun suara, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Menurut Intan (2015:102) “CD interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia yang dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif didalamnya”. Tim Medikomp (dalam Intan (2015:102) menyatakan bahwa “CD ROM (*read only memory*) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD”

Lebih lanjut, Istarani (2014:185) mengemukakan “video CD pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pada anak melalui tayangan muatan video CD yang telah deprogram sebelumnya, dimana muatan atau isi video CD merupakan materi ajar yang diajarkan saat proses belajar mengajar berlangsung”.

Jadi berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media CD interaktif merupakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berisi materi ajar yang yang dikemas kedalam sebuah CD (*Compact Disk*) untuk membantu guru menyampaikan pembelajaran di kelas.

### c. Sejarah Asal Mula CD Interaktif

CD interaktif adalah salah satu media interaktif yang terbilang baru. Media ini sebenarnya merupakan pengembangan dari teknologi internet yang akhir-akhir ini makin pesat. AC Nielsen (dalam Intan 2015:102) menyatakan bahwa “3% dari penduduk Indonesia juga merupakan pengguna aktif internet”. Data ini juga memungkinkan perubahan yang semakin besar seiring dengan semakin merakyatnya teknologi di masyarakat.

Berkembangnya internet ini tidak lepas dari perkembangan teknologi PC (*personal computer*) dan *software* yang dari tahun ke tahun yang semakin canggih.

Lebih lanjut Intan (2015:102) menyatakan bahwa “Versi *online* (aktif di jaringan) internet ini kemudian diadopsi dalam versi *offline* (tanpa jaringan) dalam bentuk CD interaktif dengan tampilan yang tetap menarik walau terbatas penggunaannya pada satu local unit PC saja”.

#### **d. Kelebihan Media CD Interaktif**

Di dalam media CD interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat di klik oleh pengguna atau *user* untuk memunculkan informasi berupa audio, video, visual, maupun fitur lain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut praktisi media, Augus (dalam Intan 2015:103) “kelebihan media CD interaktif antara lain: 1) penggunaanya bisa berinteraksi dengan computer. 2) menambah pengetahuan, pengetahuan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang disajikan CD interaktif. 3) tampilan audiovisual yang menarik”.

Lebih lanjut Istarani (2014:189) mengemukakan beberapa kelebihan CD interaktif yaitu:

- 1) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, karena dibantu oleh media pembelajaran yang berbasis teknologi.
- 2) Melibatkan komponen panca indra siswa dalam proses belajar mengajar seperti mata, telinga, dan tangan siswa.
- 3) Dapat menumbuhkan kreatifitas belajar siswa sebab ia terimajinasi dari peran seseorang dari dalam materi yang diajarkan.
- 4) Pembelajaran lebih menarik karena sesuai dengan dunia anak.
- 5) Menumbuhkan jiwa teknologi anak, sehingga anak terpacu dan terpicu untuk menguasai teknologi.
- 6) Bagi guru, akan mendorong dirinya untuk belajar computer khususnya penggunaan media CD pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- 7) Menghemat air liur guru, karena otomatis mengurangi guru berbicara.
- 8) Metode sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 dimana pembelajaran berbasis teknologi.
- 9) Menambah kreatifitas guru dalam menyampaikan materi ajar.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media CD interaktif ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media konvensional, diantaranya yaitu: mempermudah guru

dalam penyampaian materi pembelajaran, tampilannya lebih menarik, menumbuhkan kreatifitas siswa, serta sesuai dengan tuntutan kurikulum tentang pembelajaran berbasis teknologi.

#### **e. Langkah-langkah Penggunaan CD interaktif**

Ada beberapa langkah dalam penggunaan media CD interaktif dalam proses pembelajaran. Menurut Istarani (2014:187-188) langkah-langkah penggunaan CD interaktif terdiri tahap persiapan dan pelaksanaan. Tahap persiapan dalam penggunaan media CD interaktif menurut Istarani (2014:187) yaitu:

- 1) Mempersiapkan laptop atau seperangkat computer yang akan digunakan.
- 2) Menyediakan infokus atau proyektor atau televisi multimedia yang dapat menampilkan gambar yang dikoneksikan dari laptop atau komputer.
- 3) Video CD yang sesuai dengan materi ajar.
- 4) Lakukan penyetelan, sehingga pada saat proses belajar nantinya tidak ada hambatan yang berarti. Hal ini penting untuk memastikan bahwa semua perangkat berjalan dengan baik.
- 5) Pelajari dengan seksama, karena apabila tidak bisa guru kaku dalam menggunakannya nanti.

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam tahap pelaksanaan menurut Istarani (2014:188) yaitu:

- 1) Mengaktifkan segala jenis dan bentuk perangkat multimedia yang digunakan.
- 2) Mengatur tempat duduk siswa, sesuai dengan kebutuhan agar tidak ada yang terganggu alias tidak Nampak gambar atau tayangan pembelajaran yang akan ditayangkan, lebih-lebih pada siswa yang kurang terang melihat.
- 3) Menjelaskan pada siswa apa yang harus ia lakukan pada saat pemutaran video CD berlangsung.
- 4) Setelah semuanya ok, maka pemutaran video CD dimulai.
- 5) Pada momen-momen tertentu guru menghentikan pemutaran video CDnya, lalu menjelaskan dan menekankannya bahwa bagian materi itu sangat –sangat penting untuk diingat. Bila telah dijelaskan, lalu guru melanjutkan pemutaran video CD kembali.
- 6) Setelah selesai, murid dipersilahkan untuk bertanya

terhadap materi yang diajarkan melalui tayangan video CD. 7) Guru menjawab pertanyaan siswa. 8) Guru bertanya pada siswa, untuk mengetahui apakah siswa telah memahami materi yang diajarkan. 9) Siswa membuat ringkasan materi berdasarkan tayangan materi yang dipertontonkan. 10) Guru melakukan penilaian.

Sedangkan menurut Fadly (dalam Ruwi 2015:55-56) langkah-langkah pembelajaran dengan dengan media CD interaktif terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap tindak lanjut.

Tahap persiapan dalam penggunaan media CD interaktif menurut Fadly (dalam Ruwi 2015:55) adalah sebagai berikut:

a) Meneliti kelengkapan media CD interaktif. b) Memeriksa peralatan penyajian, bahan ajar dan sarana penunjang. c) Mempelajari isi program. d) Mengatur ruangan, tempat duduk siswa dan peralatan penyajian. e) Menjelaskan tujuan pembelajaran, topik yang akan dipelajari dan kegiatan yang akan dilakukan di kelas.

Tahap pelaksanaan penggunaan media CD interaktif menurut Fadly (dalam Ruwi 2015:56) adalah sebagai berikut:

a) Guru berdiri di dekat peralatan pemanfaatan media dan tidak berjalan kesana kemari yang dapat mengganggu perhatian siswa. b) Memutar CD interaktif dan mengatur volumenya. c) Memperhatikan aktifitas siswa dan mengelola kelas sesuai rancangan pembelajaran yang telah ditentukan. d) Memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan mengerjakan tugas apabila pada media tersebut terdapat tugas yang harus dikerjakan. e) Memutar ulang CD interaktif pada bagian yang kurang jelas bagi siswa.

Dan tahap tindak lanjut dalam penggunaan media CD interaktif menurut Fadly (dalam Ruwi 2015:56) adalah sebagai berikut:

a) Mengajukan pertanyaan tentang media CD interaktif. b) Memberi penguatan, penjelasan tambahan terhadap materi yang

telah disajikan. Jika perlu memutar kembali pada bagian-bagian tertentu. c) Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan isi program. d) Memberikan tugas/latihan sesuai dengan topik. e) Memeriksa jawaban siswa.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Istarani sebagai pedoman utama dalam pelaksanaan penelitian. Karena langkah-langkah yang dikemukakan oleh Istarani tidak terlalu rumit sehingga lebih mudah dipahami oleh penulis.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah suatu pencapaian yang diraih oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Purwanto (2013:46) “hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar”. Sedangkan menurut Winkel, 1996 (dalam Purwanto 2013:45) “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

Selain itu Agus (2013:5) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Lebih lanjut merujuk pada pemikiran Gagne (dalam Agus 2013:5) hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal, yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan

lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintetis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktifitas kognitif bersifat khas. 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian hasil yang diterima siswa serta perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik setelah menerima pembelajaran.

#### **b. Hakikat Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menekankan pada pembuktian secara deduktif. Menurut Ruseffendi, (2006:261) “matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan kepada observasi (induktif) tetapi generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian secara deduktif; ilmu tentang pola keteraturan; ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil; dan matematika adalah pelayan ilmu”.

Sedangkan menurut Soedjadi, 2000 (dalam Heruman 2010:1) “hakikat matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif”.

Lebih lanjut Heruman (2010:2) memaparkan pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep matematika, yaitu:

1) Penanaman konsep dasar, yaitu pembelajaram suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. 2) Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. 3) Pembinaan keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang menggunakan simbol-simbol, pola keteraturan, struktur yang terorganisasi, memiliki objek tujuan abstrak serta menggunakan pola pikir deduktif. Dan untuk pembelajaran matematika sendiri dimulai dari penanaman konsep, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan.

### **c. Konsep Pecahan**

Konsep pecahan merupakan salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang harus diajarkan di sekolah dasar. Menurut Mursal (2012:128) untuk menjelaskan pengertian pecahan kepada siswa sekolah dasar, 3 defenisi yang dapat digunakan antara lain: “a) Jika anda mengajar dikelas rendah, pecahan dapat diartikan bagian dari

keseluruhan. b) untuk kelas tinggi sebuah pecahan dapat diartikan beberapa benda yang utuh dibagi dengan sebuah bilangan. c) untuk kelas tinggi sebuah pecahan dapat diartikan sebagai sebuah perbandingan”.

Menurut Heruman (2010:43) “pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh”. Sedangkan menurut Mardiah, dkk (2010:35), “sebuah pecahan ialah sebuah bilangan yang dapat disajikan dalam bentuk  $\frac{a}{b}$  yakni sepasang bilangan cacah, dengan  $b$  tidak sama dengan 0 dinyatakan dengan lambang:  $\{a/b \mid a \text{ dan } b \text{ bilangan cacah}\}$ ,  $\frac{a}{b}$  dibaca: a per b, dan a disebut pembilang, dan b disebut penyebut”.

Lebih lanjut untuk mengajarkan konsep pecahan di Sekolah Dasar Mardiah, dkk (2010:35) mengemukakan bahwa “pada pembelajaran matematika di SD, siswa akan dikenalkan dengan empat konsep dari pecahan. Empat konsep tersebut adalah bagian dari satu yang utuh, pecahan sebagai pembagian, beberapa bagian dari sekelompok benda, dan pecahan sebagai perbandingan”.

#### 1) Pecahan Sebagai Bagian Dari Keseluruhan

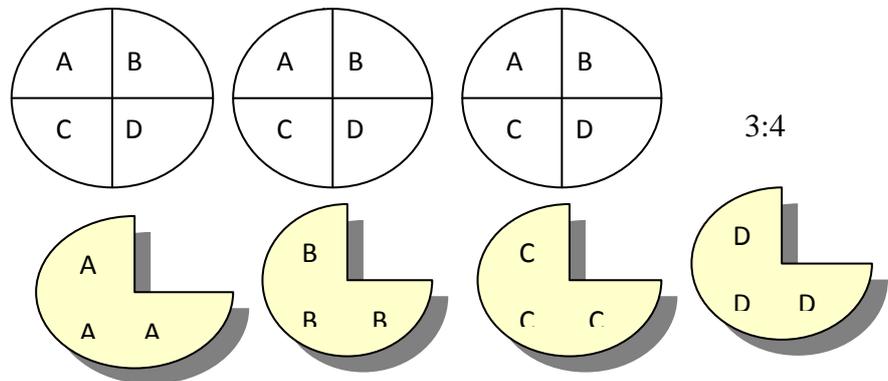
Bagian dari keseluruhan merupakan suatu pecahan, seperti suatu benda yang utuh dibagi lima sama besar, kemudian 3 bagian dari yang terbagi 5 tersebut adalah  $\frac{3}{5}$



**Gambar 2.1 Pecahan Sebagai Bagian Dari Keseluruhan.**

## 2) Pecahan Sebagai Pembagian

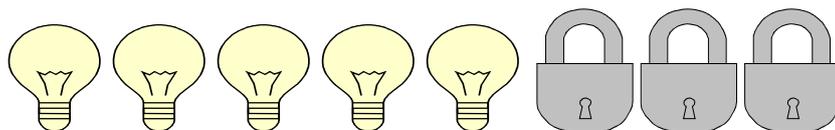
Pecahan sebagai pembagian dapat dimisalkan seperti 3 buah kue yang akan diberikan pada 4 orang anak, anak-anak tersebut akan mendapatkan sama banyak, pembagian tersebut dapat dinyatakan seperti gambar 1.2 berikut ini:



**Gambar 2.2 Pecahan Sebagai Pembagian.**

## 3) Pecahan Sebagai Perbandingan

Beberapa anggota dari himpunan tertentu banyak anggotanya dapat dibandingkan dengan banyak anggota himpunan lainnya. Misalnya, perbandingan banyak lampu dengan kunci gembok seperti gambar di bawah ini adalah 5 : 3 (baca 5 berbanding 3)



**Gambar 2.3 Pecahan Sebagai Perbandingan.**

#### 4) Pecahan Sebagai Bagian Dari Sekelompok Benda

Dalam sehari-hari situasi pecahan sebagai bagian dari sekelompok benda sering ditemukan. Contohnya: berapa bagian banyak sapi kecil?, berapa bagian banyak sapi besar dari banyak sapi yang ada di sebuah peternakan itu?

Sapi besar ada  $\frac{2}{5}$  bagian dan sapi kecil ada  $\frac{3}{5}$  bagian.



**Gambar 2.4 Pecahan Sebagai Bagian Dari Sekelompok Benda**

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pecahan merupakan sebuah bilangan yang dapat disajikan dalam bentuk  $\frac{a}{b}$  yakni sepasang bilangan cacah, dengan  $b$  tidak sama dengan 0 dinyatakan dengan lambang:  $\{a/b \mid a \text{ dan } b \text{ bilangan cacah}\}$ ,  $\frac{a}{b}$  dibaca: a per b, dan a disebut pembilang, dan b disebut penyebut. Sedangkan untuk mengajarkan konsep pecahan disekolah dasar terdiri dari a) pecahan sebagai bagian dari satu yang utuh, b) pecahan sebagai pembagian, c) pecahan sebagai bagian dari sekelompok benda, dan d) pecahan sebagai perbandingan.

#### **d. Karakteristik Perkembangan Siswa Usia Sekolah dasar.**

Siswa usia Sekolah Dasar cenderung senang bermain dan melakukan hal-hal yang mereka anggap menyenangkan. Menurut Mulyani dan Nana (2006:6.20) “karakteristik anak usia SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung”.

Sedangkan untuk perkembangan intelektualnya sendiri menurut Piaget (dalam Syamsu 2011:61) “masa ini berada pada tahap operasi konkret, yang ditandai dengan kemampuan (1) Mengklasifikasikan (mengelompokkan) benda-benda berdasarkan ciri yang sama; (2) Menyusun atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan; dan (3) Memecahkan masalah (problem solving) yang sederhana”.

### **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan hasil penelitian Samsul Fauzi, dkk (2013:24) mengenai respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran CD interaktif dengan prestasi belajar siswa pada materi tabung dalam Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo Vol 1 No 2 menunjukkan bahwa: Respon siswa terhadap penggunaan media CD interaktif sangat kuat dengan persentase 94% yang menunjukkan bahwa siswa senang terhadap pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif. Sedangkan untuk hasil

belajar dinyatakan tuntas, karena hampir semua nilai posttest siswa diatas kriteria ketuntasan minimal.

Penelitian oleh Ekayanti, dkk dengan judul “pemanfaatan CD interaktif sebagai upaya meningkatkan kemampuan penalaran siswa pada pembelajaran matematika, dan didapatkan kesimpulan bahwa pemanfaatan CD interaktif tersebut ternyata dapat meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran matematika.

Penelitian tentang media CD interaktif juga dilakukan oleh Suterimah dengan judul “pengaruh penggunaan media pembelajaran *compact disk* interaktif terhadap motivasi belajar matematika kelas VB SD55/1 Sridadi” didapatkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *compact disk* interaktif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VB SD 55/1 Sridadi.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian relevan yang peneliti jadikan pedoman. Adapun persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh media CD interaktif dalam pembelajaran matematika. sedangkan perbedaanya terletak pada tempat atau lokasi penelitian yang berbeda serta pada materi yang berbeda

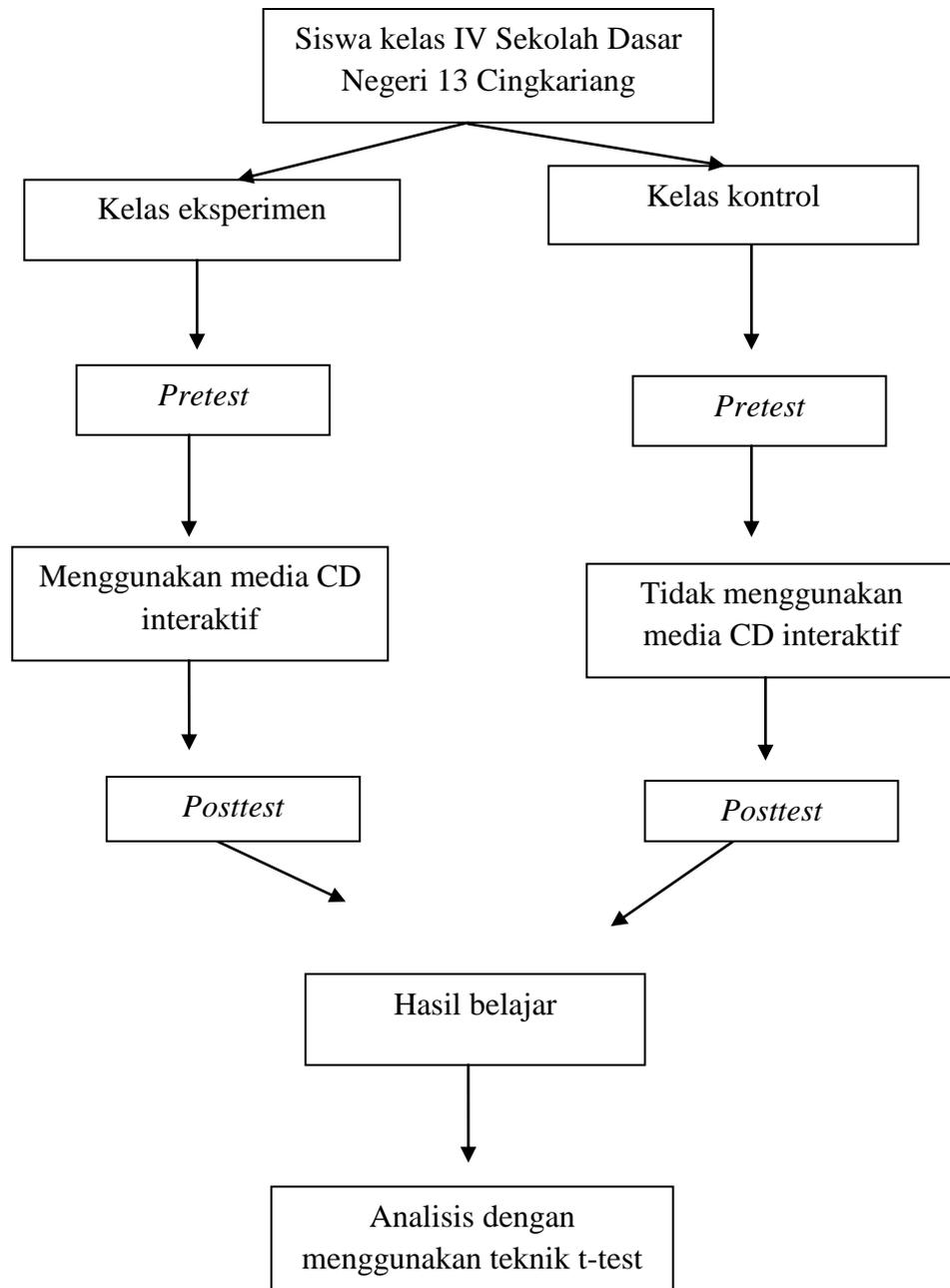
### **C. Kerangka Berpikir**

Dalam penelitian ini, siswa yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberikan tes awal (*pretest*) untuk melihat pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diajarkan. Selain itu

*pretest* juga digunakan untuk melihat apakah data siswa memiliki persebaran data yang normal dan varian yang homogen.

Kemudian siswa kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media CD interaktif, sedangkan untuk kelas kontrol pembelajaran dilakukan sebagaimana biasanya (tanpa menggunakan media CD interaktif). Setelah itu kedua kelas diberikan tes akhir (*posttest*). Lalu hasil belajar siswa diolah dan dianalisis menggunakan uji t atau *t-test* untuk melihat ada tidaknya pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.5 Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis**

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap hasil belajar matematika tentang konsep pecahan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap hasil belajar matematika tentang konsep pecahan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian *quasi eksperiment* yang telah dilaksanakan pada pembelajaran matematika tentang konsep pecahan dengan menggunakan media CD interaktif di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,00 dan kelas kontrol sebesar 56,80. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media CD interaktif mendapat nilai rata-rata hasil belajar yang lebih baik daripada kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan media CD interaktif.

Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$ , didapat  $t_{hitung}$  sebesar 4,673 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,010. Maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,673 > 2,010$ ), sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap hasil belajar matematika tentang konsep pecahan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkariang.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Guru diharapkan dapat menggunakan media CD interaktif dalam proses pembelajaran matematika di kelas sehingga bisa menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada konsep pecahan.
2. Guru dapat memanfaatkan fasilitas komputer yang tersedia di sekolah sebagai media penunjang proses pembelajaran matematika agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
3. Guru hendaknya dapat lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa Sekolah Dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.
- Dalais, mursal. 2012. *Kiat mengajar matematika di sekolah dasar*. Padang; UNP Press.
- Ekayanti, dkk. 2013. *Pemamfaatan CD interaktif sebagai upaya meningkatkan kemampuan penalaran siswa pada pembelajaran matematika*. Universitas Tanjung pura Pontianak. (online) <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/3769/3774> diakses pada 13-09-2016)
- Fauzi, samsul, dkk. 2013. *Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran CD interaktif dengan prestasi belajar siswa pada materi tabung*. Jurnal pendidikan matematika STKIP PGRI Sidoarjo. Vol 1, No. 2. (online) <http://lppm.stkipgri-sidoarjo.ac.id/files/Respon-Siswa-Terhadap-Penggunaan-Media-Pembelajaran-Cd-Interaktif--Dengan-Prestasi-Belajar-Siswa-Pada-Materi-Tabung.pdf>. diakses pada 13-09-2016.
- Harun, mardiah, dkk. 2010. *Matematika Pemahaman dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Padang: Sukabina Press.
- Heruman. 2010. *Model pembelajaran matematika*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Irianto, agus. 2008. *Statistik:konsep dasar dan aplikasinya*. Jakarta; kencana.
- Istarani. 2014. *Kumpulan 40 metode pembelajaran*. Medan; Media Persada.
- Pulungan, intan dan Istarani. 2015. *ensiklopedi pendidikan*. Medan; Media Persada.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Riduwan. 2011. *Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*. Bandung; Alfabeta.
- Rusman. 2011. *Model-model pembelajaran*. Jakarta; PT Raja Grafindo persada.
- Rohialam, ruwi. 2015. *Peningkatan kualitas pembelajaran IPA melalui model scramble berbantuan media CD interaktif pada siswa kelas V SDN pakinten 03 kota semarang*. Universitas negeri semarang. (online)

<http://lib.unnes.ac.id/21026/1/1401411481-s.pdf>. Diakses pada 17-01-2017.

- Sadiman, arief, dkk. 2014. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta; Raja Grafindo Persada.
- Setyono, ariesandi. 2006. *Mathemagics: cara jenius belajar matematika*. Jakarta; PT Buana Printing.
- Subagyo, joko. 2011. *Metode penelitian: dalam teori dan praktik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Sudijono, anas. 2006. *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada
- \_\_\_\_\_. 2009. *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana. 2005. *Metoda statistika*. Bandung; Tarsito.
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung; Alfabeta.
- Sukardi. 2010. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta; PT Bumi Aksara.
- Suprijono, agus. 2013. *Cooperative learning*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Suterimah. 2014. *Pengaruh penggunaan media pembelajaran compact disk interaktif terhadap motivasi belajar matematika kelas VB SD 55/1 Sridadi*. Universitas Jambi. (online) [http://www.e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal\\_mhs/artikel/A1D110008.pdf](http://www.e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal_mhs/artikel/A1D110008.pdf) diakses pada 13-09-2016.
- Sutjipto, bambang dan Kustandi cecep. 2011. *Media pembelajaran: manual dan digital*. Bogor; Ghalia Indonesia.
- Yusuf, syamsu dan Sugandhi nani. 2011. *Perkembangan peserta didik*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada
- Wirawan. 2011. *Evaluasi: teori, model, standar, aplikasi, dan profesi*. Jakarta; Rineka Cipta.