

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TABEL BILANGAN LONCAT  
UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN PRESTASI BELAJAR  
SISWA KELAS I SD NEGERI LAMBARO ANGAN ACEH BESAR**

**Fitrah Adillah<sup>1</sup>, Helminsyah<sup>2</sup>, Aprian Subhananto<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

**ABSTRAK**

Pembelajaran menggunakan media tabel bilangan loncat ini dilakukan berdasarkan media yang dikembangkan dengan cara siswa berintraksi langsung dengan lingkungannya agar siswa tersebut dapat lebih memahami apa yang telah dipelajari, sehingga siswa lebih aktif bertanya dan rasa ingin tau yang tinggi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar, serta untuk mengetahui efektivitas belajar siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar terhadap penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan pada kelas I SD Negeri Lambaro Angan yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni angket(koesioner) validasi, angket respon guru dan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian bahwa pada hasil kelayakan media diperoleh persentase sebesar 93,43% dengan kriteria "Sangat Layak", dan hasil kepraktisan media diperoleh persentase penilaian dengan skor 86% sehingga mendapatkan kriteria "Sangat praktis. Dari efektivitas hasil belajar siswa pada pre test diperoleh nilai rata - rata keseluruhan sebesar 69,23 dan hasil belajar siswa pada post test diperoleh nilai rata - rata keseluruhan sebesar 85,38. Sedangkan hasil perhitungan uji t bahwa diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 7,028 > t_{tabel} = 1,711$ . Maka di ambil kesimpulan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, maka adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Model ADDIE, Media Tabel Bilangan Loncat

**ABSTRACT**

*Learning using the jumping number table media is carried out based on media which is developed by means of students interacting directly with their environment so that students can better understand what they have learned, so that students are more active in asking questions and have a high sense of curiosity. The purpose of this research is to determine the feasibility and practicality of developing learning media for jumping number tables to improve the concentration and learning achievement of class I students at Lambaro Angan Aceh Besar State Elementary School, as well as to determine the learning effectiveness of class I students at Lambaro Angan Aceh Besar State Elementary School regarding the use of number table learning media. jump to improve student*

---

<sup>1</sup>E-mail: [fitrahadillah04@gmail.com](mailto:fitrahadillah04@gmail.com)

*concentration and learning achievement. This research approach is a quantitative approach using the ADDIE model. This research was carried out in class I of Lambaro Angan State Elementary School, totaling 26 students. The data collection techniques used were validation questionnaires, teacher response questionnaires and student learning outcomes. Based on research, the media feasibility results obtained a percentage of 93.43% with the criteria "Very Feasible", and the media practicality results obtained an assessment percentage with a score of 86%, thus obtaining the "Very practical" criteria. From the effectiveness of student learning outcomes in the pre-test, an overall average score of 69.23 was obtained and student learning outcomes in the post-test obtained an overall average score of 85.38. Meanwhile, the results of the t test calculation show that  $t_{count} = 7.028 > t_{table} = 1.711$ . So it can be concluded that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, so there is an influence of the use of jumping number table learning media to increase the concentration and achievement of class I students at SD Negeri Lambaro Angan.*

**Keywords:** Development, ADDIE Model, Jump Number Table Media

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses mengubah tingkah laku manusia menjadi dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar. Kemajuan ilmu pengetahuan akan mempengaruhi peningkatan kualitas belajar, sehingga perlu adanya berfikir secara kritis, logis, terarah dan jelas (Emilia, 2020). Sekolah Dasar merupakan jenjang awal untuk menanamkan konsep dasar bagi anak, sehingga konsep-konsep yang diterima anak sebagai pembuka daya pikirnya dalam menghadapi jenjang berikutnya. Sesuai dengan sifat materi pelajaran matematika bersifat abstrak, maka pembelajaran matematika harus sesuai dengan tingkat perkembangan diri anak (Waskito, 2014). Dalam hal ini, guru sebagai ujung tombak atau direktur pendidikan bertugas menyiapkan lingkungan dan fasilitas belajar yang menarik dan mendukung perkembangan potensi pada peserta didik.

Media materi berperan penting dalam proses materi dan pendidikan. Merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media materi digunakan dalam kegiatan materi yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman dalam materi tersebut. Dapat menginspirasi belajar dengan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa. Menurut Ruth Lautfer dalam Tafonao (2018) bahwa, Media Materinya merupakan salah satu dari sarana pendidikan bagi guru untuk menyediakan materi, meningkatkan belajar siswa dan meningkatkan perhatian mereka dalam Kegiatan Belajar Mengajar di dalam kelas. Dengan media, siswa belajar lebih banyak motivasi dan Menginspirasi siswa untuk menulis, berbicara, dan berimajinasi.

(Kusmiyati, 2021) menyatakan bahwa media tabel bilangan adalah sarana atau alat untuk menyampaikan informasi yang harus dihafal berupa tabel atau daftar yang berisi soal dan jawaban yang sudah ditulis penerima tinggal mengamati, mempelajari, dan

memahami, serta menghafal soal dan jawaban yang sudah ada pada tabel tersebut. Tabel bilangan loncat adalah media grafis atau media visual yang berisikan angka-angka yang berfungsi untuk menentukan nilai tempat dari sebuah pola bilangan yang sudah ditentukan. Media ini dibuat dengan desain menggunakan gambar serta warna-warna yang cerah agar dapat menarik siswa dalam belajar dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum (Kosasih, 2014:11). Suatu pembelajaran berlangsung secara efektif apabila tujuannya tercapai sesuai dengan yang telah direncanakan. Pembelajaran matematika adalah membentuk logika berpikir bukan sekedar pendai berhitung. Berhitung dapat dilakukan dengan alat bantu, seperti kalkulator dan komputer, namun menyelesaikan masalah perlu logika berpikir dan analisis. Oleh karena itu, siswa dalam belajar matematika harus memiliki pemahaman yang benar dan lengkap sesuai tahapan, melalui cara dan media yang menyenangkan dengan menjalankan prinsip matematika.

Bilangan loncat merupakan pokok bahasan yang diajarkan dikelas 1 semester 1, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar, bahwa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan tersebut hasil belajar siswa kurang memuaskan. Siswa masih banyak yang kesulitan menghafalkan angka. Selain itu kurangnya motivasi siswa mengikuti pembelajaran. Siswa yang duduk di depanlah yang mendengarkan guru menjelaskan sedangkan siswa yang duduk di belakang ada yang mengerjakan soal yang lain, bercerita dengan temannya, bahkan ada yang mengganggu temannya yang sedang belajar akibatnya siswa yang sebagian duduk di belakang kurang fokus dan kurang konsentrasi serta tidak memperhatikan guru yang menjelaskan. Selain itu metode yang digunakan oleh guru masih sangat sederhana seperti menjelaskan pelajaran hanya dengan berceramah di depan kelas. Tentu saja siswa akan cenderung bosan untuk mengikuti pembelajaran. Diskusi kelompok yang dilakukanpun masih sederhana, siswa yang mau mengungkapkan hasil kelompoknya hanyalah siswa yang pandai dan yang lainnya hanya ikut-ikutan. Media yang digunakan oleh guru juga masih sangat sederhana, hanya menggunakan gambar yang ada di dalam lembar kerja siswa dan buku paket.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik mengangkat permasalahan dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Tabel Bilangan Loncat Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas I SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar.”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan *research and development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Borg dan Gall (2013:96) penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dalam penelitian ini memilih menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Resair dan Molenda. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni Analysis (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (uji coba/penerapan), Evaluation (perbaikan).

Subjek penelitian adalah siswa kelas kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar yang berjumlah 26 siswa (11 laki-laki dan 15 perempuan). Sedangkan objek penelitian ini dilakukan ini dilakukan pada kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar.

## **TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA**

### **a. Lembar Validasi**

Lembar validasi ini berisi pendapat tentang penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar yang bertujuan memudahkan validator memberikan tanggapan dan penilaiannya. Dimana validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain

### **b. Angket/Kuesioner**

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan, terhadap pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar. Tujuan dari angket ini untuk mengetahui kepraktisan media yang digunakan pada saat pembelajaran.

## TEKNIK ANALISIS DATA

Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

### a. Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran tabel bilangan loncat akan dinilai oleh validator ahli materi dan validator ahli desain.

$$\text{Validator}(V) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Akbar, (2013).

Keterangan:

V = Persentase Validasi  
f = Jumlah Skor Validasi  
N = Skor Maksimal  
100% = Nilai Ketetapan

### b. Analisis data kepraktisan

Angket respon diberikan kepada guru ini bertujuan untuk menilai kepraktisan media berdasarkan respon dan tanggapan guru terhadap media pembelajaran tabel bilangan loncat yang telah dikembangkan. Angket guru disusun dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), Setuju (S), kurang setuju (KR), dan Tidak Setuju (TS), sangat tidak setuju (STS)

$$\text{Persentase}(P) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Simang, Efendi & Gagaramusu (2019)

Keterangan:

P = Persentase  
f = Jumlah Skor Respon Guru  
N = Skor Maksimal  
100% = Nilai Ketetapan

### c. Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar siswa diperoleh dari hasil setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar. Syarat ketuntasan hasil belajar siswa mendapat skor  $\geq 75$  dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 75% dari seluruh peserta didik. Menurut (Simang, Efendi, dan Ggaramusu, 2017):

$$\text{Daya serap individu peserta didik (IDS)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

## d. Analisis Uji Statistik (t-test)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui nilai mean, rata-rata, simpangan baku dengan menggunakan distribusi frekuensi. Sudjana (2012:91) mengemukakan langkah-langkah untuk membuat daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama. 3. Melakukan analisis dengan menggunakan metode statistik uji -t . berikut merupakan rumus yang di gunakan yakni (Sudjana, 2016):

$$t = \frac{X_2 - X_1}{\sqrt{\frac{S_1^2(N-1) + S_2^2(N-1)}{N+N-2} \times \frac{N+N}{N \cdot N}}}$$

Sumber: (Sudjana, 2016)

Keterangan :

t = Uji t

$X_1$  = Rata - rata data pre test

$X_2$  = Rata - rata data post test

$S_1$  = Simpangan Baku data pre test

$S_2$  = Simpangan Baku data post test

N = Jumlah sampel

## e. Uji N-Gain

Gain adalah selisih nilai post test dan pre test, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan oleh guru. Gain yang dinormalisasi (N-gain) dapat dihitung dengan persamaan

$$g = \frac{S_{postest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

g = gain yang dinormalisasi (N-Gain) dari kedua model

Smaks = skor maksimum dari tes awal dan tes akhir

Spre = skor tes awal

Spost = skor tes akhir (Hake, 2012).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan disekolah SDN Lambaro Angan Aceh Besar pada siswa kelas I dengan menggunakan media pembelajaran tabel bilangan loncat. Dimana tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar menggunakan media pembelajaran tabel bilangan loncat.

## 1. Hasil Analisis Pengembangan Media

Dalam tahap penelitian ini adalah analisis dengan model ADDIE. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

### a. Analisis kebutuhan

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media. Berdasarkan hasil analisis masalah yang ada bahwa, Media yang digunakan oleh guru juga masih sangat sederhana, hanya menggunakan gambar yang ada di dalam lembar kerja siswa dan buku paket. Salah satu alternatif rancangan pembelajaran yang harus diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas adalah dengan menggunakan media tabel bilangan loncat. Dapat menciptakan suasana belajar matematika anak dengan menyenangkan dan anak tidak akan bosan untuk belajar berhitung matematika karena media tabel bilangan loncat ini anak tidak hanya berhitung biasa melainkan anak bisa belajar sambil bermain..

### b. Design (Perancangan)

Tahap kedua adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media. Ada 3 langkah perancangan ini yaitu penentuan kompetensi dasar, penyusunan kerangka media, penyusunan desain media. Berikut adalah langkah dalam melakukan perancangan,

#### 1) Pemilihan Kompetensi Dasar

Berikut pemilihan kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam pembuatan media bilangan loncat pada pembelajaran matematika pada materi bilangan loncat yang akan dibuat.



**Gambar. 1. Media Bilangan Loncat**

2) Penyusunan Kerangka desain

Penyusunan dilakukan agar media mudah dipahami oleh siswa dimana dalam penyusunan desain ini seperti bentuk, bahan yang digunakan dan pewarnaan.

3) Penyusunan Desain media

Bentuk desain yang terdapat pada media merupakan tampilan depan, tampilan samping, tampilan belakang, dan bentuk akhir. Berikut ini tampilan media.



**Gambar 2. Tampilan Depan**



**Gambar 3. Tampilan Samping**



**Gambar 4. Tampilan Belakang**



**Gambar 5. Bentuk Akhir Media**

c. Hasil Development (Pengembangan)

Tahap ketiga dari pengembangan ADDIE adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat. Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat diperoleh jumlah skor sebesar 52 dan persentase 94,55% dengan kriteria "Sangat Layak".

Pada hasil validasi ahli desain terhadap pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat diperoleh jumlah skor sebesar 60 dan persentase 92,31% dengan kriteria "Sangat Layak".

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli desain, maka untuk memperoleh persentase keseluruhan terhadap pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat, yakni dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{X}{N}$$

$$= \frac{94,55\% + 92,31}{2} = \frac{186,86\%}{2} = 93,43\%$$

Berdasarkan hasil diatas bahwa pada validasi ahli materi diperoleh sebesar 94,55%, dan validator ahli desain diperoleh nilai 92,31% dengan nilai keseluruhan validasi sebesar 93,43% dengan kriteria "Sangat Layak", oleh karena itu maka pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

d. Implementation (Uji Coba Media)

Tahap ini adalah tahap uji coba produk. Dimana uji coba dilakukan untuk melihat respon guru terhadap kepraktisan penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat.

1) Angket Respon Guru

Pada angket respon guru diberikan untuk tujuan melihat kepraktisan penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat. Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap kepraktisan penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat diperoleh persentase penilaian dengan skor 86% sehingga mendapatkan kriteria "Sangat praktis". Hal ini bahwa penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran di kelas I SD.

e. Evaluasi

Tahap yang terakhir adalah evaluasi, pada tahap ini peneliti merevisi produk sesuai dengan masukan para ahli dan hasil angket respon guru tujuan dari evaluasi yaitu menyempurnakan kembali produk yang telah dikembangkan berdasarkan dari respon setiap validator diperoleh saran terhadap pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat, serta hasil dari uji coba dengan melihat angket respon guru kelas. Dari hasil yang telah di peroleh maka penggunaan

media pembelajaran tabel bilangan loncat sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas I SDN Lambara Angan Aceh Besar.

## 2. Hasil Analisis Hasil Belajar

Setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat, kemudian dilakukan tes hasil belajar siswa yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tabel bilangan loncat. Adapun tes yang dilakukan sebanyak 2 kali yakni sebagai berikut:

### a. Hasil Belajar Pre Test

Hasil belajar pre test dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat. Berdasarkan hasil belajar siswa pada pre test sebelum menggunakan pembelajaran media bilangan loncat bahwa diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata keseluruhan sebesar 69,23, hal ini bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan pembelajaran media tabel bilangan loncat belum tuntas.

### b. Hasil Belajar Post Test

Hasil belajar post test dilakukan setelah penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat. Berdasarkan hasil belajar siswa pada post test setelah menggunakan pembelajaran media bilangan loncat bahwa diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80 dengan rata-rata keseluruhan sebesar 85,38. Dimana penggunaan pembelajaran media tabel bilangan loncat tuntas. Hal ini bahwa penggunaan pembelajaran media tabel bilangan loncat dapat meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar.

## 3. Analisis Uji hipotesis

Dari hasil data statistik distribusi frekuensi maka dilakukan uji t statistik yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan. Dimana signifikan  $\alpha=0,05$  dengan ketentuan kriteria asumsi hipotesis berikut (Sudjana, 2016):

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Ho: Tidak adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan.

Ha: Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan

Berikut ini merupakan hasil perhitungan uji hipotesis:

$$t = \frac{X_2 - X_1}{\sqrt{\frac{S_1^2(N-1) + S_2^2(N-1)}{N+N-2} \times \frac{N+N}{N \cdot N}}}$$

$$t = \frac{86,41 - 68,85}{\sqrt{\frac{11,61^2(26-1) + 7,25^2(26-1)}{26+26-2} \times \frac{26+26}{26 \cdot 26}}}$$

$$t = \frac{17,57}{\sqrt{\frac{134,79(24) + 52,56(24)}{50} \times \frac{52}{676}}}$$

$$t = \frac{17,57}{\sqrt{\frac{3234,96 + 1261,44}{50} \times 0,07}}$$

$$t = \frac{17,57}{\sqrt{\frac{4496,4}{50} \times 0,07}} = \frac{17,57}{\sqrt{89,92 \times 0,07}}$$

$$t = \frac{17,57}{\sqrt{6,29}} = \frac{17,57}{2,50}$$

$$t = 7,028$$

Berdasarkan perhitungan uji t bahwa, pembuktian hipotesis ialah apabila thitung > ttabel maka hipotesis Ha diterima dan Ho ditolak artinya adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan. Bila thitung < ttabel Ha ditolak dan Ho diterima artinya Tidak adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan. Maka diperoleh nilai ttabel dengan derajat kebebasan 26 - 2 (dk = 24) pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  adalah sebesar 1,711 dan nilai thitung adalah sebesar 7,028. Hal ini berarti bahwa thitung = 7,028 > ttabel = 1,711. Maka di ambil kesimpulan Ha diterima dan Ho ditolak, maka adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel

bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan.

#### **4. Hasil Uji N-Gain**

Normalizeud gain atau N-gain score dirancang untuk menentukan keefektifan metode atau treatment. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score menunjukkan bahwa skor N-gain adalah 0,53, Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan dikategorikan "Sedang".

#### **5. Pembahasan**

Sesuai dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Dalam pengembangan model ADDIE tidak ada teori ahli pembelajaran karena model ADDIE ini hanya membahas teori ahli materi dan ahli media. Ahli pembelajaran ini sudah termasuk dalam ahli materi sebab ahli materi sudah membahas tentang Menganalisis materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar.

Berdasarkan hasil pada validasi ahli materi diperoleh sebesar 94,55%, dan validator ahli desain diperoleh nilai 92,31% dengan nilai keseluruhan validasi sebesar 93,43% dengan kriteria "Sangat Layak", oleh karena itu maka pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas..

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santika (2020), bahwa berdasarkan hasil validasi ahli media dengan persentase kelayakan 90,1 % yang masuk pada kategori "Sangat Layak". Hasil dari ahli materi dengan persentase kelayakan 87,5 % yang masuk pada kategori "Sangat Layak" hasil dari ahli pembelajaran dengan persentase kelayakan 91,7% yang masuk pada kategori "Sangat Layak" dan hasil dari uji coba perorangan 90,67 % yang masuk pada kategori "sangat layak" dan hasil dari uji coba kelompok kecil 94 % yang masuk dalam kategori "sangat layak".

Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap kepraktisan penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat diperoleh persentase penilaian dengan skor 86% sehingga mendapatkan kriteria "Sangat praktis". Hal ini bahwa penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran di kelas I SD.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada pre test sebelum menggunakan pembelajaran media bilangan loncat bahwa diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terrendah 50 dengan

rata - rata keseluruhan sebesar 69,23. Sedangkan hasil belajar siswa pada post test setelah menggunakan pembelajaran media bilangan loncat bahwa diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80 dengan rata - rata keseluruhan sebesar 85,38. Dimana penggunaan pembelajaran media tabel bilangan loncar tuntas. Hal ini bahwa penggunaan pembelajaran media tabel bilangan loncar dapat meningkatkan kosentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar.

Berdasarkan perhitungan uji t bahwa, pembuktian hipotesis ialah apabila thitung > ttabel maka hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak artinya adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan. Bila thitung < ttabel  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima artinya Tidak adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan. Maka diperoleh nilai ttabel dengan derajat kebebasan  $26 - 2$  ( $dk = 24$ ) pada taraf signifikasi  $\alpha = 0,05$  adalah sebesar 1,711 dan nilai thitung adalah sebesar 7,028. Hal ini berarti bahwa thitung = 7,028 > ttabel = 1,711. Maka di ambil kesimpulan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, maka adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan.

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score di atas, menunjukkan bahwa skor N-gain adalah 0,53, Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan dikategorikan "Sedang".

Pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran dan prestasi siswa yang maksimal, sehingga yang merupakan indikator keefektifan pembelajaran berupa: (1) ketercapaian ketuntasan belajar; (2) ketercapaian keefektifan aktivitas siswa, yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan termuat dalam rencana pembelajaran; (3) ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran; serta (4) respon siswa terhadap pembelajaran yang positif (Sinambella,2017)

Secara umum, kelebihan media pembelajaran yang telah dikembangkan adalah 1) Bentuk media pembelajaran sederhana, 2) mudah digunakan siswa secara mandiri, 3) penggunaan media memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menarik, 4) siswa dapat belajar sambil belajar sehingga dapat membangkitan minat siswa untuk belajar matematika. Namun demikian, media ini juga masih memiliki beberapa

kekurangan, yaitu: 1) materi yang diberikan lebih cenderung untuk meningkatkan pemahaman siswa, 2) media ini memiliki ukuran yang cukup besar, dan 3) jumlah angka pada media yang masih terbatas

## KESIMPULAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil kelayakan media bahwa pada validasi ahli materi diperoleh sebesar 94,55%, dan validator ahli desain diperoleh nilai 92,31% dengan nilai keseluruhan validasi sebesar 93,43% dengan kriteria "Sangat Layak", oleh karena itu maka pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas..
- b. Berdasarkan terhadap kepraktisan penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat menggunakan angket respon guru kelas bahwa diperoleh persentase penilaian dengan skor 86% sehingga mendapatkan kriteria "Sangat praktis". Hal ini bahwa penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran di kelas I SD.
- c. Berdasarkan efektivitas hasil belajar siswa pada pre test sebelum menggunakan pembelajaran media bilangan loncat bahwa diperoleh nilai rata - rata keseluruhan sebesar 69,23. Sedangkan hasil belajar siswa pada post test setelah menggunakan pembelajaran media bilangan loncat bahwa diperoleh nilai rata - rata keseluruhan sebesar 85,38, Hal ini karena (1) ketercapaian ketuntasan belajar yakni >75%, dimana didapat persentase 100% artinya seluruh siswa tuntas dalam pembelajaran, (2) ketercapaian keefektifan aktivitas siswa, yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan termuat dalam rencana pembelajaran, (3) ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran dngan media, serta (4) respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media tabel bilangan loncat yang positif.
- d. Berdasarkan perhitungan uji t bahwa diperoleh nilai ttabel dengan derajat kebebasan  $26 - 2$  ( $dk = 24$ ) pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  adalah sebesar 1,711 dan nilai thitung adalah sebesar 7,028. Hal ini berarti bahwa  $thitung = 7,028 > ttabel = 1,711$ . Maka di ambil kesimpulan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, maka adanya

pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan.

## 2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru berdasarkan hasil penelitian ini, media pembelajaran tabel bilangan loncat ini dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran yang inovatif serta mendapatkan pengalaman baru dalam mengajarkan pembelajaran.
- b. Bagi sekolah memperoleh tambahan media pembelajaran tabel bilangan loncat khususnya pada pembelajaran matematika kelas 1.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safruddin AJ. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Emilia, 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Bilangan Loncat Melalui Model Pembelajaran Card Sort Pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 4 (1), 310.
- Hake, R. R. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Dept of Physics Indiana University.
- Kosasih, E. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Kusmiyati, S.Pd. 2020. *Media Tabel Bilangan Loncat Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Dasar Bilangan Prima Kelas IV Semester 1 SDN 1 Sidamulih*. Vol 102.
- Permendiknas No.22 Tahun 2015. *Tentang Standar Isi Satuan Mata Pelajaran Matematika Bertujuan Agar Peserta Didik Memiliki Kemampuan*.
- Simang, R., Efendi, dan Gagaramusu ,Y. 2016. Meningkatkan Kemampuan Siswa Menggunakan Kalimat Tsnya Melalui Metode Latihan pada Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Langaleso. *Jurnal Kreatif Tabulako*. 5 (7): hal 197198).
- Slameto. 2009. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. BANDUNG: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT
- Tafonao,talizaro.2018."Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *jurnal komunikasi pendidikan*, Vol.2,No.2. Yogyakarta: STT KADESI.
- Waskito, D. 2014. Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 11(3), 59–65.
- Wibowo, S. d. 2015. Media Pembelajaran Animasi Penyerbukan Pada Tumbuhan Menggunakan Macromedia Flash 8. *Jurnal Techno.COM* , 14 (2), 151-158.