



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 3 Nomor 1, Juni 2020
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/06/2020
 Reviewed : 29/06/2020
 Accepted : 30/06/2020
 Published : 30/06/2020

Ahmad Ipmawan
 Kharisma¹

PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA GATOTKACA TERBANG TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa proses pembelajaran di sekolah guru hampir tidak pernah menggunakan alat peraga yang dapat digunakan sesuai dengan konsep yang akan diajarkan. Bahkan, siswa lebih bersemangat ketika guru menggunakan alat peraga, terutama dalam matematika. Masalah yang diteliti adalah "Apakah ada pengaruh penggunaan alat peraga terbang Gatotkaca pada hasil belajar matematika pada siswa kelas tiga?" Dan tujuan yang ingin diperoleh untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan alat peraga Gatotkaca terbang terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas III. Jenis penelitian adalah peneliti kuantitatif dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dan jenis tes awal dan akhir, menggunakan sampel penuh dan teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling untuk menentukan kelas kontrol dan eksperimen. Populasi penelitian adalah semua kelas III di SDN Dukuh Menanggal II/425 Surabaya, sampel yang digunakan kelas III A dan III B terdiri dari masing-masing 26 siswa, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Dari hasil yang diperoleh validitas data RPP sehubungan dengan beberapa aspek yang dinilai dapat dikategorikan baik. Sebelum melakukan tes, peneliti menguji normalitas dan menguji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti dapat membuktikan bahwa baik kelas normal maupun homogen. Kemudian untuk hasil uji t diperoleh t hitung atau $2,12 > 1,67$ Jadi, H_0 ditolak, dapat dinyatakan, karena H_1 diterima, artinya alat peraga Gatotkaca terbang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas III SDN Dukuh Menanggal II/425 Surabaya.

Kata Kunci: Pelajaran Matematika, Alat Peraga Gatotkaca Terbang, Hasil Belajar Siswa

Abstract

This research is motivated by the fact that the learning process in schools manage teacher almost never use learning tool that can be used in accordance with the concept that will be taught. In fact, students are more excited when the teacher uses a learning tool, especially in mathematics. The problem that has been investigated is "Is there any effect of the use of props Gatotkaca fly on learning outcomes of mathematics at third grade students?" And the purpose is to be obtained to determine whether there is influence of the use of props Gatotkaca Fly on mathematics learning outcomes students in class III. Type of research is a quantitative researcher with the kind of true experimental design and types of post-test only control design, using the full sample and sampling technique simple random sampling to determine the control and experimental classes. The research population was all III class in the SDN Dukuh Menanggal II/425 Surabaya, the samples used III A and III B classes consist of 26 students each, data collection techniques used is

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lamongan
 ipmawan.kharisma@gmail.com

test. From the results obtained RPP validity of the data with respect to some aspects assessed can be categorized either. Before doing test , the researcher to test for normality and test homogeneity experimental class and control class, researchers could prove that both normal and homogeneous class. Then for t test results obtained t count or $2,12 > 1.67$ So, H_0 is rejected, it can be stated, as the consequence H_1 is accepted, which means that the fly props Gatokaca effect on learning outcomes students in class III SDN Dukuh Menanggal II/425 Surabaya.

Keywords: Learning Mathematics, Gatokaca Viewer Tool Fly, Student Results

PENDAHULUAN

Pembangunan Nasional dalam bidang pengembangan sumber daya manusia Indonesia yang baik dan berkualitas melalui pendidikan merupakan upaya yang serius dilakukan oleh pemerintah untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu, bidang pendidikan merupakan salah satu sektor yang mendapat perhatian lebih dalam pembangunan dewasa ini. Pendidikan di Indonesia dari tahun ke tahun masih memerlukan penyempurnaan karena tuntutan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi.

Untuk memperoleh hasil yang optimal, maka peningkatan mutu pendidikan harus diupayakan secara terus menerus, serius, dan terencana. Salah satu upaya yang telah dilaksanakan ke arah tersebut adalah pengembangan metode dan strategi pengajaran. Dimana metode dan strategi ini merupakan cara dan langkah yang membantu dalam penyampaian materi secara spesifik sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menguasai materi pelajaran tersebut.

Sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi kehidupan yang ada, akan membawa sikap mental dan tingkah laku siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa perkembangan kehidupan dapat mempengaruhi perkembangan siswa. Hal ini merupakan proses yang secara alami munculnya suatu permasalahan yang baru dalam dunia pendidikan. Sehingga dalam mengembangkan materi pelajaran yang kreatif dan inovatif dituntut untuk selalu menyesuaikan dengan kondisi siswa sekarang.

Salah satu permasalahan yang dianggap serius dalam menyangkut pengelolaan proses pembelajaran adalah kurangnya kreatifitas dalam menentukan jenis alat bantu pembelajaran yang digunakan sesuai dengan konsep yang akan dibelajarkan, dan kurangnya pengetahuan tentang bagaimana cara membuat dan menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya, banyak keuntungan yang didapat dalam menggunakan alat peraga yang tepat dalam proses pembelajaran. Memilih dan menggunakan alat peraga yang tepat dapat membuat siswa menjadi senang, tidak takut, tidak bosan, dan tidak malas pada saat proses pembelajaran. Disisi lain pentingnya alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran telah diakui oleh semua komponen pendidikan dan para ahli pendidikan.

Menurut (Asyhar, H, 2012) Alat peraga merupakan media pengajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari Fungsi utamanya adalah untuk menurunkan keabstrakan konsep pada materi agar siswa mampu mengungkap arti konsep tersebut. Selain itu, alat peraga juga dapat membantu mengkonkritkan konsep abstrak yang sedang dipelajari. Dengan alat peraga, siswa tidak hanya membayangkan tetapi langsung melihat, meraba, bahkan menggunakannya. Sedangkan menurut (Dimas Afif Kurniawan, 2020) Kegunaan media pembelajaran antara lain adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut (Suprapti, 2009) setiap siswa memiliki kecenderungan pada awal pengalaman belajarnya. Kecenderungan yang dimaksud adalah: visual, yaitu belajar melalui apa yang dilihat, auditorial, yaitu belajar melalui apa yang didengar, dan kinestetik, yaitu belajar melalui gerak dan sentuhan.

Menurut (Suprapti, 2009) siswa usia Sekolah Dasar berada pada tahap Operasional Konkrit, dimana kemampuan berpikir logis muncul pada tahap ini. Siswa dapat berpikir secara sistematis untuk mencapai pemecahan masalah. Pada tahap ini permasalahan yang dihadapinya adalah permasalahan konkrit. Sehingga, siswa akan menemukan kesulitan bila diberi tugas sekolah yang menuntutnya untuk mencari sesuatu yang tersembunyi.

Berdasarkan uraian pendapat dari para pakar di atas, penulis berpendapat bahwa siswa pada usia Sekolah Dasar dalam memahami konsep-konsep materi pelajaran, khususnya matematika masih sangat memerlukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata (pengalaman konkrit) yang dapat diterima akal dan pemikiran siswa. Oleh karena itu, untuk membantu keefektifan dan kelancaran belajar, masih sangat dibutuhkan dan diperlukan alat peraga yang berfungsi dengan baik agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna, berkesan, menyenangkan, dan mempermudah dalam pemahaman konsep.

Menurut uraian di atas, penulis perlu menegaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran tidak semua kompetensi yang akan dibelajarkan harus menggunakan alat peraga. Biasanya konsep-konsep lanjutan yang diajarkan di kelas tinggi merupakan kelanjutan dari konsep sebelumnya, sehingga tidak harus menggunakan alat peraga. Jadi, tidak setiap kegiatan pembelajaran, khususnya matematika mutlak wajib menggunakan alat peraga, tetapi harus ditinjau dari konteks materi yang hendak dibelajarkan kepada siswa.

Kenyataannya, penulis sering jumpai kebanyakan guru dalam menanamkan konsep awal langsung memulai dengan hal-hal abstrak. Contohnya dalam materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka, guru yang membelajarkan materi tersebut tidak dengan media alat peraga melainkan dengan metode ceramah. Metode ceramah memang masih dipandang sebagai metode yang paling praktis, murah, dan mudah, dibandingkan dengan metode yang lain. Banyak yang beranggapan bahwa guru belum dikatakan mengajar sebelum guru melakukan ceramah dan bercelesot di dalam kelas pada proses kegiatan pembelajaran.

Bertitik tolak dari kejadian tersebut, penulis tertarik membuat suatu penelitian tentang kegiatan pembelajaran, yakni dengan materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka dengan menggunakan alat peraga Gatotkaca Terbang.

Penulis beranggapan dengan menggunakan alat peraga Gatotkaca Terbang pada materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka, siswa akan lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan tiga angka secara konkrit, siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, siswa juga mengerti bahwa gatotkaca adalah kebudayaan wayang yang ada di Indonesia

Berdasarkan Standar Kompetensi Kurikulum, materi penjumlahan pengurangan tiga angka diajarkan di kelas III, oleh sebab itu penelitian yang penulis lakukan akan mengambil sampel siswa kelas III. Dasar ketertarikan penulis melakukan penelitian di SDN Dukuh Menanggal II/425 Surabaya adalah belum adanya alat peraga pada materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka di sekolah tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas, penulis mengambil judul “ Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Gatotkaca Terbang Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III”.

METODE

Berdasarkan keseluruhan dari penjelasan di atas, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2011) metode penelitian kuantitatif disebut juga metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Rancangan penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu penelitian eksperimen dan penelitian non eksperimen (penelitian biasa). Sesuai dengan rumusan masalah yang terdapat di atas adalah termasuk penelitian eksperimen, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga gatotkaca terbang dalam menanamkan pemahaman tentang melakukan penjumlahan dan pengurangan tiga angka pada siswa kelas III semester 1.

Dalam penelitian ini akan menggunakan *True Experimental Design* (rancangan eksperimen yang betul-betul). Dalam penelitian ini dilakukan kontrol terhadap semua variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Model yang digunakan adalah *Posttest Only Control Design* atau dengan memberikan soal tes terhadap siswa sesudah proses pembelajaran. Yang dimaksudkan disini yaitu terdapat dua kelompok kelas yang dipilih secara random (R). Kelompok kelas pertama diberi perlakuan (dengan alat peraga) dan disebut kelompok kelas eksperimen. Sedangkan kelompok kelas kedua tidak diberi perlakuan (tanpa alat peraga) dan disebut kelompok kelas kontrol. Hasil *test* yang baik bila nilai kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh adanya perlakuan (*treatment*) adalah ($O_1:O_2$)

Setelah perlakuan diberikan kepada kedua kelas tersebut (kelas eksperimen maupun kelas kontrol) pada materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka maka langkah berikutnya adalah pemberian tes yang sama untuk kedua kelompok untuk mengetahui tingkat pencapaian terhadap hasil belajar siswa.

Kemudian signifikansi perubahan itu dapat diketahui melalui uji beda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data adalah penyajian hasil-hasil penelitian atau penyajian berupa data-data yang dikumpulkan melalui suatu metode. Dari data-data yang diperoleh disusun dalam bentuk tabel. Selanjutnya diolah dan dianalisis secara sistematis, sehingga mendapatkan hasil kesimpulan yang akan menjawab atas segala permasalahan yang dikemukakan.

Uji Normalitas

Tabel 1 Distribusi frekuensi kelas III B (Kelas Eksperimen)

Interval Kelas	(f_i)	(x_i)	$f_i x_i$	x_i^2	$f_i x_i^2$
55 – 60	2	57,5	115	3306,25	6612,5
61 – 66	2	63,5	127	4032,25	8064,5
67 – 72	6	69,5	417	4830,25	28981,5
73 – 78	11	75,5	830,5	5700,25	62702,75
79 – 84	2	81,5	163	6642,25	13284,5
85 - 90	3	87,5	262,5	7656,25	22968,75
Σ Jumlah	26		1915	32167,5	142614,5

Tabel 2 Distribusi frekuensi kelas III A (Kelas Kontrol)

Interval Kelas	(f_i)	(x_i)	$f_i x_i$	x_i^2	$f_i x_i^2$
55 – 60	4	57,5	230	3306,25	13225
61 – 66	5	63,5	317,5	4032,25	20161,5
67 – 72	10	69,5	695	4830,25	48302,5
73 – 78	4	75,5	302	5700,25	22801
79 – 84	2	81,5	163	6642,25	13284,5
85 - 90	1	87,5	87,5	7656,25	7656,25
Σ Jumlah	26		1795	32167,5	125431

Berdasarkan tabel 1 distribusi frekuensi kelas eksperimen dengan $f = 26$ diperoleh mean pada penggunaan alat peraga gatotkaca terbang sebesar 73,65, dan pada tabel 2 distribusi frekuensi kelas kontrol dengan $f = 26$ diperoleh mean tanpa menggunakan alat peraga gatotkaca terbang sebesar 69,04.

Tabel 3 Frekuensi yang diharapkan (f_e) dari hasil pengamatan (f_o) pada kelas eksperimen

Batas Kelas	Z	Luas 0 – Z	Luas Tiap Kelas Interval	f_e	f_o
54,5	-2,42	0,0078	0,0407	0,8996	2
60,5	-1,66	0,0485	0,1356	2,236	2
66,5	-0,90	0,1841	0,2563	14,9578	6
72,5	-0,15	0,4404	0,2887	5,4288	11
78,5	0,61	0,7291	0,1856	-5,4288	2
84,5	1,11	0,9147	0,0687	-4,1002	3
90,5	2,13	0,9834			
Σ Jumlah					26

Tabel 4 Frekuensi yang diharapkan (f_e) dari hasil pengamatan (f_o) pada kelas kontrol

Batas Kelas	Z	Luas 0 – Z	Luas Tiap Kelas Interval	f_e	f_o
54,5	-1,87	0,0307	0,1050	2,73	4
60,5	-1,10	0,1357	0,2350	6,11	5
66,5	-0,33	0,3707	0,3029	7,88	10
72,5	0,45	0,6736	0,2152	5,60	4

78,5	1,22	0,8888	0,0879	2,29	2
84,5	1,99	0,9767	0,0205	0,53	1
90,5	2,77	0,9972			
Σ Jumlah					26

Ternyata $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, atau $5,67 \leq 11,07$, maka data yang telah diuji oleh penulis pada pelajaran matematika kelas III B Sekolah Dasar adalah berdistribusi normal.

Sedangkan pada kelas kontrol, ternyata $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, atau $2,27 \leq 11,07$, maka data yang telah diuji oleh penulis pada pelajaran matematika kelas III A SDN Dukuh Menanggal II/425 Surabaya adalah berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data yang disajikan tersebut homogen atau tidak. Dengan kata lain, uji homogenitas digunakan untuk menguji homogen tidaknya data yang diambil dari suatu populasi. Salah satu syarat agar pengujian homogenitas dapat dilakukan adalah apabila datanya telah terbukti berdistribusi normal.

Dari hasil perhitungan uji homogenitas, diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,04$ sedangkan dari data distribusi F dengan dk pembilang = 25 dan dk penyebut 25 diperoleh $F_{tabel} = 1,95$. Berdasarkan perhitungan tersebut tampak $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,04 < 1,95$ pada taraf signifikan 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa data mempunyai varian yang sama atau homogen.

Uji t

Setelah dilakukan data memenuhi syarat, kemudian data dianalisis menggunakan uji-t. Uji-t yang digunakan dalam analisis data ini adalah uji-t tipe separated varian, karena pada penelitian ini $n_1 = n_2$ dan varian bersifat homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$). Langkah yang peneliti tempuh dalam pengujian hipotesis menggunakan uji-t tipe separated varian adalah sebagai berikut.

a. Menentukan hipotesis

H_0 : Tidak ada perbedaan penggunaan alat peraga gatokkaca terbang terhadap hasil belajar siswa ($H_0 = 0$)

H_1 : Ada perbedaan penggunaan alat peraga gatokkaca terbang terhadap hasil belajar siswa ($H_1 \neq 0$)

b. Menentukan taraf signifikan

Taraf signifikan yang digunakan adalah 5% atau 0,05 $\alpha = 5\%$ dan derajat kebebasan. Dan diperoleh derajat kebebasan sebesar 50

c. Menentukan nilai t hitung

berdasarkan nilai perhitungan dengan menggunakan rumus uji-t diperoleh nilai sebesar 2,12

d. Menentukan kriteria pengujian

Dengan taraf signifikan (α) = 0,05 dan dk = 50, diperoleh $t_{tabel} = 1,675$, sehingga didapatkan kriteria pengujian sebagai berikut.

H_0 diterima jika $-1,67 < t_{hitung} < 1,67$

H_1 ditolak jika $t_{hitung} > 1,67$ atau $t_{hitung} < -1,67$

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,12 > 1,67$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

e. Mengambil kesimpulan hipotesis diterima atau ditolak

Dari analisis diperoleh $t_{hitung} = 2,12$. Untuk menguji hipotesis, kita kembali ke H_0 dan kemudian t_{hitung} digabungkan dengan nilai t_{tabel} dengan dk = $n_1 + n_2 - 2 = 50$ dan taraf

signifikan sebesar 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,67$ karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) pada taraf signifikan 5% maka dapat dinyatakan H_0 ditolak, sebagai konsekuensi H_1 diterima, yang berarti bahwa alat peraga gatotkaca terbang berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa kelas III SDN Dukuh Menanggal Surabaya II/425 Surabaya.

PEMBAHASAN

Penelitian tentang pengaruh penggunaan alat peraga gatotkaca terbang terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III dengan menggunakan *True Experimental Design* (rancangan eksperimen yang betul-betul). Dalam penelitian ini dilakukan kontrol terhadap semua variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Model yang digunakan adalah *Posttest Only Control Design* atau dengan memberikan soal tes terhadap siswa sesudah proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil penelitian diketahui sejumlah subjek sebagai sampel yang dianalisis yaitu 26 siswa SDN Dukuh Menanggal II/425 Surabaya. Data hasil posttest pada kelas eksperimen (menggunakan alat peraga) dan kelas kontrol (tanpa alat peraga), kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis uji t statistika untuk mengetahui perbedaan penggunaan alat peraga gatotkaca terbang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil *posttest*. Hasil analisis uji-t pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan terjadi perbedaan pada rerata (*mean*). Pada kelas eksperimen nilai rerata sebesar 73,65, sedangkan pada kelas kontrol nilai rerata sebesar 69,04. Berdasarkan perhitungan tersebut tampak $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,04 < 1,95$ pada taraf signifikan 5%. Nilai t_{hitung} sebesar 2,12. Dari analisis diperoleh $t_{hitung} = 2,12$. Untuk menguji hipotesis, kita kembali ke H_0 dan kemudian t_{hitung} digabungkan dengan nilai t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 50$ dan taraf signifikan sebesar 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,67$ karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) pada taraf signifikan 5% maka dapat dinyatakan H_0 ditolak, sebagai konsekuensi H_1 diterima, yang berarti bahwa alat peraga gatotkaca terbang berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa kelas III SDN Dukuh Menanggal Surabaya II/425 Surabaya.

Menurut (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008) bahwa pembelajaran hakikatnya adalah proses komunikasi, guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Menurut (Lisadah, 2010) matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sudah diterima.

Alat Peraga Gatotkaca Terbang menurut (Asyhar, H, 2012) mengartikan bahwa alat peraga sebagai suatu alat bantu yang dipergunakan oleh guru untuk memperagakan materi pelajaran. Alat peraga bisa berbentuk benda atau perbuatan. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, sedangkan menurut (Ana Saragih, 2019) media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting bagi keberhasilan proses belajar dan pembelajaran di samping komponen-komponen yang lain seperti metode, materi, sarana dan prasarana, karakteristik dan lingkungan peserta didik, kemampuan guru, dan lain sebagainya. Media juga dapat menarik rasa ingin tahu pada diri siswa. Oleh karena itu, dalam membuat media pembelajaran atau alat peraga guru harus mempertimbangkan kriteria media pembelajaran atau alat peraga agar mempunyai nilai tepat guna seperti yang dikemukakan (Asyhar, H, 2012) sebagai berikut.

1. Jelas dan rapi
2. Bersih dan menarik
3. Cocok dengan sasaran
4. Relevan dengan topik yang diajarkan

5. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
6. Praktis, luwes, dan tahan
7. Berkualitas baik
8. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Menurut (Siti Sundari, 2006) belajar pada dasarnya membawa perubahan, dalam arti (*behavioral, change, actual*, maupun *potensial*), perubahan tersebut pada prinsipnya adalah didaptkannya kecakapan baru karena adanya usaha yang dilakukan secara sengaja. Belajar merupakan suatu perubahan pada sikap dan tingkah laku yang lebih baik, tetapi kemungkinan mengarah pada tingkah laku yang lebih buruk.

Menggunakan alat peraga Gatokaca Terbang pada materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka, siswa akan lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan tiga angka secara konkrit, siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, siswa juga mengerti bahwa gatokaca adalah kebudayaan wayang yang ada di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa alat peraga gatokaca terbang berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III SDN Dukuh Menanggal II/425 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana Saragih. (2019). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU BILANGAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2).
- Asyhar, H, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.
- Dimas Afif Kurniawan. (2020). PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1).
- Direktorat Tenaga Kependidikan. (2008). *Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar*.
- Lisadah. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Siti Sundari. (2006). *Studi Korelasi Kepatuhan Terhadap Tata Tertib Sekolah Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Bulutengger*.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*.
- Suprpti. (2009). *Penilaian Tindakan Kelas*.