

## Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Langsung dengan Media Gambar Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah

Esti Safitri Tabo<sup>1</sup>, Herson Anwar<sup>2</sup>, Febry Rizki Susanti Kalaka<sup>3</sup>

PGMI FITK IAIN Sultan Amai Gorontalo

Email:[estitabo@gmail.com](mailto:estitabo@gmail.com)<sup>1</sup>

[herson.anwar@iaingorontalo.ac.id](mailto:herson.anwar@iaingorontalo.ac.id)<sup>2</sup>

[febry.kalaka@iaingorontalo.ac.id](mailto:febry.kalaka@iaingorontalo.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan model pembelajaran langsung dengan media gambar konkret terhadap hasil belajarmatematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada siswa kelas III SDN 9 Limboto. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimental semu*, yaitu penelitian eksperimen yang hanya dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Penetapan populasi dan sampel diambil dari kelas III berjumlah 16 orang siswa dimana semua populasi dijadikan sampel (*sampling* jenuh). Dalam mengumpulkandata, penulis menggunakan tes soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal. Dari hasil analisis uji hipotesis diperoleh hasil uji *paired sample t-test* dengan data akhir yang diperoleh pada hasil *Pretest* dan *Posttest* nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $-5,836 | 5,836$  dengan  $df = 15$  dan  $t_{tabel}$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  sebesar 2,131. Dengan demikian,  $t_{hitung} -5,836 | 5,836 > t_{tabel} 2,131$  yang berarti bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan hasil terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran langsung dengan media gambar konkret terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada siswa kelas III SDN 9 Limboto.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran Langsung, Media Gambar Konkret, Hasil Belajar Matematika, Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah

**Abstract:** This study was conducted to determine how much influence the use of direct learning models with concrete image media on mathematics learning outcomes of addition and subtraction of whole numbers in grade III students of SDN 9 Limboto. The type of research used is quantitative research with a quasi-experimental quasi-experimental approach, which is experimental research that is only carried out in one group called an experimental group without a comparison group or control group. Population determination and samples were taken from class III totaling 16 students where all

populations were sampled (Saturated Sampling). In collecting the data, the author used a multiple-choice question test totaling 10 questions. From the results of the hypothesis test analysis, the results of the Paired sample *t*-test test were obtained with the final data obtained on the Pretest and Posttest results, the *calculated t* value was  $-5.836 / 5.836 /$  with  $df = 15$  and *t* *table* with a level  $= 0.05$  of 2.131. Thus,  $t_{count} -5.836 / 5.836 > t_{table} 2.131$  which means that  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected with the result that there is an influence of using a direct learning model with concrete image media on mathematics learning outcomes of addition and subtraction of numbers in grade III students of SDN 9 Limboto.

**Keywords:** *Direct Learning Model, Concrete Image Media, Mathematic's Learning Outcomes, Addition and Subtraction of Numbers*

## **PENDAHULUAN**

Beberapa kasus pada implementasi pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar sering dilakukan melalui metode-metode yang berpusat pada peraguru. Bahkan, tidak jarang terjadi beberapa guru tidak menggunakan media dalam pengajaran matematika. Ketidakmampuan guru untuk mengubah pola pembelajaran lama sering kali membuat proses pembelajaran tetap berlangsung secara konvensional. Situasi ini bisa dimengerti mengingat masih banyak guru yang belum sepenuhnya memahami berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. Namun, keadaan ini seharusnya dapat diatasi melalui upaya inovatif dan kreatif dari para guru dalam menyampaikan materi matematika kepada siswa. Pada anak usia sekolah dasar yang sedang mengalami tingkat berpikir konkret lebih membutuhkan stimulus untuk lebih memahami materi dalam mata pelajaran matematika agar lebih berfikir logis dan kreatif. Dengan mengajarkan matematika secara lebih kreatif diharapkan mampu mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa.<sup>1</sup> Model pembelajaran matematika yang dapat dijadikan alternatif adalah

---

<sup>1</sup> Lesdia Fitriyani, "Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 133 Bengkulu Utara (IAIN Bengkulu, 2019).," *IAIN Bengkulu*, 2019.

pendekatan pembelajaran langsung (*direct instruction*). Menurut Arends, model pembelajaran langsung merupakan suatu strategi yang disusun secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran siswa terkait dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik. Model ini memungkinkan pengajaran dilakukan secara bertahap, langkah demi langkah.<sup>2</sup>

Media merupakan suatu alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan efektif.<sup>3</sup> Media yang dimaksud dapat berbentuk objek konkret, seperti bentuk-bentuk geometris, kancing baju, lidi, dadu, gambar, atau ilustrasi yang menggambarkan suatu konsep, dan sejenisnya. Tugas belajar yang disajikan secara bertahap dalam model pembelajaran langsung memungkinkan siswa untuk dapat mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dengan jelas. Disamping itu, umpan balik bagi siswa yang dilakukan guru berorientasi pada pencapaian akademik, sehingga pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dapat dilakukan secara lebih efektif. Pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang dapat berbentuk kerja kelompok, ceramah, pelatihan atau praktek, dan demonstrasi. Pembelajaran *direct instruction* ini digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang secara langsung disampaikan oleh guru kepada siswa. Selanjutnya agar kegiatan pembelajarannya dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa, peneliti menggunakan media gambar. Media adalah salah satu komponen yang tidak dapat diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses. Bahkan pengajaran yang dimanipulasi dalam bentuk media dapat menjadikan siswa belajar sambil bermain. Menurut Rusby Zulkifli, media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar

---

<sup>2</sup> Arends, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitas* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, n.d.).

<sup>3</sup> Hujair AH.Sanaky, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Safira InsaniA Press, 2009).

cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan Menyusun Kembali informasi visual atau verbal.<sup>4</sup>

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III sekolah dasar negeri (SDN) 9 Limboto, menunjukkan beberapa permasalahan yaitu hasil belajar masih kurang, metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu metode ceramah dan pekerjaan rumah, siswa masih kesulitan memahami matematika khususnya penjumlahan dan pengurangan. Hal ini terlihat pada hasil ulangan harian materi penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika, masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM matematika kelas III sendiri adalah 70. Pada mata pelajaran matematika kelas III materi penjumlahan dan pengurangan sebanyak 16 siswa. Hanya terdapat sekitar 60% siswa yang mendapatkan nilai standar dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana siswa tersebut mendapatkan nilai 70-73 dalam mata pelajaran matematika dimana hal tersebut masih terbilang sangat rendah.

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media sangat diperlukan. Dengan adanya media, kesulitan-kesulitan tersebut akan dapat dihindari dan proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media gambar, dimana media gambar adalah media yang tidak diproyeksikan, media ini dapat dirancang oleh guru sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penggunaan media gambar lebih efektif apabila gambar disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna, dan latar belakang yang perlu untuk penafsiran. Mediagambar sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran matematika dan dapat dijadikan sebagai media yang kreatif untuk memperbaiki kekurangan penjelasan materi.

Media adalah representasi visual yang dapat dilihat tanpa unsur

---

<sup>4</sup> Mirawati Hutuji dan Asriyati Nadjamuddin, "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19," *EDUCATOR : Directory of Elementary Education* 2, no. 1 (n.d.): 43–57.

suara atau audio. Di antara berbagai jenis media pembelajaran, media gambar menjadi yang paling umum digunakan karena siswa cenderung lebih menyukai gambar daripada teks. Terlebih lagi, jika gambar disajikan sesuai dengan standar kualitas gambar yang baik, hal tersebut dapat

meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media gambar mencakup berbagai bentuk visual dua dimensi, seperti lukisan, potret, slide, film, strip, dan proyektor opak.<sup>4</sup> Adapun fungsi media gambar adalah sebagai alat bantu kegiatan belajar yang memberikan pengalaman visual pada anak guna mendorong motivasi belajar dan mempermudah konsep kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti terkait dengan pengaruh penggunaan model pembelajaran langsung dengan media gambar konkret terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 9 Limboto, jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, penelitian ini digunakan untuk meneliti hubungan antar variabel. Variabel diukur sehingga data terdiri dari angka yang kemudian di analisis dengan statistika. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, penelitian ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>5</sup>

Desain yang digunakan adalah pendekatan quasi eksperimental semu,

---

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2018).

yaitu penelitian eksperimen yang hanya dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pada penelitian ini kelas eksperimen mengikuti pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan media gambar konkret. Sebelum melakukan eksperimen, dilakukan terlebih dahulu *Pretest*, kemudian dilanjutkan dengan perlakuan, setelah melakukan perlakuan dilanjutkan dengan

*Posttest*.

**Tabel 1**  
**Skema One-Group Pretest-Posttest Design**

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

T<sub>1</sub> = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)  
X = Perlakuan (*Treatment*) yang diberikan

T<sub>2</sub> = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>6</sup> Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek yang dipelajari, meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 9 Limboto.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin

---

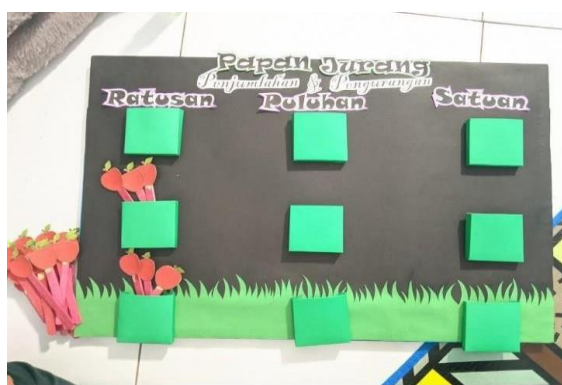
<sup>6</sup> Sugiyono, *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2017).

mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.<sup>7</sup> Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampel Jenuh, karena dalam penelitian ini semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah sama dengan populasinya yaitu siswa kelas III SDN 9 Limboto sebanyak 16 orang siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes dalam hasil belajar siswa. Tes ini berupa tes tertulis dengan 10 soal pilihan ganda yang terkait penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah uji normalitas berdistribusi normal dan berpengaruh pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah di kelas III SDN 9 Limboto.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar konkret papan jurang (Penjumlahan dan pengurangan). Dibawah ini merupakan gambar dari media gambar konkret papan jurang.



Gambar 1  
Media Gambar Konkret Papan Jurang

---

<sup>7</sup> Sugiyono.

Petunjuk penggunaan media gambar konkret papan juranguntuk menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah secara bersusun adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan media gambar konkret dengan bantuan papan jurang
- b. Kantong papan dibagi ke dalam kelompok bilangan ratusan puluhan dan satuan
- c. Siswa secara bergantian meletakkan stik dengan gambar buah apel pada kantong ratusan, puluhan, dan satuan yang telah disediakan sesuai dengan contoh soal yang diberikan
- d. Kemudian siswa diminta menjumlahkan atau mengurangi sesuai dengan perintah soal yang diberikan

Pengujian terhadap media dilakukan berdasarkan hasil tes belajar yang dilakukan. Berikut gambaran hasilnya:

#### 1. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian data dengan tujuan untuk mengetahui apakah hasilnya berdistribusi normal sebelum pengujian dan setelah pengujian.<sup>8</sup> Uji normalitas merupakan salah satu syarat untuk melakukan Uji-t. uji normalitas ini dapat dilihat dari data sebelum dan sesudah hasil pengujian. Uji normalitas ini diuji dengan menggunakan SPSS versi 18. Dalam menggunakan aplikasi SPSS dapat digunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*, untuk melihat uji normalitas dengan taraf signifikan. Jika sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Jika nilai sig < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Dengan hipotesis uji yang digunakan untuk uji normalitas yaitu:

- a.  $H_0$  : data berdistribusi normal  
 $H_1$  : data tidak berdistribusi normal
- b. Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 5%
- c. Statistik uji menggunakan Kolmogorov Smirnov

---

<sup>8</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Play Group Dan Taman Kanak-Kanak* (Jogjakarta: Diva Press, n.d.).



Dengan kriteria penguji: tolak  $H_0$  jika  $p < (5\%)$  maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya terima  $H_0$  jika  $p\text{-value} > \alpha (5\%)$  maka data berdistribusi normal.

**Tabel 2**  
**SPSS Hasil Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.151	16	.200	.939	16	.333
Posttest	.161	16	.200	.901	16	.089

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Pada tabel diatas diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas III melalui uji *Shapiro Wilk* menghasilkan nilai *p-value* pada *Pretest* sebesar 0,333 dan *Posttest* sebesar 0,089. Dalam uji *Kolmogorof Smirnov* juga menghasilkan nilai *p-value* pada *Pretest* sebesar 0,200 dan *Posttest* sebesar 0,200. Dari hasil uji tersebut bisa diketahui bahwa *p-value*

$> \text{sig. } \alpha 5\%$  atau 0,05. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa terima  $H_0$  tolak  $H_1$ , maka kesimpulannya data berdistribusi normal, jadi bisa dilanjutkan ke tahap uji-t.

## 2. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk memberikan jawaban yang dikemukakan peneliti apakah dapat diterima atau ditolaknya hipotesis yang diajukan. Sebagaimana telah dikemukakan bahwa:  
 $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran langsung dengan media gambar konkret terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah

pada siswa kelas III SDN 9Limboto.

$H_1$  : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran langsung dengan media gambar konkret terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada siswa kelas III SDN 9 Limboto.

Tabel 3  
Nilai *Pretest* dan *Posttest*

NO	NAMA SISWA	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	Khofifa Burhan	20	60
2	Sri Shatira Paskowa	10	20
3	Difaria Suleman	30	50
4	Mayanti A. Pordiansha	20	20
5	Balqis D. Hasania	40	80
6	Bilqis D. Hasania	40	90
7	Mohamad Aditya Hanapi	50	50
8	Zahra Shifa Alfauziah	40	90
9	Devi Syakila Rahman	70	90
10	Reki	70	100
11	Moh Idris Paputungan	60	80
12	Fatma N. Mohamad	80	90
13	Ainun Rivanda Duke	80	100
14	Renata Pratiwi Harun	60	100
15	Radit Putra Ento	90	100
16	Raditya Rizki Halimu	70	90
<b>Jumlah</b>		<b>830</b>	<b>1210</b>

Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah Teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

1. Menentukan Uji-t

Pada uji t-test digunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Tabel 4  
Hasil Perhitungan SPSS *uji-t*  
**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	51.8750	16	24.28134	6.07033
posttest	75.6250	16	27.31758	6.82939

Dari tabel diatas bisa diketahui nilai rata-rata pada *Pretest* sebesar 51,8750 dan *Posttest* sebesar 75,6250 dengan sebanyak 16 responden.

Tabel 5  
Hasil Perhitungan SPSS *uji-t*  
**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	16	.807	.000

Pada tabel di atas hasil korelasi *Pretest* dan *Posttest* sebesar 0,807.

Tabel 6  
Hasil Perhitungan SPSS *uji-t*  
**Paired Samples Test**

	Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 pretest - posttest	-23.7500	16.27882	4.06971	-32.42437	-15.07563	-5.836	.000	

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata hasil *Pretest* dan *Posttest* sebesar  $-23,75000 \mid 23,75000 \mid$  pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Selisih nilai terendah sebesar  $-32,42437$  dan tertinggi sebesar  $-15,07563$  dengan tingkat kepercayaan 95%, dan setelah mendapat perlakuan (menggunakan media gambar konkret), hasil analisis uji sampel berpasangan hasil belajar siswa adalah  $\text{sig} (2 \text{ tailed}) = 0,000$

$< 0,05$ . Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa media gambar konkret berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas III SDN 9 Limboto.

Selain membandingkan nilai signifikansi, penulis juga menguji nilai  $t$  pada tabel di atas dimana nilai  $t_{\text{hitung}}$  sebesar  $-5,836 \mid 5,836 \mid$  dengan  $df = 15$  dan  $t_{\text{tabel}}$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  sebesar 2,131. Dengan demikian,  $t_{\text{hitung}} -5,836 \mid 5,836$

$> t_{\text{tabel}} 2,131$  yang berarti bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian , dapat disimpulkan bahwa media gambar konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah di SDN 9 Limboto.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lesdia Fitriani tahun 2019 dengan judul Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 133 Bengkulu utara, yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 133 Bengkulu Utara setelah menggunakan media gambar mengalami peningkatan. Dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} (35,14 > 2,021)$  yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh media gambar terhadap kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan pada mata

pelajaran Matematika siswa kelas II SD Negeri 133 Bengkulu Utara.<sup>9</sup>

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media gambar konkret terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah berdasarkan hasil hipotesis yang telah dilakukan diperoleh data akhir yang dapat dilihat pada hasil *Pretest dan Posttest* nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $-5,836 | 5,836 |$  dengan  $df = 15$  dan  $t_{tabel}$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  sebesar  $2,131$ . Dengan demikian,  $t_{hitung} -5,836 | 5,836 > t_{tabel} 2,131$  yang berarti bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- AH.Sanaky, Hujair. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Safira InsaniA Press, 2009.
- Arends. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, n.d.
- Fitriyani. "Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 133 Bengkulu Utara," n.d.
- Fitriyani, Lesdia. "Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 133 Bengkulu Utara (IAIN Bengkulu, 2019)." *IAIN Bengkulu*, 2019.
- Muliawan, Jasa Ungguh. *Manajemen Play Group Dan Taman Kanak-Kanak*. Jogjakarta: Diva Press, n.d.
- Nadjamuddin, Mirawati Hutuji dan Asriyati. "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19." *EDUCATOR: Directory of Elementary Education* 2, no. 1 (n.d.): 43–57.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2018.
- . *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2017.

---

<sup>9</sup> Fitriyani, "Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 133 Bengkulu Utara," n.d.