

PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SD 091273 KARANG BANGUN

^{1,2,3}, Angelina Mei Gultom, Hetdy Sitio, Sukardo Sitohang

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas UHKBPNP Pematang Siantar

Email: angelinameigultom@gmail.com, hetdysitioO@gmail.com,
sukardositohang123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan agar kita bisa mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD 091273 Karang Bangun. Dalam penelitian ini menggunakan X Media gambar dan Y Hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sampel 20 siswa. Pengujian data menggunakan program SPSS 25, teknik analisis yang digunakan dalam pengujian ini terlebih dahulu dilakukan yaitu uji instrumen yang terdiri dari uji validitas dan reliabilitas, dilanjutkan dengan uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda dan yang terakhir yaitu analisis data yang terdiri dari uji normalitas dan uji N-gain. Pada uji N-gain menunjukkan angka 0,72 untuk N-gain skor yang dapat dikategorikan tinggi dan hasil N-gain persen sebesar 72,7% yang sudah dapat dikategorikan efektif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikan $0,200 > 0,05$, yang dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut berdistribusi normal.

Kata Kunci : Media Gambar, Hasil belajar siswa

Abstract

This research aims to enable us to find out whether there is an influence from the use of image media on the mathematics learning outcomes of students in class II to 091273 Karang bangun. In this research, X media images and Y student learning outcomes were used. This research uses quantitative methods with a sample of 20 students. Testing the data using the SPSS 25 program, the analysis technique used in this test was first carried out, namely an instrument test consisting of a validity and reliability test, followed by a difficulty level test, a discrimination power test and finally data analysis consisting of a normality test and an N-gain test. The N-gain test shows a figure of 0.72 for the N-gain score which can be categorized as high and the N-gain percent result is 72.7% which can be categorized as effective. The results of the research concluded that the normality test results showed a significant value of $0.200 > 0.05$, which could mean that the learning media had a normal distribution.

Keywords: Image Media, Student learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia senantiasa berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran di semua jenjang pendidikan, termasuk di Sekolah Dasar (SD). Matematika sebagai fondasi ilmu pengetahuan, sangat menjadi hal yang penting bagi siswa sekolah dasar. Konsep-konsep abstrak dan rumus-rumus yang rumit dapat membuat siswa merasa kesulitan dan kehilangan minat. Oleh karena itu, penting untuk mencari cara- cara yang inovatif dalam menyajikan materi matematika agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Salah satu cara yang baik ialah dengan memanfaatkan media gambar. Media gambar memiliki potensi besar dalam memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang abstrak. Dengan menggunakan gambar, siswa dapat melihat representasi konkret dari angka, operasi hitung, dan hubungan matematika

lainnya. Hal ini dapat membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam dan intuitif tentang materi pelajaran.

Penelitian tentang pengaruh media gambar terhadap hasil belajar matematika telah banyak dilakukan, dan hasilnya menunjukkan bahwa media gambar dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu mereka memahami konsep-konsep matematika yang sulit, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah matematika.

Namun, efektivitas media gambar dalam meningkatkan hasil belajar matematika juga dipengaruhi oleh berbagai faktor. Kualitas gambar, cara penyajian materi, dan karakteristik siswa dapat mempengaruhi seberapa efektif media gambar tersebut dalam membantu siswa belajar. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang bagaimana media gambar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 2 pada materi penjumlahan. Materi penjumlahan dipilih karena merupakan salah satu materi dasar dalam matematika yang seringkali menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar. Dengan memahami bagaimana media gambar dapat membantu siswa memahami materi penjumlahan, kita dapat mengembangkan strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Siswa kelas 2 akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang akan belajar matematika dengan menggunakan media gambar, dan kelompok kontrol yang akan belajar matematika dengan metode konvensional. Hasil belajar matematika kedua kelompok akan dibandingkan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif dan inovatif. Dengan memahami bagaimana media gambar dapat membantu siswa memahami materi penjumlahan, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang lebih berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa belajar matematika dengan lebih efektif dan mandiri, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar matematika. Namun, perlu diingat bahwa media gambar bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Faktor-faktor lain seperti kualitas pengajaran guru, lingkungan belajar, dan motivasi belajar siswa juga berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika.

Oleh karena itu, penelitian ini akan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, seperti tingkat kecerdasan, latar belakang sosial ekonomi, dan motivasi belajar. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, kita dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang pengaruh media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif dan inovatif. Dengan memahami bagaimana media gambar dapat membantu siswa memahami materi penjumlahan, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang lebih berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa belajar matematika dengan lebih efektif dan mandiri, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar matematika.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 091273 Karang Bangun ditemukan sebuah permasalahan pada mata pelajaran Matematika, yaitu guru kurang kreatif dalam menyajikan media pembelajaran, guru masih mengalami masalah dalam mengelola kelas,

terutama dalam memilih media pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran yang efektif tercapai. Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan karakteristik siswa kelas 2 SD, yaitu usia, tingkat perkembangan kognitif, dan gaya belajar mereka. Media pembelajaran yang interaktif, visual, dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami. Media pembelajaran yang baik juga harus mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga semua siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai pemahaman yang optimal. Penting untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Media gambar, sebagai salah satu jenis media visual, memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi penjumlahan, siswa kelas 2 SD. Gambar dapat menyajikan informasi penjumlahan secara visual, konkret, dan menarik, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dipahami secara verbal. Penggunaan gambar yang tepat dan relevan dengan materi pembelajaran dapat merangsang daya imajinasi, meningkatkan pemahaman konseptual, dan memperkuat ingatan siswa. Gambar yang berwarna-warni, jelas, dan detail dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan perhitungan dalam bentuk penjumlahan. Selain itu, penggunaan gambar juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka dan mengurangi rasa takut atau kesulitan dalam memahami materi yang abstrak. Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan gambar dalam pembelajaran matematika, namun masih dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji secara spesifik pengaruhnya pada materi penjumlahan di kelas 2 SD.

Adapun soal hasil belajar siswa dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1.

Nilai Tengah Semester Mata Pelajaran Matematika kelas II

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	> 65	Tuntas	10	40%
2.	< 65	Tidak Tuntas	15	60%
Jumlah			25	100%

(Sumber : SDN 091273 Karang Bangun)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Matematika belum dapat dikatakan baik. Karena dari jumlah peserta didik yang dapat mencapai KKM hanya 10 siswa atau 40% dan peserta didik yang belum tuntas ada 15 siswa atau 60%.

Karena pada mata pelajaran matematika ini banyak siswa yang belum paham dan banyak siswa hanya sekedar mengikuti pembelajaran tanpa adanya pemahaman. Sehingga dapat disimpulkan bahwa lebih banyak siswa yang tidak tuntas dibandingkan siswa yang tuntas, namun pembelajaran dianggap tuntas jika mencapai 60% siswa di kelas tersebut mendapat nilai di atas KKM, ada berbagai permasalahan yang dapat mengakibatkan pemahaman atau penguasaan peserta didik menurun. Baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal dimana berkaitan erat dengan masalah yang berasal dalam diri peserta didik. Contohnya malas dan suka menunda-nunda tugas karena waktu atau deadline masih lama. Sedangkan faktor eksternal dimana berkaitan erat dengan masalah yang berasal dari lingkungan luar. Contohnya pada lingkup keluarga, lingkup sekolah bahkan lingkup masyarakat. Tetapi ada juga lingkup keluarga yang dapat memberi energi positif dalam mendukung anaknya disaat melakukan pembelajaran baik dirumah maupun disekolah. maka banyak siswa kelas II belum begitu memahami pembelajaran matematika hingga lebih banyak

siswa yang nilai nilainya di bawah KKM.

Karena itu perlu adanya pembelajaran yang lebih efektif terkhususnya mata pelajaran matematika di kelas II dengan cara pemanfaatan media yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa agar dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media yang kreatif menjadikan proses pembelajaran yang lebih disenangi peserta didik, serta menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media gambar Terhadap Hasil Belajar matematika Siswa Kelas II SD 091273 Karang Bangun”.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan tetapi juga pembentukan kecakapan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar. Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Jadi hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku.

Pengertian hasil belajar menurut Nawawi dalam (Mahesa az-zahra andriyannisa, 2023) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah yang dapat dilihat dari sektor yang dicapai dari hasil tes pengetahuan materi pelajaran tertentu.

Menurut Dimiyati dan Mudjino dalam jurnal (Achdiyat & Andriyani, 2016) Hasil belajar merupakan hasil dari Tindakan belajar mengajar. Jika dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar maka dari siswa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses mengajar.

Menurut klasifikasi hasil belajar Benyamin Bloom dalam (Marta et al., 2025), ada tiga ranah belajar: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz dalam (Sapriyah, 2019) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Media gambar juga memiliki beberapa kelebihan. Menurut Daryanto dalam (Bayudi & Purwoharjo, 2020) kelebihan media gambar sebagai berikut:

- 1) Mudah dimanfaatkan di dalam kegiatan belajar mengajar karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa.
- 2) Harganya relatif murah dari pada jenis-jenis media pengajaran lainnya.
- 3) Gambar dapat dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.
- 4) Gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik.

Menurut Daryanto dalam (Bayudi & Purwoharjo, 2020) kekurangan media gambar antara lain:

- 1) Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor.
- 2) Gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga.
- 3) Gambar tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.

5. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan latin mehematika yang mulanya diambil dari Bahasa Yunani mathematike yang berarti mempelajari, kata tersebut mempunyai asal katanya mathematike berhubungan juga dengan kata lainnya yang hampir sama yaitu mathenein yang artinya belajar berpikir jadi berdasarkan asal katanya matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir.

Menurut Suwaningsi mengungkapkan bahwa matematika adalah bahasa yang didefinisikan dengan cermat dan jelas serta akurat representasinya menggunakan simbol. Suwaningsi berpendapat bahwa matematika bukan pengetahuan tersendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika untuk membantu manusia dalam menguasai permasalahan social, ekonomi dan alam. (Isrok'atun, 2021)

Menurut (Syafdaningsih, 2020) matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Ia juga berpendapat bahwa matematika suatu system abstrak untuk pengalaman dalam mengorganisasikan serta mengurutkan.

Pengertian matematika menurut Suherman dalam (Robbany Arham, 2022) matematika adalah pelajaran yang menggunakan logika mengenai susunan, suatu bentuk, juga besaran dan

hubungan antar konsep satu dengan yang lainnya.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD 091273 Karang Bangun pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian, instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Menyusun instrumen pada dasarnya adalah menyusun alat evaluasi karena mengevaluasi adalah mengumpulkan data tentang sesuatu yang diteliti dan hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan standar yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti (Sandu, 2015).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tes sebagai alat untuk mengevaluasi kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Tes yang digunakan berbentuk soal pilihan berganda sebanyak 15 butir dengan 4 pilihan jawaban. Test diberikan ada 2 tahap yaitu soal *pre-test* dan *post-test*.

Setiap jawaban peserta yang benar akan mendapatkan skor 1, sedangkan jawaban yang salah mendapatkan skor 0. Skor akhir siswa dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar dari total butir soal yang dijawab.

Tabel 1. Uji Instrumen Penelitian

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Ranah Soal	Nomor Butir Soal	Jumlah Item Soal
1	Memahami konsep penjumlahan.	C1	2,4,6,25	4
2	Melakukan operasi penjumlahan bilangan cacah sampai 20	C2	1,3,5,9	4
3.	Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan.	C3	11,12,13,21,22	5
4.	Menganalisis hasil penjumlahan untuk menentukan jawaban yang paling tepat.	C4	7,8,15,18	4
5.	Mengevaluasi langkah-langkah penyelesaian soal penjumlahan.	C5	10,14,23,24	4
6.	Mengaplikasikan konsep penjumlahan pada situasi baru.	C6	16,17,19,20	4

Keterangan :

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

C4 : Analisis

C5 : Evaluasi

C6 : Mencipta

Tabel diatas bertujuan untuk mengetahui kelayakan tes pada pengujian menggunakan

uji validitas tes dan reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal berikut ini penjelasan lebih lanjut.

Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal merupakan pernyataan tentang seberapa mudahnya soal tes dan seberapa sulitnya soal tes. Dalam pembuatan soal perlu mengetahui soal tersebut apakah soal itu sukar, sedang dan mudah. Perhitungan $SB = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab benar}}{\text{Jumlah siswa peserta tes}}$

Tabel 3 Kriteria Tingkat Kesukaran

Rentang	Kategori Soal
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Pengerjakan dalam pengujian tingkat kesukaran ini peneliti menggunakan alat bantu yaitu program SPSS Versi 25 yang akan membantu dalam pengujian tingkat kesukaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Proses penelitian dilakukan pada kelas II SDN 091273 yang merupakan sekolah negeri yang berada di Jln. Rajamin Purba, Pematang Simalungun, Kec.Siantar Kab. Simalungun, Sumatera Utara. SD 091273 Karang Bangun dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama ibu Lukernida Sitinjak. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus – 30 Agustus 2025. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 091273 Karang Bangun. Instrumen penelitian yang digunakan ialah pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan posttest digunakan untuk melihat kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Data hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian tabel yang dideskripsikan secara rinci di bab ini.

1 Hasil Uji Instrumen

Kriteria perhitungan apabila $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ maka data dikatakan valid dan sebaliknya apabila $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$ maka data dikatakan tidak valid dalam pengujian ini menggunakan SPSS 25.

Uji Validitas Soal

No Soal	R-hitung	R-tabel	Keterangan
1	0,759	0,468	Valid
2	0,958	0,468	Valid
3	0,289	0,468	Tidak Valid
4	0,660	0,468	Valid
5	0,732	0,468	Valid
6	0,177	0,468	Tidak Valid
7	0,755	0,468	Valid
8	0,906	0,468	Valid
9	0,885	0,468	Valid
10	0,232	0,468	Tidak Valid
11	0,663	0,468	Valid
12	0,631	0,468	Valid
13	0,092	0,468	Tidak Valid
14	0,567	0,468	Valid
15	0,796	0,468	Valid
16	0,709	0,468	Valid

No Soal	R-hitung	R-tabel	Keterangan
17	0,885	0,468	Valid
18	0,869	0,468	Valid
19	0,758	0,468	Valid
20	0,758	0,468	Valid
21	0,306	0,468	Tidak Valid
22	0,893	0,468	Valid
23	0,772	0,468	Valid
24	0,730	0,468	Valid
25	0,508	0,468	Valid

Sumber : Hasil Output SPSS 25

Berdasarkan tabel diatas terdapat jumlah soal ada 25 soal, dan telah terlihat bahwa ada 5 data yang tidak valid dan 20 data lagi dikatakan valid dengan demikian 5 data yang tidak valid dianggap gugur atau tidak terpakai untuk pengujian berikutnya. terlihat r –tabel sebesar 0,468.

2. Hasil Belajar Siswa *Pretest – Posttest*

Pada kali ini dilaksanakan di kelas II SDN 091273 Karang Bangun. Jumlah siswa yang diambil pada penelitian ini ialah 20 siswa. Skor dari pretest dan posttest dari hasil pengisian test yang terdiri dari 20 soal yang berbentuk pilihan berganda yang dilaksanakan oleh 20 siswa. Pretest merupakan hasil belajar siswa sebelum perlakuan dan posttest adalah hasil belajar siswa setelah perlakuan. Berikut ini data hasil penelitian berupa hasil perhitungan Pretest dan posttest.

Tabel 4. Data Nilai *Pretest* dan *posttest* kelas II SDN 091273 Karang Bangun.

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	Afifa	50	75
2.	Aisyah	50	95
3.	Alika	65	80
4.	Arfa	60	70
5.	Arka	50	75
6.	Arsyila	60	95
7.	Avril	70	100
8.	Bintang	55	95
9.	Cazzie D Rafka	65	85
10.	Habib	60	90
11.	Kania	60	100
12.	Kaira	70	100
13.	Nurma	60	100
14.	Panji	60	90
15.	Rangga	65	85
16.	Ririn	70	100
17.	Safira	70	80
18.	Wina Sinaga	60	90
19.	Winda Winata	65	95
20.	Zhafira	60	85
Jumlah		1225	1785

Berdasarkan Tabel 4.5 bisa dilihat bahwa hasil sebelum diberikan perlakuan atau *Pretest* nya

sebesar 1225 dengan rata-rata 61,25, min 50, median 60 dan nilai maximal adalah 70.

Sedangkan setelah diberikan perlakuan atau *Posttest* dengan menggunakan metode papan jurang untuk meningkatkan hasil posttest dengan jumlah nilainya 1785 dengan rata-rata 89,25 min 70, median 90 dan nilai maximalnya adalah 100.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media pembelajaran menggunakan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II, Untuk uji N-Gain hasil data nya menunjukkan angka 0,72 untuk N-Gain skor dan 72,7% untuk N-Gain persen, yang disimpulkan bahwa data tersebut dikategorikan tinggi dan juga efektif. Dan hasil uji normalitas yang sudah diketahui berada diangka $0,200 > 0,05$ artinya data tersebut dikategorikan berdistribusi normal. Terdapat perbedaan hasil belajar matematika dengan menggunakan media gambar hal ini bisa dibuktikan melalui hasil nilai sebelum penerapan media gambar 61,25 dan setelah diterapkan media gambar 89,25.

penggunaan media kotak gambar lebih baik dari pada model konvensional diterima hasil belajar matematika menggunakan media gambar dengan pembelajaran langsung dengan sig pada pengujian normalitas 0,200 lebih besar dari 0,05. maka dapat disimpulkan bahwa media gambar lebih baik dari pada model pembelajaran langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Andriyani, F. (2016). Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Model Pembelajaran Teams Assisted Individualization (TAI). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 246–255. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.996>
- Amir, A. (2016). *PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 2, 34–40.
- Anggraini, R., Adha, I., & Sofiarini, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bianglala Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iii Sd Negeri 4 Srikaton. *JOURNAL of MATHEMATICS SCIENCE and EDUCATION*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.31540/jmse.v4i1.1313>
- Bayudi, A., & Purwoharjo, S. D. N. (2020). *Penggunaan Media Gambar dalam Proses Pembelajaran dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(4), 1368–1372.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Fauziah, risma syifa. (2024). *PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR (STUDI LITERATUR)*. 09, 2284–2296.
- Handayani, N. F. (2022). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Ajung Kabupaten Balangan. *Jurnal Terapung : Ilmu - Ilmu Sosial*, 4(2), 37. <https://doi.org/10.31602/jt.v4i2.8621>
- Isrok'atun, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Mahesa az-zahra andriyannisa, et all. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Motode Resitasi Pada Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Marta, M. A., Purnomo, D., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2025). *Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran*. 3.
- Nurfadhillah septi, et all. (2021). *Media Pembelajaran*. Jejak Publisher.
- Rasyidah, A. U., Lestari, S. I., & Hasanah, U. (2023). Analisis Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Snhrp*, 2948–

2962. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/886>
- Robbany Arham, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar. *Didactical Mathematics*, 4(2), 314–322. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i2.2148>
- Rudy, sumiharsono. (2017). *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi.
- Sandu, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sapriyah. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. 2(1), 470–477.
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. 8(2012), 51329–51337.
- Susilawati S. (2021). *Upaya meningkatkan hasil belajar menggunakan model talking stick pada mata pelajaran pai di smp*.
- Susriyati, D., & Yurida, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Karakter. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 280–288.
- Syafdaningsih. (2020). *Pembelajaran matematika anak usia dini*. Edu Publisher.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. 05(02), 3928–3936.