
Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Kereta Lompat dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik

Mely Amaliyakholis¹, Sati², Nurkholis³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: amaliyakholis20@gmail.com

Article History:

Received: 19 Juli 2024

Revised: 01 Agustus 2024

Accepted: 03 Agustus 2024

Keywords: Efektivitas, Alat Peraga Kereta Lompat, Pemahaman Konsep Peserta Didik, Matematika

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi dengan pemahaman konsep matematika peserta didik yang kurang maksimal dalam pelajaran matematika. Keadaan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik, dan guru yang kurang kreatif dalam mengembangkan alat peraga. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan alat peraga kereta lompat dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas I SD Negeri 2 Mandala dengan jumlah sampel sebanyak 28 dengan menggunakan teknik One Grup Pretest Posttest Design. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental. Instrument pengumpulan data penelitian ini berupa lembar tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat efektivitas penggunaan alat peraga kereta lompat terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik Kelas I SD Negeri 2 Mandala. Teknik analisa data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji-t). Hasil penelitian diperoleh bahwa, nilai rata-rata pemahaman konsep peserta didik pada pelajaran matematika tidak menggunakan alat peraga kereta lompat adalah 45. Nilai rata-rata pemahaman konsep matematika peserta didik pada pelajaran matematika menggunakan alat peraga kereta lompat adalah 88. Hasil uji-t diperoleh taraf signifikan 0,000. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan alat peraga kereta lompat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik di Kelas I SD Negeri 2 Mandala.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan pemberian pengetahuan, keterampilan, norma, dan nilai kepada individu. Proses ini biasanya terjadi di lingkungan formal

seperti sekolah, tetapi juga dapat terjadi di berbagai konteks lain, seperti keluarga, masyarakat, atau lingkungan kerja. Pendidikan bertujuan untuk membangun dan mengembangkan potensi manusia agar dapat berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut *Piaget (Picauly, 2016: 35-47)*, pendidikan adalah konstruksi pengetahuan oleh individu, dimana peserta didik aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Selain itu, pendidikan adalah salah satu indikator yang menentukan maju atau tidaknya suatu bangsa atau umat di dunia ini.

Menurut Rahmawati, dkk., (2021: 38) Pendidikan merupakan suatu proses belajar secara terus-menerus dalam aktivitas sosial untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tingkah laku yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang guna mengembangkan kecakapan individu yang nantinya dapat bermanfaat dalam kehidupan masyarakat.

Untuk mewujudkan sebuah pendidikan yang dapat mengiring dan membawa pada perkembangan dalam kehidupan manusia di lingkungan sosial maupun pribadi membutuhkan beberapa elemen atau unsur yang harus ada dalam kegiatan pendidikan tersebut. Elemen atau unsur tersebut merupakan hal yang saling berkaitan dan saling berpegang erat demi menciptakan sebuah tujuan pendidikan yang diharapkan. Jadi, untuk mewujudkan dan merealisasikan tujuan pendidikan yang diharapkan maka harus ada unsur-unsur pendidikan. Unsur-unsur pendidikan ini diperlukan agar kualitas pendidikan dapat tercipta dengan baik. Dengan adanya unsur-unsur pendidikan maka akan terbentuk sebuah pendidikan yang utuh dan sempurna.

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dengan peserta didik. Agar komunikasi guru dengan peserta didik dapat berlangsung efektif dan efisien, maka diperlukan alat komunikasi yaitu media pembelajaran. Menurut Hasan, dkk., (2021: 27) media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Media pembelajaran harus dapat digunakan sebagai alat peraga, ini berarti dalam proses pembelajaran membutuhkan alat peraga yang menarik dan menyenangkan.

Menurut Adawiyah et al (Nurkholis, 2022: 1509), menyatakan bahwa penggunaan media menjadi salah satu perantara yang dapat mengantarkan pemahaman peserta didik lebih baik lagi, terutama materi Pelajaran yang abstrak dan perlu ilustrasi agar pemahaman peserta didik bisa kongkret apalagi materi tersebut disampaikan kepada peserta didik kelas rendah.

Menurut Pradika, Lisa, dan Syamsuri (Eriska, dkk., 2023: 1877), menyatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pendidikan matematika di Indonesia, antara lain menyatakan bahwa mayoritas peserta didik memiliki sikap negatif terhadap matematika dan juga percaya bahwa matematika itu sulit dan membosankan. Dalam proses pembelajaran matematika diperlukan kemampuan membaca, menulis, berhitung, berdiskusi, dan mempresentasikan pemecahan suatu masalah (Nurkholis, 2023: 480).

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas I SD Negeri 2 Mandala Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon, pemahaman konsep matematika peserta didik masih rendah. Hal ini dikarenakan guru kurang inovatif dalam pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi saja, dan guru tidak menggunakan alat peraga yang sesuai sebagai penunjang pembelajaran. Sehingga, peserta didik kurang mampu menafsirkan, memberi contoh, dan mengkalsifikasikan konsep-konsep matematika. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukannya solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan alat peraga kereta lompat. Alat peraga kereta lompat adalah perangkat atau media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan konsep bilangan atau operasi matematika seperti penjumlahan. Tujuannya untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-experimental design* jenis *one grup pretest-posttest design*, yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, tepatnya pada bulan Mei s.d Juni 2024 dan berlokasi di SD Negeri 2 Mandala. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I SD Negeri 2 Mandala yang terdiri dari 28.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu lembar tes, lembar observasi modul ajar, kinerja guru dan aktivitas peserta didik yang bertujuan untuk mengamati terlaksananya proses pembelajaran dengan menggunakan alat peraga kereta lompat.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif, uji prasyarat analisis dan pengujian hipotesis. Deskriptif data pada penelitian ini yaitu deskriptif untuk tiap-tiap variabel berupa skor tertinggi, skor terendah, mean, median, mode, standar deviation berdasarkan perhitungannya menggunakan SPSS, uji prasyarat analisis diperoleh dari hasil uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis diperoleh dari hasil analisis uji-t, dan uji nilai gain.

Indikator keberhasilan pembelajaran peserta didik kelas I SD Negeri 2 Mandala Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon, pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga kereta lompat diukur dengan tingkat keberhasilan penelitian yaitu 75% dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 70 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelitian ini, diperoleh data yaitu hasil tes peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan alat peraga kereta lompat dalam pelajaran matematika. Hasil tes sebelum menggunakan alat peraga kereta lompat disajikan pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1 Statistik Skor Peserta Didik Sebelum Perlakuan

| Descriptive Statistics | | | | | |
|-----------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Sebelum diberikan perlakuan | 28 | 38.00 | 70.00 | 45.00 | 6.34126 |

Sedangkan hasil tes sesudah menggunakan alat peraga kereta lompat tersaji pada table 2 di bawah ini:

Tabel 2 Statistik Skor Peserta Didik Setelah Perlakuan

| Descriptive Statistics | | | | | |
|-----------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Setelah diberikan Perlakuan | 28 | 75.00 | 100.00 | 88.00 | 6.57426 |

Berdasarkan Tabel 2 diatas, Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan alat peraga kereta lompat, peneliti mengolah data dan diperoleh hasil analisis data nilai yang di dapat dengan jumlah peserta didik 28, nilai minimum 75, nilai maksimum 100, dan nilai rata-rata 88.

Sementara itu, persentase ketuntasan belajar menggunakan alat peraga kereta lompat sebesar 75% dengan nilai KKM adalah 70

Untuk kedua data pada penelitian harus disyaratkan benar-benar berdistribusi normal atau setidaknya mendekati normal. Pengujian normalitas data menggunakan *Shapiro-Wilk*. Dengan demikian, maka untuk menghasilkan data yang berdistribusi normal perlu membandingkan antara nilai Sig pada table output df pada $\alpha = 0,05$ atau 5%.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas *Pretest Posttest*

| Tests of Normality | | | | | | |
|--------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pretest | .277 | 28 | .200 | .838 | 28 | .280 |
| Posttest | .186 | 28 | .200 | .896 | 28 | .101 |

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa data pemahaman konsep matematika dengan instrument tes yaitu *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikan Shapiro-Wilk masing-masing lebih besar dari 0,05 yaitu 0,280 dan 0,101, sehingga dapat dikatakan data terdistribusi normal.

Hasil output SPSS 26 pada uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4 Uji Homogenitas Tes

| Test of Homogeneity of Variances | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Hasil Tes | Based on Mean | 2.922 | 4 | 23 | .043 |
| | Based on Median | 2.163 | 4 | 23 | .105 |
| | Based on Median and with adjusted df | 2.163 | 4 | 17.895 | .115 |
| | Based on trimmed mean | 2.856 | 4 | 23 | .047 |

Hasil analisis menunjukkan nilai uji homogenitas pada nilai signifikansi based on mean pemahaman konsep matematika dengan menggunakan instrument tes yaitu *pretest* dan *posttest* sebesar 0,043 atau $> 0,05$ sehingga dapat dikatakan varians kelompok data soal tes adalah sama atau homogen.

Hasil output SPSS 26 pada uji hipotesis tes dapat dilihat pada Tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5 Uji Hipotesis Tes

| 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 | -26.964 | 8.855 | 1.673 | -30.398 | -23.531 | -16.114 | 27 | .000 |

Hasil output diatas menunjukkan nilai signifikan 2-tailed pada pemahaman konsep matematika dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* sebesar 0,000 atau $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_i diterima. Sehingga ada perbedaan anatara nilai *pretest* dan nilai *posttest* atau terdapat pengaruh dari penggunaan alat peraga kereta lompat.\

Hasil output SPSS 26 pada uji hipotesis tes dapat dilihat pada Tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6 Hasil Uji Nilai Gain

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| NGain scoresoaltes | 28 | .50 | 1.00 | .7118 | .15019 |
| NGain persensoaltes | 28 | 50.00 | 100.00 | 71.1806 | 15.01908 |
| Valid N (listwise) | 28 | | | | |

Data diatas menunjukkan nilai skor gain pada data hasil pemahaman konsep matematika dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest* sebesar 0,7118 atau termasuk dalam kriteria skor tinggi dengan nilai N-gain persen 71,1806% atau termasuk efektif dengan nilai N-gain persen minimal 50,00% dan maksimal 100%. Dengan demikian dapat dikatakan penggunaan alat peraga kereta lompat pada soal tes efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik.

PEMBAHASAN

1. Penggunaan Alat Peraga Kereta Lompat Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik

Pada saat pembelajaran dengan menggunakan alat peraga kereta lompat peserta didik memperhatikan video pembelajaran penjumlahan yang diberikan oleh guru. Kemudian guru dan peserta didik melakukan tanya jawab dengan beberapa pertanyaan seperti “Ada berapa burung yang ada di video tersebut?”, “Berapa jumlah pohon yang ada di video tersebut”, “Berapa jumlah durian yang ada di pohon?”, dan “Berapa jumlah durian yang ada di pohon?”. Setelah itu, guru mendemostrasikan alat peraga kereta lompat kepada peserta didik dengan menjawab soal-soal yang ada di video pembelajaran. Kemudian, guru menyuruh peserta didik untuk melakukan diskusi bersama kelompok dengan cara membagi peserta didik menjadi 4 kelompok untuk mengerjakan soal LKPD menggunakan alat peraga kereta lompat yang nantinya akan di persentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Setelah itu, guru membagikan soal latihan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman penggunaan alat peraga kereta lompat dalam Pelajaran matematika.

Penggunaan alat peraga kereta lompat pada pelajaran matematika di kelas I SD Negeri 2 Mandala menciptakan interaksi antara peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan guru. Pada saat guru melaksanakan proses pembelajaran menggunakan alat peraga kereta lompat, peserta didik sangat antusias untuk mengikuti proses pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif bertanya jika tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru, peserta didik aktif menjawab pertanyaan dari guru, peserta didik mau bekerjasama dengan teman sekelompoknya untuk menjawab soal dengan menggunakan alat peraga kereta lompat, pada saat mempresentasikan jawaban soal kelompok peserta didik terlihat sangat semangat dan terlihat lebih faham dengan pelajaran materi penjumlahan Dengan adanya pemebelajaran menggunakan alat peraga ini, terlihat

bahwa peserta didik lebih memahami konsep-konsep matematika yang ada.

2. Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Setelah Menggunakan Alat Peraga Kereta Lompat

Pemahaman konsep matematika peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan alat peraga kereta lompat dikategorikan tinggi karena peserta didik aktif dalam pembelajaran, peserta didik aktif menjawab pertanyaan dari guru, dan peserta didik mau bekerjasama dengan kelompoknya. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang menggunakan alat peraga kereta lompat. Peserta didik terlihat lebih aktif karena diberi kesempatan langsung untuk menggunakan alat peraga kereta lompat. Peserta didik yang secara aktif dalam menggunakan alat peraga kereta lompat ketika pembelajaran menghasilkan peningkatan pemahaman konsep matematika peserta didik. Keterlibatan peserta didik tersebut dalam mempraktekan langsung penggunaan alat peraga kereta lompat merupakan salah satu cara yang dapat dijadikan sebagai upaya pengetahuan terhadap konsep-konsep matematika yang disampaikan serta pengembangan konsep-konsep dasar yang telah diketahui sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan alat peraga kereta lompat menjadi menarik karena dalam pelaksanaannya peserta didik dapat menunjukkan kemampuannya kepada peserta didik yang lain. Peserta didik yang dapat menjawab soal dari guru atau peserta didik yang lain akan merasa bangga dan senang, sedangkan peserta didik yang belum bisa mengerjakan soal akan tertantang sehingga akan termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar dan pada akhirnya akan meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik. Sebaliknya dalam pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga kereta lompat, peserta didik tidak terlibat secara optimal dan cenderung pasif. Keterlibatan peserta didik hanya sebatas mendengarkan, dan mencatat konsep-konsep yang diberikan. Peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk mengalami sendiri, memahami, menemukan, dan membuktikan konsep-konsep tersebut. Dengan demikian peserta didik belajar dengan cara hafalan dan tidak memahami isi materi. Hal tersebut tidak cukup mendukung dalam pemahaman konsep-konsep matematika peserta didik.

3. Efektivitas Penggunaan alat Peraga Kereta Lompat dalam Pembelajaran Matematika

Setelah dilakukan pembelajaran dengan tidak menggunakan alat peraga kereta lompat, peneliti mengolah data dan diperoleh hasil analisis data minimum 38, nilai maksimum 70, dan nilai rata-rata *pretest* sebesar 45. Sementara itu, persentase ketuntasan belajar yang tidak menggunakan alat peraga kereta lompat 10% dengan nilai KKM adalah 70. Dari jumlah seluruh peserta didik kelas I yaitu 28 orang, hanya 1 peserta didik yang dinyatakan tuntas. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat rendah yaitu 65%, rendah 25%, sedang berada pada persentase 5%, dan tinggi berada pada persentase 5%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran matematika sebelum diterapkan alat peraga kereta lompat tergolong sangat rendah.

Selanjutnya, setelah dilakukan pembelajaran menggunakan alat peraga kereta lompat, peneliti mengolah data dan diperoleh hasil analisis data nilai yang di dapat dengan jumlah peserta didik 28, nilai minimum 75, nilai maksimum 100, dan nilai rata-rata 88. Sementara itu, persentase ketuntasan belajar menggunakan alat peraga kereta lompat sebesar 75% dengan nilai KKM adalah 70. Dari jumlah seluruh kelas I yaitu 28, ada 26 peserta didik yang dinyatakan tuntas dan 2 peserta didik yang belum tuntas karena 2 peserta

didik tersebut belum bisa membaca dan belum mengetahui angka. Salah satu tindak lanjutnya yaitu dengan guru memberikan perhatian dan motivasi secara khusus kepada peserta didik tersebut. Tindak lanjut yang dilakukan oleh guru ini dapat membangkitkan semangat dan minat peserta didik dalam belajar membaca maupun berhitung.

Dapat disimpulkan bahwa efektivitas pemahaman konsep matematika peserta didik pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sedang yaitu 5%, tinggi 15%, dan sangat tinggi 80%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran matematika sesudah menggunakan alat peraga kereta lompat tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas menunjukkan bahwa data hasil nilai *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi Shapiro-Wilk masing-masing lebih besar dari 0,05 yaitu 0,280 dan 0,101, sehingga dapat dikatakan data terdistribusi normal. Hasil analisis menunjukkan nilai uji homogenitas pada nilai signifikansi Based on mean data hasil nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,043 atau $> 0,05$. Sehingga dapat dikatakan varianns kelompok data soal tes adalah sama atau homogeny. Data nilai pemahaman konsep dalam penelitian ini diperoleh melalui uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga kereta lompat dengan yang menggunakan alat peraga kereta lompat mengalami perbedaan yang signifikan. Terlihat jelas bahwa peserta didik setelah menggunakan alat peraga kereta lompat lebih antusias untuk belajar, serta lebih mudah memahami materi tentang penjumlahan bilangan cacah, sehingga diperoleh nilai dan pemahaman yang maksimal. Berbeda dengan peserta didik sebelum menggunakan alat peraga kereta lompat, mereka cenderung pasif, malas bertanya, dan kesulitan dalam memahami materi. Sehingga nilai dan pemahaman yang diperoleh belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan data diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas I sebesar 60 dan 88.

Untuk membuktikan perbandingan tersebut dilakukan uji hipotesis tes (*paired sample test*). Sig (2-tailed) pada tes kelas I bernilai 0,000 maka H_0 diterima dan H_i ditolak, yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga kereta lompat dan yang menggunakan alat peraga kereta lompat. Dengan kata lain, terdapat keefektivitasan alat peraga kereta lompat terhadap pembelajaran matematika pada peserta didik kelas I SDN 2 Mandala. Nilai skor gain pada data hasil tes *pretest* dan *posttest* sebesar 0,7188 atau termasuk dalam kriteria skor tinggi dengan nilai N-gain persen sebesar 71,1806% atau termasuk efektif dengan nilai N-gain minimal 50,00% dan maksimal 100%. Dengan demikian dapat dikatakan penggunaan alat peraga kereta lompat pada pembelajaran matematika efektif untuk pemahaman konsep matematika pada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga kereta lompat dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik menciptakan interaksi peserta didik yang baik. Peserta didik menjadi lebih antusias, lebih aktif, mau bekerja sama dan lebih memahami konsep-konsep matematika. Berdasarkan analisis data pemahaman konsep matematika sebelum menggunakan alat peraga kereta lompat memperoleh nilai rata-rata 45. Dari jumlah peserta didik kelas I yaitu 28, hanya 1 peserta didik yang dinyatakan tuntas. Terlihat pada pemahaman konsep matematika dalam tahap *pretest* dengan menggunakan instrument tes sebesar 65%. Jadi, jumlah persentase 65% termasuk dalam kriteria

sedikit tertarik dengan proses pembelajaran sebelum menggunakan alat peraga kereta lompat.

Berdasarkan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas I setelah menggunakan alat peraga kereta lompat memperoleh nilai rata-rata 88. Dari jumlah peserta didik kelas I yaitu 28, ada 26 peserta didik yang dinyatakan tuntas. Sedangkan 2 peserta didik dinyatakan belum tuntas karena belum bisa membaca dan belum mengetahui angka. Terlihat pada persentase pemahaman konsep matematika pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrument tes sebesar 80%. Jadi, jumlah persentase 80% termasuk dalam kriteria sangat tertarik dengan proses pembelajaran menggunakan alat peraga kereta lompat.

Penggunaan alat peraga kereta lompat terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas I SDN 2 Mandala berdasarkan hasil uji hipotesis yaitu dengan uji T (Paired T test sample) diketahui bahwa hasil perhitungan mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena itu, nilai *pretest posttest* ditolak, karena nilai signifikansinya lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Jadi, pada penelitian ini terdapat efektivitas alat peraga kereta lompat terhadap pemahaman konsep matematika pada peserta didik kelas I SDN 2 Mandala.

DAFTAR REFERENSI

- Eriska, D., Aprianti, F., Nurkholis, & Rahayu, S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Education Games Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SDN Majalengka Wetan VII. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1876-1891. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/877/73>. Diakses pada 24 Juli 2024.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., dan Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. <http://eprints.unm.ac.id/20720/>. Diakses pada tanggal 30 Desember 2023.
- Nuraeni, T., Nurkholis, Aprianti, F., & Dedeh. (2023). Implementasi Model Project Based Learning Berbantuan Media. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 480-489. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/5554/3033>. Diakses pada 24 Juli 2024.
- Nurkholis, Raharjo, H., & Aji, T. S. (2022). Penggunaan Learning APPS Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1508-1515. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/3108/2127>. Diakses pada 24 Juli 2024.
- Picauly, V. E. (2016). Pandangan Jean Piaget dan Jerome Bruner tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan "Jendela Pengetahuan,"* 9, 35-47. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=oq8x69MAAAAJ&citation_for_view=oq8x69MAAAAJ:Ade32sEp0pkC. Diakses pada tanggal 28 Desember 2023.
- Rahmawati, S. M., & Sati. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Peserta Didik Pada Tema Ekosistem. *Jurnal PGSD*, 37-44.