

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEMPOAPADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1
DI SDN 1 PURWOSARI**

*Heni Puji Astuti¹, Irsyad Fardani², Aulia Ulfatun Ni'mah, Putri Khoirotun Nikmah⁴
Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia¹
email: 2021330011@std.umk.ac.id, 2021330452@std.umk.ac.id, 2021330653@std.umk.ac.id,
2021330774@std.umk.ac.id, fitriyah.amaliyah@umk.ac.id⁵*

ABSTRACT

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran tanpa terlalu banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sempoai terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD Negeri 1 Purwosari Kabupaten Kudus. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain pre-experimental dengan desain penelitian berupa One Group Pretest-Posstest. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t bebas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sempoai berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD Negeri 1 Purwosari Kabupaten Kudus. Hal ini dibuktikan hasil data uji t independent, uji t sampel menunjukkan nilai uji t hitung sebesar 10,242. Dan sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan keputusan jika thitung > mttable maka ya diterima. Pada penelitian ini nilai t tabel DF 36 adalah 1,688. Maka nilai 10,42 > 1,688 dapat disimpulkan diterima. Selain itu dapat juga disimpulkan dengan melihat nilai signifikansi 0,000 < 0,05 maka ha diterima
Kata kunci: Media Sempoa, Hasil Belajar, Matematika

ABSTRACT

Lack of use of creative learning media in the teaching and learning process. This causes students to only listen to the explanations conveyed in learning activities without getting too involved in learning activities. The purpose of this study was to determine the effect of using computing media on the mathematics learning outcomes of grade 1 students at SD Negeri 1 Purwosari, Kudus Regency. This type of research is a type of quantitative research with a pre-experimental design with a research design in the form of One Group Pretest-Posstest. The sampling technique in this study used

saturated sampling. Data collection techniques in this study are observation, documentation and tests. While the data analysis technique used in this study is the free t test. The results showed that the use of computational media had an effect on the mathematics learning outcomes of grade 1 students at SD Negeri 1 Purwosari, Kudus Regency. This is evidenced by the results of the independent t test data, the sample t test shows a calculated t test value of 10.242. And sig. (2 tailed) of 0.000. Based on the decision if $t_{count} > t_{table}$ then yes is accepted. In this study the value of t table DF 36 is 1.688. Then the value of $10.42 > 1.688$ can be concluded as accepted. Besides that, it can also be concluded by looking at the significance value of $0.000 < 0.05$, then H_0 is accepted.

Keywords: *Sempro Media, Learning Outcomes, Mathematics*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci penting bagi pembangunan Indonesia. Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan generasi yang cerdas dan berbakat. Laporan IDI 2017 menempatkan Indonesia pada urutan ke-22 sebagai negara berkembang dengan skor 4,29. IDI mewakili pandangan holistik pembangunan suatu negara. Hal tersebut didokumentasikan dalam laporan IDI 2017 yang bertumpu pada tujuh pilar yaitu pendidikan, fasilitas masyarakat, penggelapandana (korupsi), intermediasi keuangan, sumber daya manusia (SDM), pengembangan usaha daerah, dan penerimaan negara. Pendidikan merupakan nilai kunci dalam penilaian IDI (Oktaviani, 2023).

Dalam proses pembelajaran, nilai dan angka yang diperoleh pada akhir pembelajaran disebut hasil belajar. Hasil belajar adalah hasil yang mengarah pada kualitas siswa dalam proses pembelajaran (Cholily et al., 2019). Siswa dianggap berhasil dalam proses pembelajaran apabila hasil belajarnya maksimal atau melebihi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh standar sekolah. (Ananda, 2018).

Hasil belajar merupakan suatu hal yang berfungsi sebagai evaluasi pembelajaran utamanya dalam duni pendidikan. Tujuan dunia pendidikan selalu tercermin dari hasil pendidikan (Fadhilah, 2021). Fakta yang dapat diamati dan berbagai studi dan penelitian menunjukkan bahwa hasil pendidikan yang diraih oleh siswa tidak sepenuhnya sesuai dengan tujuan. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang sangat diperlukan dalam kehidupan keseharian

sehingga pembelajaran matematika memerlukan perhatian dan konsentrasi khusus (Mustakim, 2017).

Dalam pembelajaran matematika, keberadaan lingkungan belajar sangat cocok untuk membangkitkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Kebutuhan akan media pendidikan sebagai sarana dalam pembelajaran merupakan fakta yang tidak dapat dipungkiri saat ini. Guru sebagai komunikator ingin mempercepat perannya dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa (Fitria & Siswono, 2014). Guru juga memahami bahwa tanpa media, sulit bagi siswa untuk mencerna dan memahami, apalagi jika materi pembelajarannya kompleks dan menantang (Hosnan, 2014). Oleh karena itu, penggunaan media massa sangat penting untuk menyampaikan materi secara efektif dan efisien kepada siswa (Muhson, 2010).

Namun pada kenyataannya, berdasarkan temuan awal peneliti di SD Negeri 1 Purwosari Kabupaten Kudus pada bulan Juni 2022, guru dan siswa menghadapi beberapa tantangan dalam pembelajaran matematika karena pembelajarannya masih kurang lengkap karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Dalam metode pembelajaran dimana siswa mudah bosan mengikuti pembelajaran, metode pembelajaran guru seringkali tidak menggunakan media yang menarik sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika (Fathurrohman, 2015). Kelemahan guru dan ketidakmampuan melaksanakan rencana pendidikan menjadikan guru baru dan tidak profesional jika guru tetap menggunakan cara tradisional, yaitu pelajaran dan terkadang tugas tidak meningkatkan hasil belajar (Alimni, 2017).

Proses pembelajaran matematika pada SD Negeri 1 Purwosari awalnya menggunakan media manual hitungan tangan. Pada media tersebut siswa kurang begitu tertarik dengan proses pembelajaran matematika, bahkan sampai acuh ngobrol dan bermain sendiri sehingga hasil belajar matematika menjadi rendah. Dan bahkan minat siswa SD Negeri 1 Purwosari Kudus masih kurang terhadap matematika, ketika guru asing mengatakan siswa senang belajar matematika karena matematika itu sangat sulit pendidikan. Pelajaran matematika dari beberapa persepsi matematika adalah pelajaran yang sulit dan rumit. Sehingga

persepsi tersebut membuat anak semakin malas belajar Matematika.

Akibatnya prestasi belajar siswa di SD Negeri 1 Purwosari Kabupaten Kudus selalu rendah dan jauh dari yang diharapkan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai ujian matematika selalu rendah.

Untuk mengatasi rendahnya minat dan rendahnya hasil belajar matematika, maka perlu adanya peran media dalam pendidikan. Di era modern ini, banyak sekali jenis media yang dapat digunakan oleh para pendidik, termasuk sistem pendidikan. Sempoa adalah singkatan dari Child Brain Development Education System, artinya dengan mempelajari sempoa, kemampuan berpikir siswa dapat terus ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan matematika Anda adalah dengan menggunakan sempoa (Anuli et al., 2022).

Belajar berhitung merupakan kegiatan yang dapat merangsang keseimbangan otak kiri manusia. Dengan kalkulator, anak-anak dapat menjawab pertanyaan penjumlahan dan pengurangan dalam hitungan menit. Anak-anak lakukan hanyalah meletakkan bola di atas meja dengan indah. Selain kemampuan menghitung dengan cepat, media sempoa ini berguna untuk meningkatkan kemampuan otak kanan yang meliputi kemampuan riset, daya ingat, daya pikir, penilaian dan reaksi dan masih banyak lagi yang lainnya (Sani, 2014).

Ketika anak-anak belajar sempoa, mereka perlu bermain dengan tangan, logika, dan imajinasi mereka. Ketika anak menghitung angka, otomatis anak akan menggunakan imajinasinya untuk menghitung angka, lalu ia akan bermain dengan tangan kreatifnya untuk menunjukkan hasil sempoa, sehingga otak kanan dan kiri anak terhubung (Nurmalasari, 2013). Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka judul penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sempoa pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 1 Purwosari.

2. METODE PENELITIAN

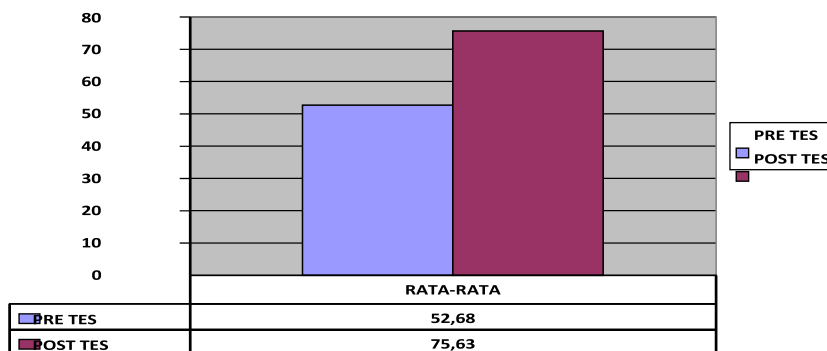
Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis desain pre-experimental, desain ini bukan merupakan critical design karena masih ada variabel eksternal yang mempengaruhi terciptanya variabel dependen. Jadi hasil

eksperimen yang merupakan variabel dependen saja tidak mempengaruhi variabel independen. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dalam bentuk *One-Group Pretest- Posttest Design*. Pada penelitian ini hasil perlakuan dapat ditentukan secara akurat, karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan (Sugiyono, 2019) Jadi manusia bukan hanya manusia, tetapi juga objek kajian, termasuk segala ciri atau ciri dari subjek itu. Orang dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD Negeri 1 Purwosari Kabupaten Kudus yang berjumlah 19 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Whole Soap.

Menurut Margono (2007) teknik ini digunakan bila jumlahnya kurang dari 30, yang memungkinkan semua orang digunakan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodetes, observasi dan metode dokumentasi. Menganalisis data penelitian ini menggunakan uji kondisi normal dan uji homogen serta uji hipotesis dengan independent sample t test dengan bantuan software SPSS versi 25.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik eksperimen. Penelitian ini peneliti menggunakan metode tes pretes dan post tes untuk pengambilan data pada kelas eksperimen (kelas I SD Negeri 1 Purwosari Kabupaten Kudus) dengan sampel sebanyak 19 siswa.



eksperimen lebih besar dari pada penggunaan media biasa. Kemudian peneliti menggunakan SPSS 25 untuk menguji normalitas dan homogenitas data sebelum dan sesudah dilakukan pengujian.

Uji normalitas merupakan salah satu kriteria untuk melakukan uji-t dalam penelitian. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini mengikuti pemeriksaan rutin terhadap data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test. digunakan untuk menentukan apakah model regresi variabel bebas atau variabel terikat berdistribusi normal. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$ sedangkan signifikansinya $< 0,05$, maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Uji normalitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini

Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
PRETES	,185	19	,087	,948	19	,361
POSTTES	,146	19	,200*	,929	19	,165

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengolahan data normal tes menunjukkan bahwa skor tes memiliki signifikansi 0,87 dan nilai signifikansi postes 0,2. Dapat disimpulkan bahwa data pre dan post test berdistribusi normal karena $> 0,05$.

Selain itu, setelah melakukan normal investigation, langkah selanjutnya adalah menguji integritas. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene. Menurut tes homoseksualitas (Sudaryono, 2016) berfungsi untuk mencari kelompok sampel data yang dapat diklasifikasikan sama. Tes homoseksualitas juga digunakan sebagai kriteria diagnostik. Uji tingkat kemiripan, yaitu data dapat dinyatakan sama jika nilai signifikansi $> 0,05$ dan tidak sama jika nilai signifikansi $< 0,05$. Uji homogenitas disajikan pada Tabel 3

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	4,194	1	36	,078
	Based on Median	2,693	1	36	,109

Based on Median andwith adjusted df	2,693	1	24,186	,114
Based on trimmed mean	3,868	1	36	,057

Berdasarkan hasil pengolahan data uji sama terlihat bahwa nilai signifikansi berdasarkan rata-rata $0,078 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi seragam dan dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa objek penelitian berdistribusi normal dan homogen. Selain itu dilakukan uji hipotesis sebelum dan sesudah menggunakan kurikulum mandiri dengan menggunakan one sample t-test menggunakan SPSS 25. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat Penggunaan Media Pembelajaran Sempoa Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Di Sdn 1 Purwosari
 H_a : Terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sempoa Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 di SDN 1 Purwosari

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	4,194	,078	-10,242	36	,000	-19,632	1,917	-23,519	-15,744
	Equal variances not assumed			-10,242	26,364	,000	-19,632	1,917	-23,569	-15,694

Berdasarkan hasil data uji t independent, uji t sampel menunjukkan nilai uji

t hitung sebesar 10,242. Dan sig (2 kepala) sebesar 0,000. Berdasarkan keputusan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ya diterima. Pada penelitian ini nilai t tabel DF 36 adalah 1,688. Maka nilai $10,42 > 1,688$ dapat disimpulkan diterima. Selain itu dapat juga disimpulkan dengan melihat nilai $sig\ 0,000 < 0,05$ maka ha diterima..

Media Sempoa adalah media yang membantu siswa mengalami kehidupan nyata. Untuk memungkinkan siswa memperluas perspektif dan pengalaman mereka dengan merefleksikan pembelajaran non-verbal dan membuat pengumpulan data yang sesuai (Sari et al., 2021). Media sempoa menghadirkan kreativitas dan keragaman dalam pengalaman belajar bagi siswa dan menjadikan hasil belajar lebih bermakna bagi kemampuan mereka yang beragam (Wijayanti & Suswandari, 2022). Dengan media sempoa, siswa akan lebih aktif dalam belajar. Dalam pelaksanaannya, metode pengajaran guru disesuaikan dengan metode belajar siswa yaitu belajar sambil bermain agar siswa menyerap pelajaran sambil belajar dan daya serap siswa meningkat (Pradana & Ummah, 2020).

Penelitian ini diawali dengan persiapan menentukan waktu dan tempat penelitian, kemudian disiapkan dokumen-dokumen terlebih dahulu untuk disetujui oleh para ahli. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media berhitung terhadap hasil belajar matematika sebelum penggunaan media sempoa pada materi operasi hitung di KD 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan. Adapun indikator pencapaiannya adalah siswa mampu menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.

siswa yang sedang mempelajari mata pelajaran matematika pada campuran terpadu siswa kelas I SD Negeri 1 Purwosari Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dilakukan pada bulan Juni dengan 3 kali pertemuan (1 kali pertemuan edukasi dan 2 kali pertemuan memberikan edukasi treatment

menggunakan media sempoa).

Konsep awal penggunaan sempoa adalah memasukkan bagian-bagian dengan fungsi yang berbeda-beda ke dalam setiap bagian sempoa. Manik-manik memiliki fungsi perhitungan nilai yang dihitung dengan informasi bahwa manik-manik bawah memiliki nilai 1 dan manik-manik atas memiliki nilai 5. Dengan menggunakan sempoa, kemampuan kognitif anak secara tidak langsung menghitung jumlah anak dan motorik halus anak yang menggunakan jari dapat dilatih secara seimbang (Syifa & Simatupang, 2015)

Menurut (Mutmainah et al., 2019) Selain operasi penjumlahan dan pengurangan dua bilangan dalam matematika dengan menggunakan media sempoa, hasil belajar siswa juga meningkat. Hal tersebut dikarenakan penggunaan sempoa telah berhasil diterapkan pada siswa. Agar siswa dapat mengikuti pembelajaran matematika dengan konsentrasi dan semangat

Menurut (Syifa & Simatupang, 2015) Media pendidikan dikatakan sebagai alat yang efektif dan efisien dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media sempoa sangat bermanfaat untuk pembelajaran matematika khususnya operasi bilangan bulat. Guru menyampaikan isi pembelajaran melalui sempoa, dan siswa yang selama ini tidak menunjukkan minat belajar matematika karena dianggap sulit dan membosankan dapat menjadi tertarik untuk belajar matematika dan belajar lebih mudah dengan menggunakan media sempoa (Chasanah & Pradipta, 2019).

Menurut (Zulfa et al., n.d.), dengan menggunakan sempoa meningkatkan semangat belajar siswa, mempengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan minat belajar siswa dapat meningkat. Peran media sempoa sebagai media pembelajaran matematika sangatlah penting. Ini sangat efektif dalam mengajar siswa konsep dasar penjumlahan dan pengurangan .

Melalui kegiatan permainan dengan menggunakan media soroban siswa akan tertarik dan tidak bosan tanpa merasa bosan (Sudarma, 2016). Hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar matematika. Dan jika anak-anak senang dengan matematika, mereka akan menganggap

matematika itu menyenangkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media sempoa dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika sesuai dengan perkembangan kognitif anak kelas bawah. Sempoa yang sebenarnya diajarkan secara bertahap oleh guru tambahan dengan tujuan agar anak memahami setiap bagian dari sempoa dan menggunakan sempoa sebagai media berhitung.

Namun sempoa hanyalah sebuah alat dan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Kami membutuhkan cara untuk mengoptimalkan keunggulan itu. Mencapai nilai bagus pada sempoa membutuhkan ketekunan. Oleh karena itu, diperlukan waktu bagi siswa/pelajar untuk menyadari bahwa mereka dapat melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan akar kuadrat dalam waktu yang relatif singkat (Sumarno, 2001).

Oleh karena itu, diperlukan waktu yang lama dan ketekunan guru dalam mengajar agar anak/peserta didik dapat memahami penggunaan sempoa dengan baik. Karakteristik setiap anak/peserta didik kelas rendah berbeda-beda, ada yang lebih mudah mempelajari materi yang disampaikan, ada juga yang memerlukan waktu untuk dapat memahaminya.

(Bambang Sumarno HM, 2001), ada beberapa alasan mengapa media sempoadigunakan sebagai media pembelajaran,

- 1) Tangan dikendalikan. Bobotnya yang hanya sekitar 100 gram (mungkin lebih ringan tergantung material yang digunakan) dan dimensinya yang ringkas (6cm x 20cm x 1,5cm) membuat sempoa mudah dioperasikan oleh siapa saja.
- 2) Sangat Irit Dibandingkan harga kalkulator sempoa yang harganya sekitar puluhan ribu rupiah dengan alat hitung lainnya (kalkulator, komputer, dll) yang bisa mencapai beberapa juta rupiah, Sempoa bisa dibilang sangat irit.
- 3) Sangat mudah dioperasikan (user-friendly) Dibandingkan dengan kalkulator (terutama komputer), pengoperasian alat sempoa sangat sederhana karena Anda hanya memindahkan butiran ke atas dan ke bawah. Dapat dioperasikan hanya dengan dua jari, seperti ibu jari dan jari telunjuk. Bahkan anak kecil yang tidak terbiasa dengan simbol angka dan operasi aritmatika dapat melakukannya.

- 4) Selesaikan tahap pembelajaran matematika. Salah satu penyebab kegagalan pembelajaran matematika adalah muatan matematika yang terlalu abstrak (diidealkan). Siswa belajar matematika dengan cepat pada tahap abstrak. Sebaliknya, pembelajaran matematika harus melalui tahapan konkrit → semi konkrit → semi abstrak → abstraksi.
- 5) Tahapan konkrit terlihat lebih baik dengan adanya barang yang bisa disentuh sebagai objek yang benar-benar diperhitungkan. Di sisi lain, sebagai representasi objek lain (misalnya asosiasi satu butir dengan ayam), sempoa jugamemenuhi tahap semi-konkrit.

Menurut (Anuli et al., 2022) ditemukan Penelitiannya tentang media aritmatika membantu siswa melakukan perhitungan dengan cepat menggunakan media sempoa, sehingga hasil penelitiannya sangat mendukung kajian ini.. Mencatat pula menurut (ENDANG, 2022) bahwa selain meningkatkan prestasi siswa, sempoa juga meningkatkan keterampilan dalam mata pelajaran lain.

Berdasarkan data penelitian, tampak bahwa peneliti berperan langsung dengan guru matematika kelas satu dalam menghitung penjumlahan bilangan bulat. Pada KD 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan. 19 siswa kelas 1 diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran menggunakan media sempoa,sebelum diberikan perlakuan diberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam materi pembelajaran. Selama latihan, siswa biasanya mengerjakan soal dengan kemampuan terbaiknya. Nilai rata-rata ujian akhir pertama adalah 52,68 menggunakan media konvensional tanpa media sempoa, selanjutnya peneliti menggunakan penerapan media sempoa dan memperoleh hasil nilai rata rata matematika siswa 75,63.

Untuk menunjukkan ada tidaknya pengaruh penggunaan media pencacah dilakukan uji t. Berdasarkan hasil data uji t independent, uji t sampel menunjukkan nilai uji t hitung sebesar 10,242. Dan sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan keputusan jika thitung > mttable maka ya diterima. Pada penelitian ini nilai t tabel DF 36 adalah 1,688. Maka nilai 10,42 > 1,688 dapat disimpulkan

diterima. Selain itu dapat juga disimpulkan dengan melihat nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 diterima.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Purwosari Kabupaten Kudus dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media sampo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1. Hal ini dibuktikan hasil data uji t independent, uji t sampel menunjukkan nilai uji t hitung sebesar 10,242. Dan sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan keputusan jika thitung > mttable maka H_0 diterima. Pada penelitian ini nilai t tabel DF 36 adalah 1,688. Maka nilai $10,42 > 1,688$ dapat disimpulkan diterima. Selain itu dapat juga disimpulkan dengan melihat nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimni, A. (2017). Penerapan pendekatan deepdialogue and critical thinking (dd&ct) untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar pai siswa kelas viii smpn 20 kota bengkulu. *Annizom*, 2(2).
- Ananda, R. (2018). Penerapan pendekatan realistics mathematics education (RME) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 125– 133.
- Anuli, W., Kadir, K., & Mashanafi, S. (2022). Penerapan Media Sempoa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Cokro Aminoto Desa Ikhwan. *Journal of Elementary Educational Research*, 2(1), 44– 53.
- Chasanah, N. U., & Pradipta, R. F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Geometri pada Kemampuan Berhitung Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*, 5(1), 12– 17.
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019). Pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Seminar & Conference Proceedings of UMT*.
- Endang, N. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Sempoa Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Di Min 3 Banyumas*. UIN Profesor KiaiHaji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Fadhilah, M. N. (2021). Peran Literasi Digital dalam Model Pembelajaran Blended Learning Mahasiswa PGMI. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 13– 24.
- Fathurrohman, M.Pd.I., M. (2015). *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Alternatif di Era Global*. Kalimedia.
- Fitria, C., & Siswono, T. Y. E. (2014). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian (Sanguinis, Koleris, Melankolis, Dan Phlegmatis). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(3), 23– 32.

- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013*.
- Margono, S. (2007). *Metodologi penelitian pendidikan: komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Mustakim, Z. (2017). *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Matagraf.
- Mutmainah, S., Rachmiati, W., & Juhji, J. (2019). Implementasi Metode Stad Dengan Bantuan Sempoa Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Dua Angka. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 11(2), 123–132.
- Nurmalasari, I. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Terhadap Kreativitas Siswa Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa di SDN II Karangrejo*.
- Oktaviani, N. U. R. (2023). *Pengaruh Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Kemampuan Awal Siswa Smp Negeri 2 Tambang*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Pradana, A. A., & Ummah, J. (2020). Pengaruh Media Sempoa Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan Siswa Kelas II MI. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 94–102.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Sari, F., Suhaidi, M., Febrina, W., & Desyanti, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 14–19.
- Sudarma, M. (2016). *Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif*. Sudaryono, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana. Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)*. In *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sumarno, B. (2001). Sempoa Dalam Perspektif Media Pembelajaran Hitung Aritmatika. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 5(02).
- Syifa, F. M., & Simatupang, N. D. (2015). Penggunaan sempoa dalam pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak. *Paud Teratai*, 4(2), 1–6.
- Wijayanti, S. P., & Suswandari, M. (2022). Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 58–66.
- Zulfa, K. A., Subekti, E. E., & Suyitno, S. (n.d.). Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantu Media Sempoa Berkarakter Terhadap Pemahaman Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa. *Js(Jurnal Sekolah)*, 2(1), 72