



Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Gamatek (Galacang Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas IV SDN 74 Terasa Kabupaten Sinjai

Andi Husniati

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: andihusniati@unismuh.ac.id

Andi Ardillah Wahyudi

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id

A.Nur Indah Purnamasari

Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: a.indapurnamasari@gmail.com

Abstract: This research aims to determine the effect of using Gamatek teaching aids (Mathematics tutorials) on mathematics learning outcomes in class IV students at SD Negeri 74 Terasa, Sinjai Regency. This research is a type of Pre-Experimental research with a One Group Pre-test Post-test Design. This research involved 11 fourth grade students at SD Negeri 74 Terasa, Sinjai Regency. The data collection techniques are tests and observations. The data analysis technique in this research is descriptive statistics and inferential statistics. The research results show that 1) The student learning outcomes before using Gamatek teaching aids were 90.90% of students were incomplete and classified as needing guidance and did not meet the classical completeness criteria, namely $\geq 75\%$, 2) Student learning results after using Gamatek teaching aids showed 90.90% of students completed. Thus, student learning outcomes after using Gamatek teaching aids are classified as very good and have met the classical completeness criteria, namely $\geq 75\%$, 3) The student's average normalized gain of 0.65 is in the medium classification. Thus, it can be concluded that learning mathematics on KPK and FPB material using Gamatek (Mathematics Galacang) teaching aids is said to have an effect on improving the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 74 Terasa, Sinjai Regency.

Keywords: Influence, Use of Gamatek Teaching Aids, Mathematics Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Gamatek (Galacang Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas IV SD Negeri 74 Terasa Kabupaten Sinjai. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pra-Eksperimen dengan desain *One Group Pre-test Post-test Design*. Penelitian ini melibatkan 11 murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa Kabupaten Sinjai. Adapun teknik pengumpulan datanya yakni tes dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan statistika deskriptif dan statistika inferensial. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Hasil belajar murid sebelum menggunakan alat peraga Gamatek ialah 90,90% murid tidak tuntas dan tergolong dalam klasifikasi perlu bimbingan dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu $\geq 75\%$, 2) Hasil belajar murid setelah menggunakan alat peraga Gamatek menunjukkan 90,90% murid tuntas. Dengan demikian hasil belajar murid setelah menggunakan alat peraga Gamatek tergolong dalam klasifikasi sangat baik serta telah memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yakni $\geq 75\%$, 3) Rata-rata Gain ternormalisir murid sebesar 0,65 berada pada klasifikasi sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan menggunakan alat peraga Gamatek (Galacang Matematika) dinyatakan berpengaruh pada peningkatan pada hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa Kabupaten Sinjai.

Kata Kunci: Pengaruh, Penggunaan Alat Peraga Gamatek, Pembelajaran Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja, akan tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh sehingga anak menjadi lebih dewasa (Syaiful Sagala 2017: 3).

Pendidikan menurut Charles E. Silberman (Syaiful Sagala 2017: 5) yakni :

Pendidikan tidak sama dengan pengajaran, karena pengajaran hanya menitik beratkan pada usaha pengembangan intelektualitas manusia. Sedangkan pendidikan berusaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian dan kemampuan manusia, baik dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan mempunyai makna yang lebih luas dari pengajaran, tetapi pengajaran merupakan sarana yang ampuh dalam menyelenggarakan pendidikan.

Adanya pendapat diatas maka diharapkan bahwa proses pendidikan di sekolah bukan lagi sebagai proses pengajaran yang mana guru menjadi pusat informasi melainkan adanya proses pembelajaran dimana murid yang dominan aktif dalam menggali makna serta menyerap pengetahuan.

Pemberlakuan kurikulum 2013 tentu memiliki landasan tertentu yang tidak lain adalah untuk memperbaiki pendidikan menjadi lebih baik lagi. Berlakunya Kurikulum 2013 dalam pendidikan di Indonesia juga menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran apalagi pemberlakuan kurikulum ini menekankan pada aktivitas murid yang konkret selama pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan pentingnya peranan Alat Peraga dalam pembelajaran. Alat Peraga menjadi objek yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan dan membuat murid aktif. Karena itu, Alat Peraga sangat penting dalam pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Hal ini dilakukan untuk membekali murid dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Pentingnya mempelajari matematika ini juga dapat terlihat dari jumlah alokasi waktu jam pelajarannya yang lebih banyak jika dibandingkan dengan bidang studi lain. Pembelajaran matematika yang abstrak menjadikan seorang guru harus mampu menemukan cara terbaik dalam menyampaikan konsep

matematika yang diajarkannya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan diperoleh hasil dari wawancara salah seorang guru pada tanggal 16 Mei 2021, bahwa masih banyak murid kelas IV SDN 74 Terasa Kabupaten Sinjai yang beranggapan bahwa matematika terutama pelajaran FPB dan KPK merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan untuk dipelajari. Ditambah sangat minimnya kemampuan belajar mandiri murid. Selain itu pembelajaran hanya berfokus pada guru. Murid hanya dituntut untuk mengetahui konsep yang diberikan guru tanpa melibatkan langsung dalam menemukan konsep tersebut sehingga murid merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran FPB dan KPK. Dengan KKM 75 pada mata pelajaran matematika masih ada murid yang tidak mencapai KKM, rata-rata hasil belajar murid masih di bawah KKM yaitu 55 sehingga kemampuan belajar murid SDN 74 Terasa Kabupaten Sinjai belum maksimal.

Rendahnya hasil belajar Matematika pada murid kelas IV tersebut disebabkan oleh kurangnya penggunaan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran matematika.

Penggunaan alat peraga ini bertujuan untuk mengkonkritkan hal yang masih abstrak pada benak murid, sehingga dapat dengan mudah diterima murid. Salah satu alternatif Alat Peraga yang dapat digunakan dalam pengajaran Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) adalah dengan menggunakan alat peraga yang penulis beri nama Galacang Matematika (Gamatek). Gamatek adalah suatu inovasi baru sebagai alat Peraga dalam pembelajaran matematika. Gamatek merupakan salah satu alat Peraga yang menggabungkan antara permainan tradisional dan pembelajaran matematika, sehingga diharapkan selain mampu menjadi alat peraga dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan dan dapat pula meningkatkan penguasaan materi murid pada pokok bahasan KPK dan FPB, alat peraga Gamatek juga diharapkan mampu melestarikan salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu dakon/congklak. Di daerah Sulawesi itu sendiri khususnya Sinjai dakon/congklak lebih dikenal dengan sebutan Galacang (Dimas Laksana 2019). Sehingga penulis memberikan nama alat peraga ini dengan sebutan Gamatek (Galacang Matematika).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Moh.Fauziddin pada tahun 2015 memperoleh hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan jumlah murid yang mencapai KKM, dari kondisi awal murid yang mencapai KKM sebanyak 15 murid dari 26 murid (60%), sedangkan setelah dilakukan tindakan pada siklus I murid yang mencapai KKM sebanyak 18 dari 25 murid (72 %), dan siklus II murid yang mencapai KKM menjadi 22 dari 25 murid (88%) . Moh. Fauziddin menyimpulkan dengan menerapkan model pencapaian

konsep dengan bantuan alat peraga Dakon bilangan pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Khususnya pada materi FPB dan KPK. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anif Pujiati pada tahun 2017 menunjukkan ada pengaruh penggunaan alat peraga dakon matematika terhadap pemahaman konsep Matematika materi bilangan bulat pada murid kelas IV SD Negeri sumber III No. 162 surakarta tahun pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut penelitian tentang Galacang matematika (Gamatek) yang berjudul: *“Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Gamatek (Galacang Matematika) terhadap Hasil Belajar Matematika pada Murid Kelas IV SN 74 Terasa Kabupaten Sinjai”*

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah pra-eksperimen yakni dengan melibatkan satu kelompok subjek dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh penggunaan alat peraga Gamatek (Galacang Matematika) terhadap hasil belajar Matematika pada murid kelas IV SDN 74 Terasa. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian pra-eksperimen ini adalah *One Group Pre-test Post-test Design*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 11 orang, diantaranya 6 murid laki-laki dan 5 murid perempuan. Adapun instrumen yang akan digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas murid. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis data statistik deskriptif dan inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa tentang hasil belajar Matematika materi FPB dan KPK dengan menggunakan alat peraga gamatek maka hasil penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut :

- a. Deskripsi Hasil Belajar Matematika Murid Kelas SD Negeri 74 Terasa Sebelum dan Setelah Menggunakan Alat Peraga Gamatek

Analisis deskriptif, data yang diolah yaitu data *Pre-test* dan *Post-test* murid kelas IV yang diterapkan dengan menggunakan alat peraga gamatek pada pembelajaran matematika materi FPB dan KPK, maka peneliti memberikan *Pre-test* dan *Post-test* berupa soal isian sebanyak 10 nomor.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 74

Terasa peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen *Pre-test*, sehingga di peroleh hasil belajar murid sebelum diberikan tindakan dengan menggunakan alat peraga gamatek pada pembelajaran matematika materi FPB dan KPK. Skor hasil belajar matematika murid sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*) pada murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa disajikan secara lengkap pada **Lampiran C**. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap skor hasil belajar matematika murid sebelum diberikan perlakuan ditunjukkan seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Statistik Skor Hasil Tes Matematika Murid Sebelum Diterapkan dan Setelah Penggunaan Alat Peraga Gamatek

No	Statistik	Nilai statistik <i>Pre-test</i>	Nilai statistik <i>Post-test</i>
1	Sampel	11	11
2	Skor Ideal	100	100
3	Skor tertinggi	75	100
4	Skor terendah	35	65
5	Nilai rata-rata	48,18	82,27
6	Standar Deviasi	11,88	10,57

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *Pre-test* kepada 11 murid kelas IV diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 75 dan skor terendah adalah 35 dari skor ideal 100. Rata-rata skor yang diperoleh 48,18 dengan standar deviasi 11,88.

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa setelah diberikan perlakuan dan diberikan *Post-test* kepada 11 murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 100 dan skor terendah adalah 65 dari skor ideal 100. Rata-rata skor yang diperoleh 82,27 dengan standar deviasi 10,57.

Tabel 2. Tingkat hasil belajar *Pre-test* dan *Post-test*

No	Interval	F Pre-test	Persentase (%)	F Post-test	Persentas e (%)	Kategori Hasil Belajar
1	$0 \leq X < 75$	10	90,90	1	9,10	Perlu Bimbingan
2	$75 \leq X < 83$	1	9,10	5	45,45	Cukup
3	$83 \leq X < 92$	-	-	3	27,27	Baik
4	$92 \leq X \leq 100$	-	-	2	18,18	Sangat Baik
Jumlah		11	100,00	11	100,00	

Data yang dilihat pada tabel 2, terlihat bahwa terdapat 1 orang murid atau 9,10%

dari keseluruhan murid yang nilainya berada pada kategori cukup, 10 murid atau 90,90% dari keseluruhan yang nilainya berada pada kategori perlu bimbingan. Dengan demikian hasil belajar tes matematika murid sebelum diterapkan penggunaan alat peraga Gamatek tergolong perlu bimbingan.

Data yang dilihat pada tabel 2, terlihat bahwa terdapat 1 orang murid atau 9,10% dari keseluruhan murid yang nilainya berada pada kategori perlu bimbingan, 5 orang murid atau 45,45% dari keseluruhan murid yang nilainya berada pada kategori cukup, 3 orang murid atau 27,27% dari keseluruhan murid yang berada pada kategori baik, dan 2 orang murid atau 18,18% dari keseluruhan murid yang berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian hasil belajar tes matematika murid setelah diterapkan penggunaan alat peraga Gamatek tergolong Sangat Baik.

Tabel 3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Interval Skor	Kategorisasi	Frekuensi Pre-test	%	Frekuensi Post-test	%
$0 \leq X < 75$	Tidak Tuntas	10	90,90	1	9,10
$75 \leq X \leq 100$	Tuntas	1	9,10	10	90,90
	Jumlah	11	100	11	100

Melihat tabel 3 dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil tes murid sebelum diterapkan penggunaan alat peraga Gamatek 11 orang murid masih dalam kategori tidak tuntas dan 1 orang murid berada pada kategori tuntas. Hal ini ditunjukkan dari hasil *Pre-test* 10 orang atau 90,90% murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa belum mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 75 dan 1 orang atau 9,10% murid berada pada kategori tuntas dan mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 75.

Melihat tabel 3 dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil tes murid setelah diterapkan penggunaan alat peraga Gamatek 1 orang murid masih dalam kategori tidak tuntas dan 10 orang murid berada pada kategori tuntas. Hal ini ditunjukkan dari hasil *Post-test* 1 orang atau 9,10% murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa belum mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 75 dan 10 orang atau 90,90% murid berada pada kategori tuntas dan mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 75.

b. Deskriptif Aktivitas Belajar Matematika Murid Kelas IV SD Negeri 74 Terasa

Hasil pengamatan aktivitas belajar murid Kelas IV SD Negeri 74 Terasa selama dua kali pertemuan dinyatakan dalam persentase dengan menggunakan alat peraga gamatek ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Data tingkat persentase partisipasi kegiatan belajar murid saat menggunakan alat peraga gamatek berdasarkan hasil analisis persentase dalam persen (%)

No	Komponen yang diamati	Pertemuan ke						Jumlah	Presentase %
		I	II	III	IV	V	VI		
1	Kesiapan murid untuk mengikuti pembelajaran		8	10	11	11		40	91
2	Antusiasme murid dalam mempersiapkan pembelajaran		8	9	11	11		39	89
3	Antusiasme murid dalam mengikuti kegiatan		9	11	11	11		42	95
4	Respons murid dalam menanggapi atau menjawab pertanyaan guru	<i>P</i>	8	11	11	11		41	93
5	Interaksi murid dengan murid	<i>R</i>	11	11	11	11	<i>P</i>	44	100
6	Kerja sama kelompok	<i>E</i>	10	10	11	11	<i>O</i>	42	95
7	Aktivitas belajar murid dalam kelompok	<i>T</i>	7	8	11	11	<i>S</i>	37	84
8	Aktivitas murid dalam melaksanakan pembelajaran	<i>E</i>	10	11	11	11	<i>T</i>	43	98
9	Keterampilan murid dalam menggunakan alat peraga	<i>S</i>	6	8	11	11		36	82
10	Keterlibatan murid dalam menarik kesimpulan	<i>T</i>	5	7	10	10		32	73
11	Antusiasme murid dalam menanggapi tugas/ tindak lanjut untuk pertemuannya berikutnya		10	11	11	11		43	98
Jumlah								998	
Rata-rata persentase									90,72%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kesiapan murid untuk mengikuti pembelajaran 91%, antusiasme murid dalam mempersiapkan pembelajaran 89%, antusiasme murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 95%, respons murid dalam menanggapi atau menjawab pertanyaan guru 93%, interaksi murid dengan murid 100%, kerja sama kelompok 95%, aktivitas belajar murid dalam kelompok 84,10%, aktivitas murid dalam melaksanakan pembelajaran 98%, keterampilan murid dalam menggunakan alat peraga 82% , keterlibatan murid dalam menarik kesimpulan 73%,

antusiasme murid dalam menanggapi tugas/ tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya 98% dan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yaitu mencapai 90,72% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam pembelajaran Matematika telah mencapai kriteria aktif karena telah mencapai kriteria minimum yaitu 75%.

c. Analisis inferensial dari hasil belajar Matematika murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa

Melihat hipotesis penelitian yakni “Ada pengaruh penggunaan alat peraga Gamatek (Galacang Matematika) terhadap hasil belajar matematika murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa” maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Pada penelitian ini pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji-t berkorelasi uji pihak kanan untuk menguji kebenaran hipotesis. Mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1 = 11-1=10$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,812$. Hasil yang diperoleh $t_{Hitung} = 23,19$ dan $t_{Tabel} = 1,812$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $23,19 > 1,812$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam penggunaan alat peraga gamatek terhadap hasil belajar matematika pada murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan nilai *Pre-test* dan *Post-test* maka digunakan indeks *gain*. Indeks *gain* dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar Matematika Murid Setelah Penerapan Penggunaan Alat Peraga Gamatek

Rata-Rata <i>Pre-test</i>	Rata-Rata <i>Post-test</i>	Skor Maksimum	Indeks <i>Gain</i> (d)	Kategori
48,18	82,27	100	0,65	Sedang

Hasil analisis di atas yang menunjukkan pengaruh penggunaan alat peraga Gamatek sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan. Berdasarkan Perhitungan indeks *Gain* (d) diperoleh bahwa indeks gain yang diperoleh dari penelitian ini sebesar 0,65 dimana besarnya gain $0,3 \leq d \leq 0,7$ berada dalam kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan alat peraga Gamatek terhadap hasil belajar Matematika Murid Kelas IV SD Negeri 74 Terasa.

2. Pembahasan

a. Hasil Belajar Murid

Hasil belajar adalah yang diperoleh seseorang setelah melewati berbagai macam tantangan berdasarkan ruang lingkup masalah yang dihadapinya, besarnya hasil belajar yang diperoleh seseorang tergantung dari seberapa besar dan seberapa kuat ia untuk memperolehnya. Melalui penggunaan alat peraga Gamatek pada murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa dapat meningkatkan hasil belajar mereka yang diketahui dari instrumen berupa sejumlah pertanyaan dalam bentuk *Pre-test* dan *Post-test*.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik menunjukkan bahwa sejumlah sampel 11 murid, nilai *Pre-test* untuk nilai terendah adalah 35 dan nilai tertinggi adalah 75 dari skor ideal 100. Nilai *Post-test* untuk nilai terendah 65 dan nilai tertinggi adalah 100 dari skor ideal 100. Rata-rata *Pre-test* 48,18 dan *Post-test* 82,27.

Perbandingan kategori hasil belajar berdasarkan hasil distribusi persentase skor nilai *Pre-test* dan *Post-test* sebelum dan sesudah penggunaan alat peraga Gamatek pada pembelajaran matematika materi FPB dan KPK menunjukkan bahwa persentase kategori nilai murid; (1) Perlu bimbingan ($0 \leq X < 75$) persentase pada *Pre-test* sebanyak 90,90% dan persentase pada *Post-test* sebanyak 9,10%, (2) kategori cukup ($75 \leq X < 83$) persentase pada *Pre-test* sebanyak 9,10% dan persentase pada *Post-test* sebanyak 45,45%, (3) kategori baik ($83 \leq X < 92$) persentase pada *Pre-test* sebanyak 0% dan persentase pada *Post-test* sebanyak 27,27%, (4) kategori sangat baik ($92 \leq X \leq 100$) persentase pada *Pre-test* sebanyak 0% dan persentase *Post-test* sebanyak 18,18%.

Perbandingan tingkat ketuntasan berdasarkan klarifikasi ketuntasan hasil belajar murid dimana mulai nilai 75–100 dinyatakan tuntas dan 0–74 dinyatakan tidak tuntas, menunjukkan bahwa persentase kategori ketuntasan hasil belajar murid pada proses pembelajaran matematika materi FPB dan KPK dengan menggunakan alat peraga Gamatek : (1) murid yang berada pada kategori tidak tuntas (0-74) persentase pada *Pre-test* sebanyak 90,90% atau 10 murid dan persentase pada *Post-test* sebanyak 9,10% atau 1 murid ,(2) murid yang berada pada kategori tuntas (75-100) persentase pada *Pre-test* sebanyak 9,10% atau 1 murid dan persentase pada *Post-test* sebanyak 90,90% atau 10 murid.

b. Verifikasi Hipotesis atau Penelitian

Pada penelitian ini memiliki hipotesis yaitu ada pengaruh penggunaan alat peraga Gamatek (Galacang Matematika) terhadap hasil belajar Matematika murid kelas

IV SD Negeri 74 Terasa. Untuk pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji-t berkorelasi uji pihak kanan untuk menguji kebenaran hipotesis.

Dari hasil pengujian hipotesis tersebut terlihat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($23,19 > 1,812$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi terdapat pengaruh antara hasil belajar matematika materi FPB dan KPK murid sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan alat peraga Gamatek. Dengan demikian rata-rata hasil belajar *Pre-test* murid lebih kecil dari rata-rata hasil belajar *Post-test* murid setelah diajarkan dengan menggunakan alat peraga gamatek.

Berdasarkan Perhitungan indeks gain (d) diperoleh bahwa indeks gain yang diperoleh dari penelitian ini sebesar 0,65 dimana besarnya gain $0,3 \leq d \leq 0,7$ berada dalam kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan alat peraga gamatek (Galacang Matematika) terhadap hasil belajar matematika pada murid Kelas IV SD Negeri 74 Terasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar sebelum penggunaan alat peraga Gamatek pada murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa Kabupaten Sinjai sebagai berikut :

- a. Hasil belajar murid sebelum menggunakan alat peraga Gamatek ialah 90,90% murid tidak tuntas dan tergolong dalam klasifikasi perlu bimbingan dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu $\geq 75\%$.
- b. Hasil belajar murid setelah menggunakan alat peraga Gamatek menunjukkan 90,90% murid tuntas. Dengan demikian hasil belajar murid setelah menggunakan alat peraga Gamatek tergolong dalam klasifikasi sangat baik serta telah memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yakni $\geq 75\%$.
- c. Rata-rata Gain ternormalisir murid sebesar 0,65 berada pada klasifikasi sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan menggunakan alat peraga Gamatek (Galacang Matematika) dinyatakan berpengaruh pada peningkatan pada hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 74 Terasa Kabupaten Sinja.

SARAN

Dari hasil penelitian ini, diajukan beberapa saran upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain:

- a. Kepada pihak sekolah dapat menggunakan Gamatek sebagai salah satu alat peraga dalam pembelajaran matematika agar murid lebih mudah memahami materi dan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi sekolah penggunaan alat peraga Gamatek hendaknya dapat menjadi salah satu alternative bagi guru dalam mengakomodasi tingkat keaktifan murid.
- c. Kepada calon peneliti dapat mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan Alat Peraga Gamatek pada pokok bahasan FPB dan KPK dan dapat di kembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anak Dunia. 2015. *Manfaat bermain congklak untuk perkembangan anak*.2015 (Online) <https://www.dunia-anak.com> Diakses pada 15 Juli 2019.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. PT.Rineka Jaya.
- Diliastuti, F. S. 2013. *Metode Penelitian*. (Online). <https://respository.upi.edu/4812/6/SPKK0808599Chapter3.Pdf>. Diakses pada 23 Juli 2019.
- Dimiyati dan Mudjiono.2009.*Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Hake, R. R. 1999. *Analyzing hange/Gain Score*.AmericanEducational Research Methodology.<http://lists.asu.edu/cgi-bin/wa?A2=ind9903&L=aera-d&P=R6855> Diakses pada 17 Agustus 2019 Pukul 10.37 WITA.
- Ilmia, N. 2018. *Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik pad Kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kunandar.2011.*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawati, M. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Kotak Dakon KPK Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil Untuk Murid Kelas IV Sekolah Dasa*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma.
- Laksani, D. 2019. *Congklak*.(Online) (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Congklak>) Diakses pada 16 Juli 2019.
- Mutaqin, E. J. 2017. *Analisis Learning Trajectory Matematis dalam Konsep Perkalian Bilangan Cacah di Kelas Rendah Sekolah Dasar*.DWIJACENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik (Online),Vol.1,No.1, <https://jurnal.uns.ac.id>. Diakses pada 20 Agustus 2019.

- Pujiati, A. 2017. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Bilangan Bulat Pada Kelas IV SD Negeri Sumber III No. 162 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017*(Online).https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penggunaan+alat+peraga+dakon+matematika+terhadap+pemahamankonsep+matematika&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D0JpkfyRFAA0J Diakses pada Tanggal 25 Mei 2019 Pukul 08.07 WITA.
- Purnama, M. D., Edy, B. I. & Chorlis,S.2017. *Pengembangan Media Box Bilangan dan Operasinya bagi Murid Kelas I di SDN Gadang1 Kota Malang*.Jurnal Kajian Pembelajaran matematika(Online),Vol.1,No.1, <https://media.neliti.com> Diakses pada 20 Agustus 2019.
- Riadi, A. 2016. *Statistika Penelitian*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.
- Rima, E, W. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jogyakarta: Kata pena.
- Sagala, S. 2017. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif,Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. 2018. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. 2019. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono,A.2012.*Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.