

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

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

Fitrah Adillah
1911080100



UBBG

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETESMPENA
BANDA ACEH
2023**


LEMBAR PERSETUJUAN

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

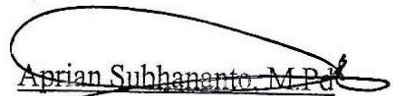
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 22 Januari 2024

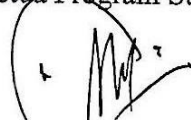
Pembimbing I,


Helminsyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

Pembimbing II,


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN: 1320048701

Menyetujui,
Ketua Program Studi


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN: 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



D. Syarifuddin, M.Pd
NIDN : 0128068203

PENGESAHAN KELULUSAN

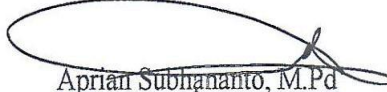
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tabel Bilangan Loncat Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas I SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar” telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Fitrah Adillah, 1911080100, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada Selasa, 05 Maret 2024

Menyetujui

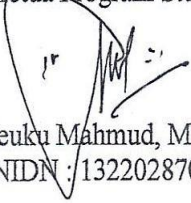
Pembimbing I,


Helminsyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

Pembimbing II,


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN: 1320048701

Menyetujui,
Ketua Program Studi


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN : 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN : 0128068203

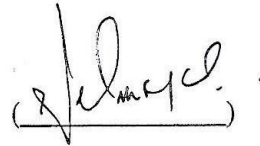
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 29 Maret 2024

Pembimbing I : Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501



Pembimbing II : Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN : 1320048701



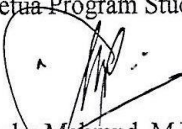
Penguji I : Ahmad Nasriadi, M. Pd
NIDN : 1323118701



Penguji II : Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN : 1322028701



Menyetujui,
Ketua Program Studi



Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN : 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarifudin, M.Pd
NIDN : 0128068203

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitrah Adillah

NIM : 1911080100

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik Sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari program studi, Dekan FKIP atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 29 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,


METERAL
TEMPEL
F8ALX23812862
Fitrah Adillah
NIM: 1911080100

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadirat Allah S.W.T dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tabel Bilangan Loncat Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas I SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Penulis tentu banyak mengalami hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta atas do'a, pengertian dan kesabarannya dalam mendampingi dan menunggu sejak mulai studi hingga selesainya skripsi ini.
2. Dr.Lili Kasmini, S.Si, M.Si, selaku rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
3. Dr. Rita Novita, M.Pd, selaku Dekan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
4. Helminsyah, M.Pd, selaku Ketua Progran Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
5. Helminsyah, M.Pd, selaku Dosen pembimbing I yang telah mendidik dan memberikan bimbingan dan meluangkan waktu, memberikan masukan saran, motivasi dan sabar selama membimbing.

6. Aprian Subhananto, M.Pd, selaku pembimbing II yang ditengah-tengah kesibukannya dapat memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan banyak bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Bapak dan ibu SD Negeri Lambaro Angan yang telah membantu dalam mempermudah proses penelitian.
9. Teman-teman mahasiswa Program Studi PGSD 2019 Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, yang membantu penyelesaian penelitian dan penulisan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun penulisan penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pendidikan Guru Sekolah Dasar kedepannya.

Banda Aceh, 22 Januari 2024
Penyusun,

Fitrah Adillah
1911080100

ABSTRAK

Fitrah Adillah. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Tabel Bilangan Loncat Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas I SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I. Helminsyah, M.Pd. dan Pembimbing II. Aprian Subhananto, M.Pd

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 ini dilakukan pada kelas I SD Negeri Lambaro Angan yang berjumlah 26 siswa. Teknk 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_o ditolak, maka adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan.

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

ABSTRACT

Fitrah Adillah. 2023. Development of Jump Number Table Learning Media to Improve Concentration and Learning Achievement of Class I Students at Lambaro Angan State Elementary School, Aceh Besar. Thesis, Primary School Teacher Education, Bina Bangsa Getsempena University. Supervisor I. Helminsyah, M.Pd and Supervisor II. Aprian Subhananto, M.Pd

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 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*

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.1 Ciri media pembelajaran	12
2.1.2 Fungsi media pembelajaran	12
2.1.3 Manfaat media Pembelajaran	14
2.1.4 Kegunaan media pembelajaran	15
2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	16
2.1.6 Prinsip/Pemilihan Media Pembelajaran.....	18
2.2 Pemilihan Media Visual.....	21
2.3 Media Tabel Bilangan Loncat	22
2.3.1 Tabel	22
2.3.2 Fungsi Tabel.....	22
2.3.3 Jenis-Jenis Tabel.....	22
2.3.4 Tabel Bilangan Loncat.....	23
2.3.5 Bilangan Loncat	24
2.4 Langkah - langkah Pembelajaran Tabel Bilangan Loncat.....	25
2.5 Pembelajaran Matematika di SD	26
2.5.1 Tujuan Pembelajaran Matematika di SD	27
2.5.2 Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD/MI	29
2.6 Konsentrasi Belajar	30
2.6.1 Ciri siswa dapat berkonsentrasi.....	31
2.6.2 Manfaat/keuntungan jika siswa berkonsentrasi dengan baik	32
2.7 Prestasi belajar	32
2.7.1 Prinsip-prinsip prestasi belajar	33
2.7.2 Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar	34
2.8 Penelitian Relavan	34

2.9 Penelitian Relavan	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Jenis Penelitian	39
3.2 Prosedur Penelitian	40
3.3 Subjek dan Objek penelitian.....	41
3.3.1 Subjek Penelitian.....	41
3.3.2 Objek Penelitian	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data	42
3.4.1 Angket (Kuesioner)	42
3.4.2 Dokumentasi	43
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	43
3.5.1 Lembar Validasi	43
3.5.2 Angket/Koesioner.....	43
3.6 Teknik Analisis Data.....	44
3.6.1 Kelayakan Media.....	44
3.6.2 Analisis kepraktisan.....	45
3.6.3 Hasil Belajar Siswa.....	46
3.6.4 Analisis Uji Statistik (t-test).....	47
3.6.5 Uji N-Gain.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Deskripsi Penelitian	50
4.2 Hasil Penelitian	50
4.2.1 Hasil Analisis Pengembangan LKPD	50
4.2.2 Hasil Analisis Belajar Siswa	58
4.2.3 Hasil Analisis Data Statistik	61
4.2.4 Hasil Uji N-Gain	65
4.3 Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1 Model ADDIE	40
Gambar. 4.1 Media Bilangan Loncat	51
Gambar 4.2 Tampilan Depan	52
Gambar 4.3 Tampilan Samping	52
Gambar 4.4 Tampilan Belakang	53
Gambar 4.5 Bentuk Akhir Media	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Langkah - langkah Pembelajaran Tabel Bilangan Loncat.....	29
Tabel 3.1 Kriteria penilaian.....	44
Tabel 3.2 Persentase Penilaian Validasi	45
Tabel 3.3 Skor Penilaian Respon Guru.....	45
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian.....	46
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks N-Gain	40
Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 4.2 Validasi Ahli Desain	55
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Guru Kelas I.....	57
Tabel 4.4 Hasil Belajar Pre Test.....	58
Tabel 4.5 Hasil Belajar Post Test	59
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Pre Test.....	61
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Post Test	63
Tabel 4.8 Hasil Uji N-gain	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Materi.....	80
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Desain	81
Lampiran 3 Lembar Angket Kepraktisan.....	83
Lampiran 4 Soal Tes	85
Lampiran 5 Rekap Hasil Belajar Pre Test.....	90
Lampiran 6 Rekap Hasil Belajar Post Test	91
Lampiran 8 Tabel t.....	92
Lampiran 9 Daftar Siswa Kelas I Lambaro Angan Aceh Besar.....	93
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	94
Lampiran 10 Rencana Proses Pembelajaran (RPP)	97
Lampiran 11 Surat izin melaksanakan penelitian dari Universitas Bina Bangsa Getsempena yang diajukan kepada dinas pendidikan.....	100
Lampiran 12 Surat mohon izin penelitian dari kepala dinas Pendidikan.....	101
Lampiran 13 Surat keterangan melaksanakan penelitian di sekolah	102
Lampiran 14 Biodata Penulis	103

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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.

Pada implementasinya pembelajaran tematik ini mengadopsi prinsip pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, afektif, dan menyenangkan. Oleh karena itu guru harus menguasai prinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, keterampilan menilai hasil belajar, memilih strategi, dan pendekatan pembelajaran (Mulyasa, 2013:42). Sehingga peran guru sangat penting dalam menyiapkan proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Guru yang memenuhi kriteria profesional akan mampu menjalankan fungsi utamanya

secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tercapai tidaknya tujuan pembelajaran tergantung pada penggunaan strategi penyampaian dan penggunaan media. Media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dan dibaca yang dipergunakan dalam pembelajaran (Sabri, 2015:112). Media pembelajaran ini digunakan sebagai perantara guru untuk menyalurkan bahan pembelajaran. Sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Khanifatul,2013:30).

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.

Kegiatan materi yang dapat memotivasi siswa untuk mencapai tujuan materi harus melalui beberapa tahapan materi yang sangat penting: Metode materi & media materi. Fungsi primer media materi merupakan fungsi indera pendidikan yang turut mensugesti iklim, syarat & lingkungan belajar (Arsyad,2017). Media materi mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses materi. Hasil belajar

adalah ketika seseorang belajar bahwa ada perubahan dalam perilakunya. Dari orang asing ke orang asing dan orang yang tidak bisa dipahami. Media pembelajaran adalah merupakan faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (Khairani,2016). Maka dituntutnya untuk melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika di sekolah (Mangesa, 2015).

Pada proses belajar matematika, menurut Bruner dalam Gatot dkk (2011) menyatakan pentingnya tekanan pada kemampuan peserta didik dalam berfikir intuitif dan analitik akan mencerdaskan peserta didik membuat prediksi dan terampil dalam menemukan pola (pattern) dan hubungan/keterkaitan (relations). Pembauran dalam proses belajar ini, dari proses drill & practice ke proses bermakna, dan dilanjutkan proses berpikir intuitif dan analitik, merupakan usaha luar biasa untuk selalu meningkatkan mutu pembelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan (Crismono, 2017). Karakteristik matematika yang abstrak, untuk memahaminya memerlukan konsentrasi dan keseriusan yang tinggi bahkan memerlukan waktu yang lama penuh dengan simbol-simbol yang terkadang sulit dipahami (Mustamid,2015). Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran (Wibowo, 2015). Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan media interaktif sebagai inovasi media pembelajaran masa kini. Peran media sangat

penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa (Wicaksono, 2016).

Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran matematika masih belum maksimal. Hal ini disampaikan oleh Kusfabianto, et all (2019) yang menyatakan bahwa hasil ulangan siswa mata pelajaran matematika, diperoleh keterangan bahwa keaktifan siswa menunjukkan hasil yang rendah dikarenakan guru lebih banyak ceramah ketika menjelaskan materi pelajaran dan memberikan contoh-contoh soal disertai rumus cara mengerjakannya. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri konsep rumus-rumus tersebut sehingga ketika siswa menghadapi soal yang berbeda siswa bingung untuk mengerjakannya.

Prestasi belajar peserta didik tidak hanya terlihat dalam lingkungan sekolah saja, tetapi juga teraplikasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Aktivitas pembelajaran dikelas, memiliki nilai yang tinggi bagi peserta didik. Dengan berbagai komponen materi pelajaran yang bermacam-macam tujuan dan fungsinya, maka perlu dibuat perencanaan pembelajaran dengan matang agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Namun dalam proses pembelajaran dikelas sering ditemui sikap atau tingkah laku peserta didik yang dapat mengganggu selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Abdul Wahid,2018).

Pentingnya konsentrasi dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih menguasai materi yang diberikan dan menambah semangat serta motivasi untuk lebih aktif pada saat proses belajar dan mengajar berlangsung. Konsentrasi berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar mengajar, apabila seseorang

mengalami kesulitan konsentrasi maka proses belajar mengajar tidak maksimal (Winata,2021)

Beberapa penelitian yang menjadi dasar penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran tabel bilangan loncat pada materi bilangan loncat adalah pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Luthfi Pratama tahun 2019 dengan judul “Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Tabel Bilangan Loncat Pada Siswa Kelas III SD Inpres Be’lang Banteng” menyimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran media tabel bilangan loncat dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Kedua, penelitian yang serupa tentang bilangan loncat yaitu penelitian yang dilakukan oleh Banniyatun tahun 2020 yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Pola Bilangan Loncat Dengan Metode Permainan” penulis menyimpulkan bahwa metode permainan loncat lantai dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pola bilangan pada siswa kelas 1, dari hasil penelitian tersebut ternyata siswa berperan aktif dalam pembelajaran, siswa tertarik dengan media yang digunakan, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, dan konsentrasi siswa bisa lebih terkendali

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurlaili, dkk tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran MALONGKA (Mari Lompat Angka) Dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended Materi Operasi Bilangan Kelas II SD menyimpulkan bahwa pengembangan media MALONGKA dapat menyelesaikan soal *open-ended* pada materi operasi bilangan bulat. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa untuk segi afektif dan sikap, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berkonsentrasi dalam mengerjakan soal.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Indah Dewi tahun 2021 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Loncat Melalui Teknik Loncat Angka Dengan Media Jump Board” hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode teknik loncat angka dengan media pembelajaran berupa *jump board* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa pada pembelajaran matematika materi bilangan loncat.

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 dilakukannya 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.

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.

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.**”

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang di dapatkan yakni sebagai berikut:

1. Masih Rendahnya Hasil Belajar siswa pada pembelajaran matematika
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih sangat sederhana

1.3 Batasan Masalah

Adapun baasan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Melakukan pengembangan pada media pembelajaran tabel bilangan loncat
2. Pembelajaran yang digunakan yakni pembelajaran matematika pada materi bilangan loncat

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar?
3. Bagaimana 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?.
4. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar.

2. Untuk melihat kepraktisan pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar.
3. 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.
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada dunia pendidikan, khususnya dunia pendidikan sekolah dasar. Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis dapat menambah pengetahuan atau wawasan dengan mudah mengenai pembelajaran matematika pada materi bilangan loncat.

2. Manfaat Praktis

- a. peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami atau menerima materi ajar diberikan karena pada penerapan materi ajar ini peserta didik dapat melihat secara langsung dengan apa yang ada disekitarnya sehingga mereka lebih mudah memahami dengan materi yang disampaikan.

b. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, setelah melakukan penelitian ini peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena siswa lebih senang dan terampil dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu sekolah dan juga dapat menciptakan guru-guru yang kreatif serta dapat menjadikan sebagai masukan positif dalam pembelajaran matematika.

BAB II **LANDASAN TEORI**

2.1 Media Pembelajaran

Saat proses pembelajaran terjadi proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dimana dalam proses tersebut penyampaian pesan sangatlah penting dan untuk mempermudah penyampaian pesan tersebut diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, maupun kemauan siswa sehingga mampu mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid, dkk. 2020:4). Media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar (Pakpahan, dkk. 2020:8).

Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik untuk merangsang pikiran peserta didik agar lebih fokus dalam menerima materi yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pembuatan media pembelajaran juga harus menarik agar peserta didik tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran memiliki banyak jenis dan masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

2.1.1 Ciri media pembelajaran

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut (Oemar Hamalik, 1994), adalah : (1) Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. (2) Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. (3) Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. (4) Media Pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. (5) Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. (6) Media pembelajaran mengandung aspek, membutuhkan orang lain untuk mendidiknya.

2.1.2 Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga kedudukan media pembelajaran saat ini memiliki peran penting. Menurut Arsyad (2017: 23-24) Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Kadang-kadang penyampaian pesan mengalami kesulitan harus menyampaikan pesan dengan hanya mengandalkan bahasa verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam menangkap pesan yang disampaikan, khususnya materi-materi yang bersifat abstrak agar pesan

mudah ditangkap dan tidak menimbulkan salah persepsi harus dijadikan pertimbangan utama para pengembangan media.

2. Fungsi motivasi. Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara otomatis seperti yang digambarkan pada pola terpisah, bukan hanya dapat menimbulkan kebosana pada diri peserta didik sebagai penerima pesan, akan tetapi juga dapat mengganggu suasana belajar. Penggunaan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan minat siswa untuk belajar.
3. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tahap tinggi. bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
4. Fungsi penyamaan persepsi. Pembelajaran di seting secara klasikal, namun pada kenyatannya proses belajar terjadi secara individual. Kalau kita memiliki 40 orang siswa yang belajar, mungkin ada 40 macam pemikiran atau ada 40 jenis persepsi yang datang dari masing–masing pemikiran siswa artinya, bisa terjadi setiap siswa akan menginterpretasi materi pelajaran secara berbeda, melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan

dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.

5. Fungsi individualisme. Siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi maupun dari latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama. Demikian juga halnya mengenai bakat dan minat siswa tidak mungkin sama, walaupun secara fisik sama. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

2.1.3 Manfaat media Pembelajaran

Pemanfaatan media, baik untuk keperluan individu maupun keperluan kelompok, secara umum memiliki beberapa manfaat yaitu: (1) Memperoleh informasi dan pengetahuan, (2) Mendukung aktivitas pembelajaran, dan (3) Sarana persuasi dan motivasi, Menurut Pribadi (2017: 23–24) berpendapat bahwa manfaat media adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh informasi dan pengetahuan.

Media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Setiap media mempunyai kekhasan tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar.

2. Mendukung aktivitas pembelajaran

Media juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada

individu maupun kelompok. Media dalam hal ini dapat dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaannya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan.

3. Sarana persuasi dan motivasi

Media digunakan sebagai sarana untuk memotivasi terjadinya perilaku positif dari penggunaannya. Tujuan memotivasi, pemanfaatan media mencakup upaya yang dapat digunakan untuk mengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari penggunaannya.

2.1.4 Kegunaan media pembelajaran

Kegunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk menunjang berbagai kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di dalam dunia pendidikan hal ini telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Arsyad (2017:26) mengemukakan bahwa kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indra seperti:

- a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide ditampilkan secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau stimulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat distimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam yang dalam kenyataan memakan waktu lama dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau stimulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran. Masing-masing jenis mempunyai karakteristik yang berbeda antara

yang satu dengan yang lainnya. Menurut Anon (2018:10) mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran secara umum yang dibagi menjadi empat jenis, antara lain:

1. Media Visual adalah media yang bisa dilihat oleh peserta didik. Media ini hanya mengandalkan indra penglihatan. Contohnya: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, dan lain sebagainya.
2. Media Audio adalah media yang bisa didengar oleh peserta didik. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan lain sebagainya.
3. Media Audio Visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan lain sebagainya.
4. Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, artinya belajar dengan menggunakan media internet dimana mengaplikasikan semua media yang ada termasuk pembelajaran jarak jauh.

(Muhson 2010:6) menyatakan bahwa berbagai ragam dan bentuk media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka.

1. Media audio

Contohnya: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon.

2. Media visual

Contohnya: foto, buku, majalah, surat kabar, buku referensi, dan lain sebagainya. Sedangkan media visual gerak Contohnya: film bisu.

3. Media audio-visual

a. Media audio-visual diam

Contohnya: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.

b. Media audio-visual gerak

Contohnya: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

4. Media serba neka

a. Papan dan display

Contohnya: papan tulis, majalah dinding, papan magnetic, dan lain sebagainya.

b. Media tiga dimensi

Contohnya: realia, sampel, model, diorama, dan lain sebagainya.

c. Media teknik dramatisasi

Contohnya: drama, pantomim, bermain peran, panggung boneka, dan lain sebagainya.

2.1.6 Prinsip/Pemilihan Media Pembelajaran

Kelancaran pembelajaran sangatlah penting dalam menentukan pemahaman peserta didik. Agar proses pembelajaran yang sedang dilakukan dapat berjalan dengan lancar maka pendidik harus mempertimbangkan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Baharun dalam Asreiani (2018:6-9) ada

beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Prinsip efektivitas dan efisiensi

media yang telah memenuhi efektivitas dan efisiensi akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mendukung pencapaian dalam pembelajaran.

2. Prinsip taraf berfikir siswa

Jika tingkat kerumitan media pembelajaran tidak disesuaikan dengan taraf berfikir siswa maka akan membuat siswa menjadi semakin bingung dan tidak fokus pada tujuan dan materi pembelajaran sehingga tidak dapat memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan.

3. Prinsip interaktivitas media pembelajaran

Semakin interaktif media pembelajarannya maka makin bagus media pembelajaran itu karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar.

4. Ketersediaan media pembelajaran

Sebelum melakukan pembelajaran harus dihitung terlebih dahulu berapa media yang akan digunakan oleh siswa. Apabila pembelajaran dilakukan secara berkelompok maka media yang tersedia harus mencukupi.

5. Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran

Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan maupun penggunaan atau pengoperasian media. Akan lebih efektif lagi jika guru memiliki sendiri media yang akan digunakan.

6. Alokasi waktu

Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran harus mempunyai relevansi yang baik dengan materi pembelajaran.

7. Fleksibilitas media pembelajaran

Media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas harus memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran yang dikatakan mempunyai fleksibilitas yang dapat digunakan dalam berbagai situasi. Kadang kala saat proses pembelajaran berlangsung terjadi perubahan situasi yang berakibat tidak dapat digunakannya suatu media pembelajaran.

8. Keamanan penggunaan media pembelajaran

Guru harus berhati-hati dalam memilih media pembelajaran. Kadang kala ada media pembelajaran yang kalau tidak hati-hati dalam penggunaannya dapat mengakibatkan kecelakaan atau membuat siswa terluka. Media pembelajaran yang dipilih haruslah media pembelajaran yang aman bagi siswa sehingga hal-hal yang tidak diinginkan saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung tidak terjadi apa-apa.

Kriteria utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Tujuan praktis pengembangan dilapangan harus diidentifikasi menurut kesamaan karakteristik dan kekhususannya, selanjutnya diadakan pembahasan mengenai beberapa media yang

mudah dijangkau, banyak tersedia, guru-guru yang ada di sekolah mampu mengoperasikannya baik pada saat ini maupun masa yang akan datang (Oemar 2014:6). Melalui pemilihan media sebelum melakukan pembelajaran dapat meminimalisir adanya hal-hal yang tidak diinginkan saat proses pembelajaran berlangsung.

2.2 Pemilihan Media Visual

(Siti Umayu, 2020) menyatakan untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik perlu dipilih media yang tepat. Ketetapan dalam pemilihan media visual menyebabkan proses pembelajaran menjadi lancar dan materi yang disampaikan dipahami peserta didik. Secara umum media visual dikelompokkan menjadi media gambar representasi (gambar dan foto), diagram yang menunjukkan hubungan antar konsep dan materi, peta yang menunjukkan hubungan antar unsur dalam isi materi, dan grafik (tabel, grafik, chart).

Adapun beberapa kelebihan dari media visual menurut Wati (2016:43) yaitu antara lain : (1) media ini mampu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual, (2) media visual memperlancar proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pembelajaran, (3) media visual menciptakan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya, (4) media visual membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan, karena tampilan visual lebih menarik daripada hanya tampilan verbal, (5) media visual membantu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.

2.3 Media Tabel Bilangan Loncat

Pengertian Tabel, Fungsi Tabel, Jenis Tabel Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Sebagai Berikut :

2.3.1 Tabel

Tabel adalah daftar yang di berikan ikhtisar dari sejumlah data informasi yang umumnya berupa bilangan atau kata-kata yang secara bersistem tersusun,urut ke arah bawah dalam deret dan lajur tertentu dan terdapat garis pembatas sehingga bisa disimak dengan lebih mudah. Untuk memahami isi tabel sendiri bisa dilakukan lewat pemahaman pada fakta yang ada di dalam tabel. Tabel ini terdiri dari kolom yang memanjang ke arah kanan dan juga baris yang memanjang ke arah bawah. Kolom dan juga baris ini kemudian dihubungkan dengan isi tabel yang berupa data.

2.3.2 Fungsi Tabel

Dalam Pengertian tabel, dijelaskan bahwa tabel merupakan daftar yang berisikan sejumlah data informasi. Untuk itu, dalam penggunaannya, tabel ini memiliki beberapa fungsi yang diantaranya adalah memberikan kemudahan dalam membaca data karena tersusun dengan sistematis sehingga memahaminya juga akan lebih mudah. Kemudian tabel juga memiliki fungsi untuk mempermudah dalam mengetahui perubahan yang terjadi pada suatu hal baik menaik ataupun menurun. Selain itu, tabel juga berfungsi untuk memberikan rangkuman berupa angka secara tersusun.

2.3.3 Jenis-Jenis Tabel

Tabel sangat sering digunakan dalam penyajian data dan umumnya ada beberapa jenis yang biasa digunakan. Dan berdasarkan jumlah karakteristik dalam

tabel, tabel dibedakan atas tabel satu arah, tabel dua arah dan tabel tiga arah. Pengertian tabel satu arah adalah tabel berisi keterangan tentang satu karakteristik saja. Karakteristik ini bisa berupa frekuensi, jumlah, kadar, ukuran lain. Kemudian pengertian tabel dua arah sendiri adalah tabel yang berisi tentang hubungan antara dua karakteristik. Contohnya seperti tabel berisi data mengenai jumlah penduduk menurut jenis kelamin dan umur, agama dan asal daerah, atau jumlah mahasiswa berdasarkan jenis kelamin dan jurusan dan lain sebagainya.

2.3.4 Tabel Bilangan Loncat

(Kusmiyati, S.Pd, 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.

Berikut tabel bilangan loncat :

Tabel Bilangan Loncat 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

Tabel Bilangan Loncat 6

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Gambar 2.1 Media Tabel Bilangan Loncat

Sumber : Luthfi Indra Pratama (2019:29)

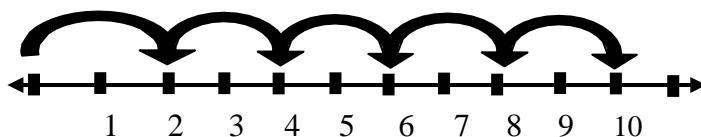
2.3.5 Bilangan Loncat

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran, simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan, disebut sebagai angka atau lambang bilangan (Indah Kusuma Dewi, 2021).

Sebagaimana ketentuan dalam kurikulum menurut Kemendikbud Nomor 033/H/KR2022 tentang capaian pembelajaran matematika dikelas 1 pada elemen Bilangan yaitu peserta didik dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.

Menurut (Putri Zudhah Ferryka, 2019) bilangan loncat yaitu deretan bilangan yang memiliki pola tertentu atau deretan bilangan yang berpola sesuai dengan pola bilangan yang ditentukannya.

Contoh pola bilangan loncat dua:



Maka pola bilangan loncat dua di atas menghasilkan bilangan 1 – 3 – 5 – 7 – 9 – 11 dan seterusnya.

2.4 Langkah - langkah Pembelajaran Tabel Bilangan Loncat

Langkah – Langkah Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Media Tabel Bilangan Loncat yakni sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah - langkah Pembelajaran Tabel Bilangan Loncat

Tahap	Guru	Siswa
Tahap I (Kegiatan Awal)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memotivasi siswa tentang pentingnya belajar penjumlahan dan pengurangan bagi kehidupan 2. Menghubungkan materi penjumlahan dan pengurangan tabel bilangan loncat dalam kehidupan sehari - hari 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam 2. Berdoa 3. Absensi
Tahap II (Kegiatan Inti)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi siswa ke dalam dua kelompok besar atau kelompok kecil 2. Guru mempersiapkan gambar – gambar yang sesuai materi mempersiapkan alur pembelajaran dan adakan alat tambahan yang terkait pembelajaran 3. Guru menyampaikan materi sebagai pembukaan pemahaman siswa 4. Sambil mendengarkan penjabaran dari siswa, guru memberikan arahan dan kesimpulan dari siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan materi di sampaikan 2. Siswa mengamati gambar yang di siapkan 3. Siswa diberi kesempatan untuk menyusun gambar-gambar tersebut berdasarkan dari yang paling sedikit ke yang banyak sehingga membentuk baris bilangan 4. Siswa dibimbing oleh guru menemukan beda antara bilangan pertama dan kedua, bilangan kedua dan

	5. Guru membenarkan atau mencocokkan jawaban di atas	ketiga, dan seterusnya. Sehingga siswa memahami bahwa pada baris tersebut terdapat sebuah pola, dimana beda antara bilangan yang satu ke bilangan setelahnya adalah sama. 5. Siswa lain di persilahkan memberi tanggapan kecocokan terhadap jawaban temannya yang maju ke atas
Tahap III (Kegiatan Penutup)	1. Membuat Kesimpulan	1. Siswa menyampaikan pengalaman belajar materi bilangan loncat

2.5 Pembelajaran Matematika di SD

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Offirston, 2014:1). Ini berarti bahwa belajar matematika untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain.

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.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Pembelajaran matematika juga dapat digunakan untuk sarana dalam pemecahan masalah dan mengomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain.

2.5.1 Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2015 Tentang Standar Isi Satuan mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Selain tujuan pembelajaran matematika di atas, ada beberapa tujuan pembelajaran matematika harus dibedakan menjadi 2 yaitu: 1) Anak pandai menyelesaikan permasalahan (menjadi problem solver). Hal ini dapat dicapai apabila dalam menerapkan prinsip pembelajaran matematika dua arah. Anak-anak akan dapat menguasai konsep-konsep matematika dengan baik. 2) Anak pandai dalam berhitung. Anak mampu melakukan perhitungan dengan benar dan tepat (cepat bukan tujuan utama). Kedua tujuan tersebut dicapai apabila siswa memahami operasi dasar matematika, menghafal dasar matematika (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian).

Berdasarkan uraian di atas, tujuan tersebut merupakan tujuan penting yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika guna menghadapi kehidupan yang

selalu berubah dan berkembang. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika juga dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

2.5.2 Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD/MI

Selain pengertian dan tujuan pembelajaran matematika SD/MI, yang telah diajarkan, pembelajaran matematika juga mempunyai beberapa karakteristik yaitu (Amir, 2014:78-79):

1. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, yaitu pembelajaran matematika yang selalu dikaitkan dengan materi yang sebelumnya.
2. Pembelajaran matematika bertahap, yang dimaksudkan disini adalah pembelajaran matematika yang dimulai dari hal yang konkret menuju hal yang abstrak, atau dari konsep-konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih sulit.
3. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, yaitu metode yang menerapkan proses berpikir yang berlangsung dari kejadian khusus menuju umum.
4. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi, artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan yang lain, atau dengan kata lain suatu pertanyaan dianggap benar apabila didasarkan atas pertanyaan-pertanyaan terdahulu yang diterima kebenarannya.
5. Pembelajaran matematika hendaknya bermakna, yaitu cara pengajaran materi pembelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan.

Beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika di SD adalah pembelajaran matematika yang menyenangkan. Pembelajaran matematika yang menyenangkan membantu siswa untuk lebih menyukai matematika. Matematika dikenal dengan mata pelajaran yang rumit dan sukar itulah yang sudah menjadikan matematika banyak yang tidak menyukai. Oleh karena itu, karakteristik pembelajaran matematika hendaknya bermakna dan menyenangkan untuk siswa khususnya sekolah dasar.

2.6 Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar siswa merupakan salah satu hal yang berarti dalam proses pembelajaran dikelas. Kata konsentrasi atau *concentrate* (kata kerja) berarti memusatkan, dan dalam bentuk benda, *concentrate* yang memiliki arti pemusatan. Jadi, konsentrasi memiliki arti pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan (Amalia Cahya Setiani, dkk:2014)

Menurut Aunurrahman (2013:239) konsentrasi belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang seringkali tidak begitu mudah untuk diketahui oleh orang lain selain dari individu yang sedang belajar. Hal ini disebabkan karena kadang apa yang terlihat melalui aktivitas seseorang belum tentu sejalan dengan apa yang sesungguhnya individu tersebut pikirkan. Konsentrasi belajar siswa dipengaruhi dari kemampuan otak masing-masing siswa untuk memusatkan perhatian pada apa yang sedang dipelajari. Pemusatan perhatian ini untuk meningkatkan kemungkinan siswa dapat menyerap dan memahami informasi yang didapat.

2.6.1 Ciri siswa dapat berkonsentrasi

Ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi belajar berkaitan dengan perilaku belajar yang meliputi perilaku kognitif, perilaku afektif dan perilaku psikomotorik. Menurut (Engkoswara, 2017), klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi ialah sebagai berikut :

- a. Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat diketahui sebagai berikut (1) kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan (2) komprehensif dalam penafsiran informasi (3) mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.
- b. Perilaku afektif, perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat diketahui (1) adanya penerimaan, yaitu tingkat perhatian tertentu (2) respon, yaitu keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan (3) mengemukakan suatu pandangan atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.
- c. Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat diketahui (1) adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru (2) komunikasi nonverbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.

2.6.2 Manfaat/keuntungan jika siswa berkonsentrasi dengan baik

Menurut (Dr. Riinawati, M.P.d, 2020) ada beberapa manfaat/keuntungan jika siswa berkonsentrasi dengan baik saat belajar yaitu sebagai berikut :

- a. Siswa akan lebih mudah dan cepat menguasai materi ajar yang disajikan
- b. Dapat dipastikan bahwa siswa yang berkonsentrasi dalam belajar sebenarnya ia juga sedang aktif, jadi konsentrasi juga dapat dijadikan suatu tanda bahwa siswa sedang aktif belajar
- c. Menambah semangat/motivasi bagi siswa untuk lebih aktif beraktivitas dalam belajar
- d. Memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- e. Suasana belajar menjadi semakin kondusif
- f. Memudahkan siswa mendapatkan pengalaman yang baru
- g. Munculnya hal-hal yang positif (misalnya tidak mau mengkhayal) dalam diri siswa.

2.7 Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan pada siswa setelah dilakukan proses mengajar (Fatimah et al., 2019). Prestasi akademik merupakan suatu hasil yang dicapai selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu. Pada umumnya, prestasi belajar dalam sekolah dapat berupa pemberian nilai (angka) dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan. (Mayasari, 2017).

Menurut (Abdul Wahid,2018) prestasi belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis, penguasaan pengetahuan dan keterampilan ilmu pelajaran yang dimiliki oleh siswa dan dioperasionalkan dalam bentuk indikator berupa nilai raport

2.7.1 Prinsip-prinsip prestasi belajar

(Siregar, 2015:47) prinsip-prinsip prestasi belajar yaitu sebagai berikut :

- a. Keaktifan, adalah menekankan bahwa pembelajaran mengaktifkan peserta didik dapat diketahui melalui kegiatan kehadiran, menanya, mencoba, mencatat, mengerjakan tugas, mengulang dan menjawab
- b. Interaktif, adalah menekankan bahwa pembelajaran menggunakan proses interaksi edukatif. Implikasinya guru perlu menggunakan metode dalam belajar
- c. Inspiratif, adala menekankan bahwa pembelajaran memberikan inspirasi kepada peserta didik untuk giat dan berkarya dalam belajar
- d. Menyenangkan, adalah menekankan bahwa pembelajaran membuat peserta didik afektif dan senang dalam belajar
- e. Motivasi, adalah menekankan bahwa pembelajaran mendorong peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh, implikasinya guru memberikan semangat, pujian, dan hadiah.

2.7.2 Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Menurut (Slameto,2010:54) ada dua faktor yang memengaruhi belajar yaitu faktor dari dalam diri (internal) dikelompokkan menjadi dua yaitu : (1) faktor fisiologis seperti keadaan kesehatan dan keadaan tubuh, (2) faktor psikologis seperti perhatian, minat, bakat dan kesiapan, sedangkan faktor dari luar (eksternal) yaitu faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, relasi warga sekolah, disiplin disekolah, alat pelajaran, keadaan gedung dan perpustakaan.

2.8 Penelitian Relavan

Berikut merupakan kajian relavan penelitian terdahulu yang menjadi rujukan peneliti yakni sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Luthfi Indra Pratama 2019 berjudul "Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Tabel Bilangan Loncat Pada Siswa Kelas III SD Inpres Be'lang." Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran media tabel bilangan loncat dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. siswa yang telah mencapai ketuntasan (nilai minimal 70) berjumlah 13 orang atau 100% dan yang belum mencapai ketuntasan (nilai kurang dari 60) berjumlah 0 orang atau 0%. Rata-rata yang diperoleh kelas yaitu 91,53. Pada siklus II ini telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Dengan demikian, terdapat peningkatan keterampilan menghitung siswa sesudah diajarkan melalui media tabel bilangan loncat .Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran matematika melalui media tabel bilangan loncat meningkat pada siswa kelas III SD inpres

Be'lang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. Penelitian ini dijadikan referensi bagi peneliti karena penggunaan media tabel bilangan loncat yang dilakukan oleh peneliti tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Titik perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah subjek penelitiannya yaitu siswa kelas III SD, sedangkan peneliti subjek yang digunakan adalah siswa kelas II SD.

2. Penelitian yang dilakukan Siti Nurlaili,dkk 2020 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran MALONGKA (Mari Lompat Angka) Dalam Menyelesaikan Soal *Open-Ended* Materi Operasi Bilangan Kelas II SD” bahwa media malongka ini memiliki kualitas yang sangat baik dengan hasil rata-rata validasi media yang diperoleh yaitu sebesar 3,3 dan juga terdapat peningkatan pada rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 50 atau persentase kenaikannya yaitu sebesar 128,2%. Untuk segi afektif atau sikap, siswa terlibat aktif di dalam proses pembelajaran, berkonsentrasi dalam mengerjakan soal, kreatif menemukan berbagai macam jawaban dapat menyelesaikan soal *open ended* dengan benar, dan senang ketika belajar menggunakan media. Jurnal ini dijadikan referensi peneliti karena memiliki tujuan yang sama dengan peneliti yaitu mengembangkan suatu produk media pembelajaran lompat angka yang dapat meningkatkan konsentrasi anak dalam belajar ataupun dalam mengerjakan soal. Titik perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian ini yaitu terletak pada materi dan subjek yang digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan Mustikasari 2015 berjudul “Pengembangan Modul Matematika Berbasis RME Materi Perkalian Siswa Kelas III SD” berdasarkan validasi dari Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran memperoleh skor rata-rata 5 dengan presentase kelayakan mencapai 93.63%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan sangat layak serta valid untuk digunakan berdasarkan kesesuaian dengan kurikulum, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai, isi materi serta modul yang dihasilkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Jurnal ini dijadikan referensi oleh peneliti karena hasil akhir produk tersebut mengalami penilaian secara kuantitatif dan kualitatif yang kemudian direvisi berdasarkan saran dan komentar para validator dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan observasi. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu berupa tabel bilangan loncat, sedangkan jurnal referensi ini mengembangkan bahan ajar berupa modul.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Sutinem 2018 berjudul “Peningkatan Belajar Siswa Tentang Bilangan Loncat Melalui Model Pembelajaran Card Soft pada Siswa Kelas 1 SDN 011 Kembang Harum” hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika tentang bilangan loncat 2,3 dan 4 di kelas 1 SDN 011 Kembang Harum. Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran materi bilangan loncat dengan menggunakan model pembelajaran Card Soft dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Titik perbedaan yaitu penelitian ini menggunakan Penelitian

Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian pengembangan (RnD).

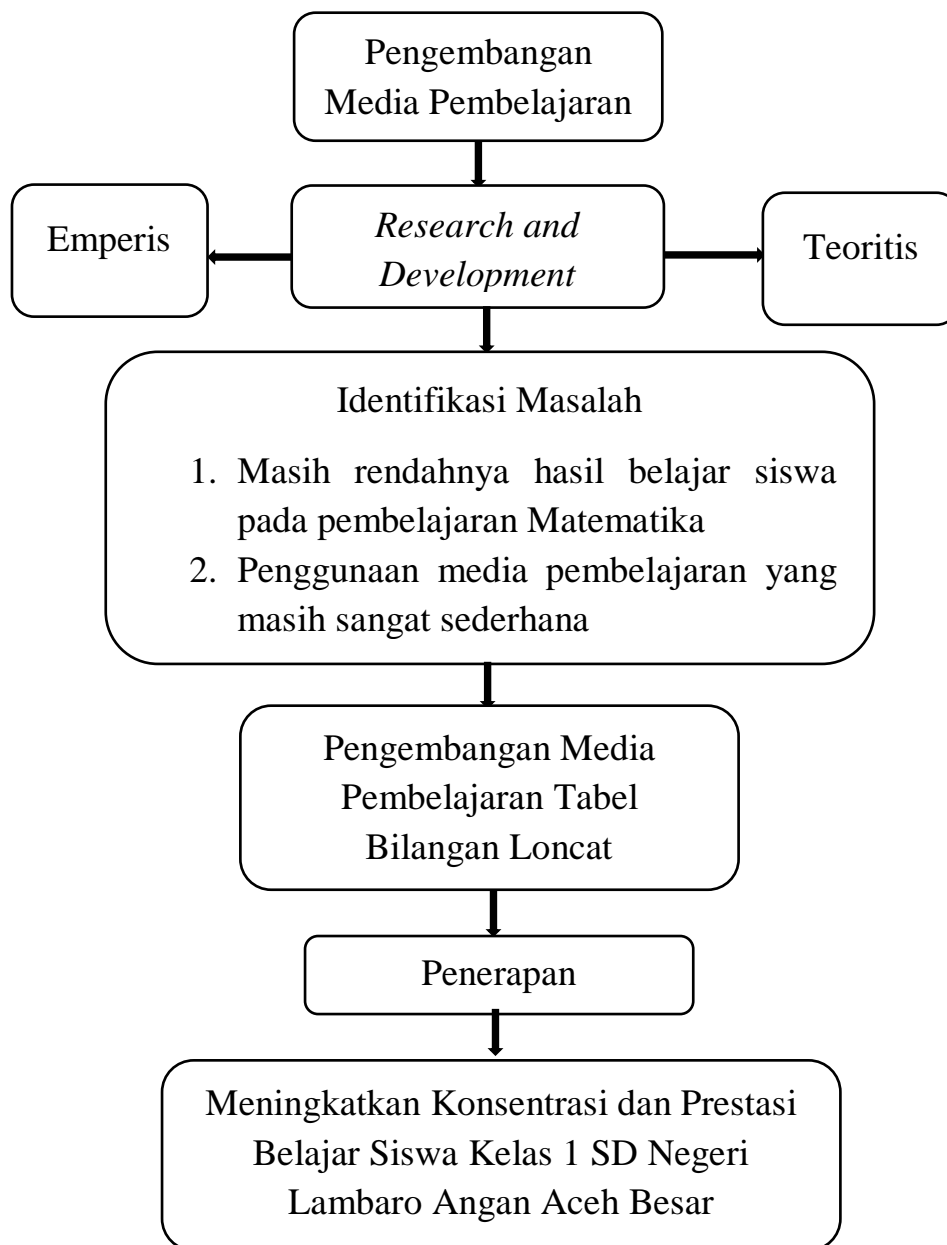
5. Penelitian yang dilakukan oleh Amon Manti 2021 dengan judul “Penggunaan Media TAKALINTAR Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Matematika Di Kelas IV Min 4 Batu Ralang” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang tuntas pada siklus I hanya 12 orang (48,00%) tergolong kategori kurang dan pada siklus II sudah ada peningkatan siswa yang tuntas berjumlah 17 orang (72%) tergolong kategori baik. Serta pada siklus III siswa yang tuntas belajarnya meningkat menjadi 20 orang (80%) kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media TAKALINTAR dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV MIN 4 Batu Ralang. Penelitian ini dijadikan referensi bagi peneliti karena penggunaan medianya yang menggunakan tabel pada pembelajaran matematika dan juga mempunyai tujuan yang sama yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa ataupun hasil belajar siswa. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu metode penelitian, materi dan subjek yang digunakan.

2.9 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu berawal dari permasalahan yang terjadi disekolah yaitu penggunaan media pembelajaran yang masih sangat sederhana pada pelajaran matematika seperti cuma menggunakan media buku cetak yang membuat siswa kurang berkonsentrasi dan prestasi belajarnya rendah. Dari permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi

yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran tabel bilangan loncat pada materi bilangan loncat.

Adapun alur yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yang dapat dilihat dalam kerangka berpikir berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

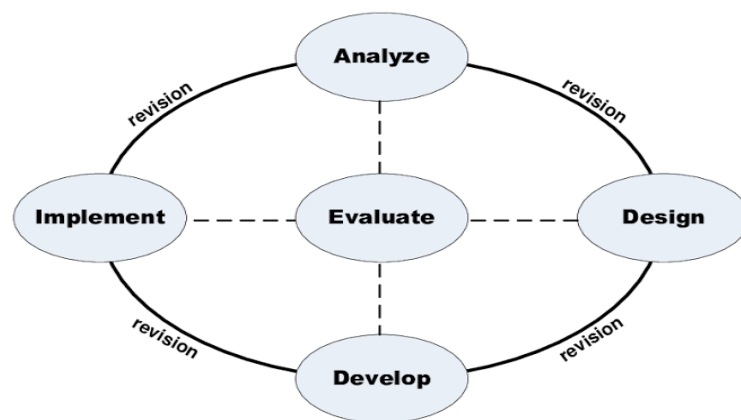
Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan Sugiyono mengatakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keaktifan produk tersebut. Sedangkan menurut Sukmadinata (2015:169) menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan sebuah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

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. Suhadi Ibnu (2013:21) memberikan pengertian tentang penelitian pengembangan sebagai jenis penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk hardware atau software melalui prosedur yang khas yang biasanya diawali dengan need assessment, atau analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan dibidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk.

3.2 Prosedur Penelitian

Berikut ini adalah tahap pelaksanaan pengembangan menurut Robert Maribe Branch dalam Sugiyono (2015:200) yaitu: Analisis (analisa), design (rancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Adapun tahap-tahap pengembangan berdasarkan model ADDIE sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model ADDIE

1. Tahap Menganalisis (Analysis)

Pada tahap ini peneliti menganalisis dan melakukan observasi permasalahan. Setelah potensi masalah dapat ditunjukkan maka selanjutnya melanjutkan ke tahap selanjutnya.

2. Tahap Mendesain (Design)

Setelah analisis, peneliti kemudian mendesain dengan beberapa langkah yaitu, menentukan desain produk yang akan dirancang, menentukan alat dan bahan penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan perancangan.

3. Mengembangkan (Development)

Media pembelajaran yang di desain dan direncanakan, langkah selanjutnya adalah memvalidasi media tersebut melalui ahli materi dan desain. Dari hasil validasi tersebut maka dapat diketahui berapakah nilai kelayakan dari bahasa yang telah dibuat. Jika ada kekurangan dalam hasil validasi ahli selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Sehingga hasil yang akan diperoleh semakin memuaskan.

4. Mengimplementasikan (Implementation)

Pada tahap implementasi ini, setelah divalidasi produk oleh tim ahli dan dan revisi produk maka tahap selanjutnya dapat digunakan dan diterapkan pada peserta didik.

5. Mengevaluasi (Evaluation)

Pada tahap akhir ini akan dilakukan evaluasi kualitas media untuk melihat apakah sistem pembelajaran berhasil dan sesuai yang diharapkan atau tidak. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap tahap diatas karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

3.3 Subjek dan Objek penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek Penelitian yang dimaksud adalah pihak-pihak yang menjadi sasaran dalam pengumpulan data. Data yang dikumpulkan dari belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan kosentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SDN Lambaro Angan

Aceh Besar. Subjek penelitian adalah siswa kelas kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar yang berjumlah 26 siswa (13 laki-laki dan 13 perempuan).

3.3.2 Objek Penelitian

Objek Penelitian merupakan sifat, keadaan dari suatu benda, orang atau menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Penelitian ini dilakukan ini dilakukan pada kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015:308) teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk mendapatkan data, dengan teknik tertentu. Teknik pengumpulan yang digunakan oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

3.4.1 Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya Sugiyono (2015:142). Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada beberapa tim yaitu ahli materi dan ahli desain yang bertujuan untuk memperoleh kritik, koreksi dan saran terhadap pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar. Lembar angket diberikan juga diberikan kepada guru kepraktisan penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar siswa kelas I SDN Lambaro Angan Aceh Besar.

3.4.2 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa pada saat penelitian

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket (kuesioner), dan lembar validasi.

3.5.1 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

3.5.2. Angket/Koesioner

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.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan untuk memperoleh kelayakan dari media yaitu:

3.6.1. Kelayakan Media

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

Berikut langkah – langkah dalam melakukan analisis kelayakan media yang dinilai oleh ahli materi dan desain:

1. Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
2. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria. Berikut merupakan skala penilaian yang di gunakan:

Tabel 3.1 Kriteria penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Sumber: Sugiyono (2015:94)

3. Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

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

Sumber: Akbar, (2013).

Keterangan:

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

4. Hasil kelayakan media telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Persentase Penilaian Validasi

No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang Layak
5	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Akbar (2013)

3.6.2 Analisis data kepraktisan

Analisis data kepraktisan ini dilakukan untuk melihat kepraktisan media yang digunakan. Dimana dalam analisis ini dilakukan angket respon guru terhadap kepraktisan media tersebut.

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). Berikut langkah – langkah dalam mengetahui kepraktisan media dari angket respon guru:

1. Menentukan nilai respon angket yang diberikan untuk guru dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skor Penilaian Respon Guru

	Kriteria	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2015:94)

2. Merumuskan hasil dari respon guru, dengan rumus sebagai berikut:

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

Sumber: Simang, Efendi & Gagaramusu (2019)

Keterangan:

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

3. Menentukan kriteria terhadap praktisan media dari hasil respon guru, dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

Interval Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : Arikunto & Cepi (2010)

3.6.3 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 ≥ 75 dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 75% dari seluruh peserta didik. Menurut (Simang, Efendi, dan Ggaramusu, 2017):

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

Keterangan:

- IDS = Persentase Ketuntasaan Nilai
 f = Jumlah Skor di Peroleh Siswa
 N = Skor Maksimal
 100% = Nilai Ketetapan

3.6.4 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 yaitu:

1. Membuat tabel distribusi frekuensi dengan langkah berikut:
 - a. Menentukan rentang (R) ialah data terbesar dikurangi data terkecil
 - b. Menentukan banyak kelas interval dengan menggunakan aturan sturges yaitu: banyak kelas = $1 + (3,3) \log n$
 - c. Menentukan panjang kelas interval dengan rumus $P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$
 - d. Memilih ujung kelas bawah pertama, untuk ini bisa diambil data sama dengan data terkecil atau data yang terkecil tetapi selisihnya harus dikurangi data panjang kelas yang ditentukan.
2. Menentukan nilai rata-rata dan simpangan baku:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata
 f_i = Jumlah frekuensi/data
 X_i = nilai tengah suatu data

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i \cdot x_i^2}{n} - \left(\frac{\sum f_i \cdot x_i}{n}\right)^2}$$

SD = Nilai rata-rata
 f_i = Jumlah frekuensi/data
 X_i = nilai tengah suatu data
 N = Jumlah Sampel

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

Dari rumus tersebut kemudian mengambil kriteria keputusan dengan signifikan $\alpha = 0.05$ dengan kriteria berikut (Sudjana, 2016):

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

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

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

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

3.6.5 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).

Nilai *Gain* yang diperoleh digunakan untuk melihat perbedaan peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat yang diterapkan. Kriteria gain yang dinormalisasikan (N-Gain) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks N-Gain

Kategori Perolehan Indeks N-Gain	Keterangan
$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Sugiyono, 2016).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Penelitian

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.

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Hasil Analisis Pengembangan Media

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

1. 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 pembeajaran 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..

2. 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,

a) 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. 4.1 Media Bilangan Loncat

b) Penyusunan Kerangka desain

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

c) Penyusunan Desain media

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



Gambar 4.2 Tampilan Depan



Gambar 4.3 Tampilan Samping



Gambar 4.4 Tampilan Belakang



Gambar 4.5 Bentuk Akhir Media

3. Hasil Development (Pengembangan)

Tahap ketiga dari pengembangan ADDIE adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat. Setelah mendapatkan penilaian

kelayakan dari validator ahli materi dan ahli desain. Hasil penelitian yang telah didapat selanjutnya direvisi sesuai dengan kritikan dan saran para ahli.

a) Hasil Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi yang menjadi validator penilaian adalah Bapak Rahmat Fitra, M.Pd. Validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan lembar validasi klasifikasi ahli materi dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Penyajian materi sudah sesuai dengan kompetisi dasar	5
2	Penyajian materi sudah sesuai dengan kompetisi inti	4
3	Penyajian materi sesuai dengan tujuan pengembangan	5
4	materi mudah dipahami	5
5	kelengkapan materi dalam media	5
6	Materi yang terdapat dalam media sangat jelas	4
7	Materi yang terdapat dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
8	Materi yang terdapat di dalam media sistematis	5
9	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep	5
10	Ilustrasi gambar mewakili pesan yang disampaikan	5
11	Materi pada media dapat memotivasi belajar siswa	4
Jumlah		52
Persentase		94.55%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat diperoleh jumlah skor sebesar 52 dan persentase 94,55% dengan kriteria “Sangat Layak”.

b) Hasil Validasi Ahli Desain

Pada validasi ahli desain yang menjadi validator penilaian adalah Bapak Ahmad Nasriadi, M.Pd. Validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan lembar validasi klasifikasi ahli materi dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Validasi Ahli Desain

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Desain media bilangan loncat sesuai dengan materi pada pola bilangan	5
2	Desain media bilangan loncat sesuai dengan konsep materi	5
3	Desain media bilangan loncat sederhana	5
4	Desain media bilangan loncat menarik	5
5	Desain media bilangan loncat rapi teratur	4
6	Pengemasan media bilangan loncat sesuai dengan integrasi pola bilangan	4
7	Pemilihan warna dalam media dalam bilangan loncat yang kreatif	5
8	Kejelasan gambar pada media bilangan loncat	5
9	Tulisan angka yang ada di media bilangan loncat yang sesuai	5
10	ukuran desain media bilangan loncat yang sesuai	4
11	Kualitas bahan pada media bilangan loncat yang tidak mudah rusak	4
12	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	5
13	Media mudah digunakan oleh siswa	4
Jumlah		60
Persentase		92.31
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas mengenai 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 perentase keseluruhan terhadap

pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat, yakni dengan rumus berikut ini:

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

Keterangan:

P = Persentase

X = Jumlah persentase keluruhan

N = Banyak subjek

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

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.

4. 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.

a. Angket Respon Guru

Pada angket respon guru diberikan untuk tujuan melihat kepraktisan penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat. Adapun hasil angket respon guru dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Guru Kelas I

No	Pertanyaan	Skor
1	Penampilan media tabel bilangan loncat secara keseluruhan menarik.	4
2	Perpaduan antara gambar pada media tabel bilangan loncat menarik perhatian siswa	5
3	Pewarnaan pada isi media tabel bilangan loncat sangat bagus dan Menarik	4
4	Penyajian materi dalam media tabel bilangan loncat tersusun secara sistematis	4
5	Adanya media tabel bilang loncat dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar	5
6	Bentuk media tabel bilangan loncat sesuai dengan kebutuhan	4
7	media tabel bilangan loncat dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok.	4
8	Media tabel bilangan loncat yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4
9	Pemilihan jenis angka, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah peserta didik dalam membaca.	5
10	Bentuk media tabel bilangan loncat yang kreatif dan inovatif	4
Jumlah		43
Persentase		86%
Kriteria		Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas bahwa 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.

5. 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..

4.2.2 Hasil Analisis Belajar Siswa

Setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran tabel bilangan loncat, kemudian dilakukan tes hasil belajar siswa yng bertujuan untuk meningkatkan kosentrasi 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:

1. Hasil Belajar Pre Test

Hasil belajar pre test dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat. Adapun hasil belajar pre test sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Belajar Pre Test

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	AA	70	Belum Tuntas
2	AKA	80	Tuntas
3	AAA	70	Belum Tuntas
4	AAZ	60	Belum Tuntas
5	ATF	50	Belum Tuntas
6	AM	80	Tuntas
7	BH	70	Belum Tuntas
8	HK	60	Belum Tuntas
9	IAK	60	Belum Tuntas
10	IT	90	Tuntas
11	KZA	70	Belum Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
12	MHA	60	Belum Tuntas
13	MNA	90	Tuntas
14	MR	70	Belum Tuntas
15	NB	80	Tuntas
16	PAR	80	Tuntas
17	RZA	60	Belum Tuntas
18	RM	80	Tuntas
19	RR	60	Belum Tuntas
20	RRS	90	Tuntas
21	RML	70	Belum Tuntas
22	SS	80	Tuntas
23	SA	60	Belum Tuntas
24	SPA	50	Belum Tuntas
25	SR	50	Belum Tuntas
26	ZF	60	Belum Tuntas
Rata - rata Keseluruhan		69.23	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel 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 loncar belum tuntas.

2. Hasil Belajar Post Test

Hasil belajar post test dilakukan setelah penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat. Adapun hasil belajar post test sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Belajar Post Test

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	AA	80	Tuntas
2	AKA	90	Tuntas
3	AAA	80	Tuntas
4	AAZ	80	Tuntas
5	ATF	80	Tuntas
6	AM	90	Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
7	BH	90	Tuntas
8	HK	80	Tuntas
9	IAK	80	Tuntas
10	IT	100	Tuntas
11	KZA	90	Tuntas
12	MHA	90	Tuntas
13	MNA	100	Tuntas
14	MR	80	Tuntas
15	NB	80	Tuntas
16	PAR	90	Tuntas
17	RZA	80	Tuntas
18	RM	80	Tuntas
19	RR	80	Tuntas
20	RRS	100	Tuntas
21	RML	80	Tuntas
22	SS	100	Tuntas
23	SA	80	Tuntas
24	SPA	80	Tuntas
25	SR	80	Tuntas
26	ZF	80	Tuntas
Rata - rata Keseluruhan		85.38	Tuntas

Berdasarkan tabel 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.

4.2.3 Hasil Analisis Data Statistik

Berdasarkan data di atas hasil belajar pre test dan post test, kemudian dilakukan distribusi frekuensi. Berikut langkah-langkah pada data *pre test* dan post test:

1. Data Pre test

a. Menentukan Jangkauan (J)

$$\begin{aligned}\text{Jangkauan} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 90 - 50 = 40\end{aligned}$$

b. Banyak kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 26 \\ &= 1 + 3,3 (1,41) \\ &= 5,65 \text{ maka } k = 6\end{aligned}$$

c. Menentukan Panjang Kelas

$$\begin{aligned}\text{Panjang Kelas} &= \text{Jangkauan/banyak kelas} \\ &= 40/6 = 6,66 \text{ maka } P = 7\end{aligned}$$

Dari hasil tersebut kemudian dilakukan pembuatan tabel distribusi frekuensi, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi *Pre Test*

Data	Nilai Tengah xi	Frekuensi fi	fi.xi	xi ²	fi.xi ²
50 - 56	53	3	159	2809	8427
57 - 63	60	8	480	3600	28800
64 - 70	67	6	402	4489	26934
71 - 77	74	0	0	5476	0
78 - 84	81	6	486	6561	39366
85 - 91	88	3	264	7744	23232
Jumlah		∑fi= 26	∑fi.xi = 1791		∑ fi.xi²= 126759

Berdasarkan dari tabel berikut selanjutnya diperoleh nilai rata – rata dan standar deviasi dengan rumus berikut:

- 1) Nilai Rata - rata

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i . X_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{X} = \frac{\sum 1791}{26}$$

$$\bar{X} = 68,85$$

- 2) Nilai Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i . x_i^2}{n} - \left(\frac{\sum f_i . x_i}{n}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{126759}{26} - \left(\frac{1791}{26}\right)^2}$$

$$= \sqrt{4875,34 - 4740,32}$$

$$= \sqrt{135,02}$$

$$SD = 11,61$$

Berdasarkan dari data distribusi frekuensi pada pre test diketahui bahwa diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,85 dan nilai simpangan baku sebesar 11,61.

2. Data Post test

- d. Menentukan Jangkauan (J)

$$\text{Jangkauan} = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$= 100 - 80 = 20$$

- e. Banyak kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 26 \\ &= 1 + 3,3 (1,41) \\ &= 5,65 \text{ maka } k = 6 \end{aligned}$$

- f. Menentukan Panjang Kelas

Panjang Kelas = Jangkauan/banyak kelas
 = $20/6 = 3,33$ maka $P = 4$

Dari hasil tersebut kemudian dilakukan pembuatan tabel distribusi frekuensi, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi *Post Test*

Data	Nilai Tengah xi	Frekuensi fi	fi.xi	xi ²	fi.xi ²
80 - 83	81.5	16	1304	6642.25	106276
84 - 87	85.5	0	0	7310.25	0
88 - 91	89.5	6	537	8010.25	48061.5
92 - 95	93.5	0	0	8742.25	0
96 - 99	97.5	0	0	9506.25	0
100 - 103	101.5	4	406	10302.25	41209
Jumlah		$\Sigma fi = 26$	$\Sigma fi.xi = 2247$		$\Sigma fi.xi^2 = 195546.5$

Berdasarkan dari tabel berikut selanjutnya diperoleh nilai rata – rata dan standar deviasi dengan rumus berikut:

3) Nilai Rata - rata

$$\bar{X} = \frac{\sum fi . Xi}{\sum fi}$$

$$\bar{X} = \frac{\sum 2247}{26}$$

$$\bar{X} = 86,42$$

4) Nilai Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fi . xi^2}{n} - \left(\frac{\sum fi . xi}{n}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{195546,5}{26} - \left(\frac{2247}{26}\right)^2}$$

$$= \sqrt{7521,01 - 7468,41}$$

$$= \sqrt{52,6}$$

$$SD = 7,25$$

Berdasarkan dari data distribusi frekuensi pada post test diketahui bahwa diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,42 dan nilai simpangan baku sebesar 7,25. Dari hasil data statistik distribusi frekuensi maka dilakukan uji t statistik yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran table

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

H_0 : Tidak adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan.

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

Berikut ini merupakan hasil perhitungan uji hipotesis:

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

$$t = \frac{86,41 - 68,85}{\sqrt{\frac{11,61^2(26-1) + 7,25^2(26-1)}{26+26-2} \times \frac{26+26}{26.26}}}$$

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

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

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

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

$$t = 7,028$$

Berdasarkan perhitungan uji t bahwa, pembuktian hipotesis ialah apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ 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 $t_{hitung} < t_{tabel}$ 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 t_{tabel} dengan derajat kebebasan $26 - 2$ ($dk = 24$) pada taraf signifikasi $\alpha = 0,05$ adalah sebesar 1,711 dan nilai t_{hitung} adalah sebesar 7,028. Hal ini berarti bahwa $t_{hitung} = 7,028 > t_{tabel} = 1,711$. 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.

4.2.4 Hasil Uji N-Gain

Normalized gain atau *N-gain score* dirancang untuk menentukan keefektifan metode atau treatment. Rumus *N-gain score* dapat dihitung berdasarkan rumus seperti yang di tunjukkan di bawah ini.

Tabel 4.8 Hasil Uji *N-gain*

No	Nama Siswa	Nilai		Post Test - Pre Test	Maks (100) - Pre Test	N-gain Score	Keterangan
		Pre Test	Post Test				
1	Siswa 1	70	80	10	30	0.33	Sedang
2	Siswa 2	80	90	10	20	0.50	Sedang
3	Siswa 3	70	80	10	30	0.33	Sedang
4	Siswa 4	60	80	20	40	0.50	Sedang
5	Siswa 5	50	80	30	50	0.60	Sedang
6	Siswa 6	80	90	10	20	0.50	Sedang
7	Siswa 7	70	90	20	30	0.67	Sedang
8	Siswa 8	60	80	20	40	0.50	Sedang
9	Siswa 9	60	80	20	40	0.50	Sedang
10	Siswa 10	90	100	10	10	1.00	Tinggi
11	Siswa 11	70	90	20	30	0.67	Sedang
12	Siswa 12	60	90	30	40	0.75	Tinggi
13	Siswa 13	90	100	10	10	1.00	Tinggi
14	Siswa 14	70	80	10	30	0.33	Sedang
15	Siswa 15	80	80	0	20	0.00	Sedang
16	Siswa 16	80	90	10	20	0.50	Sedang
17	Siswa 17	60	80	20	40	0.50	Sedang
18	Siswa 18	80	80	0	20	0.00	Sedang
19	Siswa 19	60	80	20	40	0.50	Sedang
20	Siswa 20	90	100	10	10	1.00	Tinggi
21	Siswa 21	70	80	10	30	0.33	Sedang
22	Siswa 22	80	100	20	20	1.00	Tinggi
23	Siswa 23	60	80	20	40	0.50	Sedang
24	Siswa 24	50	80	30	50	0.60	Sedang
25	Siswa 25	50	80	30	50	0.60	Sedang
26	Siswa 26	60	80	20	40	0.50	Sedang
Jumlah		1800	2220	420	800	14	
N-Gain Keseluruhan		0.53					
Keterangan		Sedang					

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”.

4.3 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 pemelajaran 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 terendah 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 $t_{hitung} > t_{tabel}$ 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 $t_{hitung} < t_{tabel}$ 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 t_{tabel} dengan

derajat kebebasan $26 - 2$ ($dk = 24$) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah sebesar 1,711 dan nilai t_{hitung} adalah sebesar 7,028. Hal ini berarti bahwa $t_{hitung} = 7,028 > t_{tabel} = 1,711$. 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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. 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..
2. 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.
3. 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 dengan media, serta (4) respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media tabel bilangan loncat yang positif.

4. Berdasarkan perhitungan uji t bahwa diperoleh nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan $26 - 2$ ($dk = 24$) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah sebesar 1,711 dan nilai t_{hitung} adalah sebesar 7,028. Hal ini berarti bahwa $t_{hitung} = 7,028 > t_{tabel} = 1,711$. Maka di ambil kesimpulan H_a diterima dan H_o ditolak, maka adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran tabel bilangan loncat untuk meningkatkan konsentrasi dan prestasi siswa kelas I SD Negeri Lambaro Angan.

5.2 Saran

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

1. 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.
2. Bagi sekolah memperoleh tambahan media pembelajaran tabel bilangan loncat khususnya pada pembelajaran matematika kelas 1. Selain itu agar semua guru bisa menggunakan media ini sebagai referensi dan pegangan

guru untuk menambah wawasan para guru dalam mengajarkan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Pribadi, Benny. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Abdul Wahid, 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Umpar*. Vol V, No.2.
- Abi Hamid, Mustofa, dkk. 2020. *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Ahmad Sabri, 2015, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta: *Quantum Teaching*
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Ali Muhson. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol VII, No.2. 6-7
- Amalia Cahya Setiani, dkk. 2014. Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Journal of Guidance and Counseling*. 3 (1).
- Amir, A. 2014. Kemampuan Penalaran dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika. *Logaritma*, Vol. II, No.01
- Amon Manti. 2021. *Penggunaan Media Takalintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Matematika di Kelas IV MIN Batu Ralang*. Skripsi. Banda Aceh: UIN Ar-raniry.
- Anon. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. deepublish
- Arsyad, A. 2015. *Media pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Rajawari Pers. Jakarta

- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safruddin AJ. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Astriani, S. A. 2018. *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid.
- Aunurrahman. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: alfabeta.
- Banniyatun. 2020. Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Pola Bilangan Loncat Dengan Metode Permainan. *Jurnal Ilmiah WUNY*. 2 (1).
- Crismono, P. C. 2017. Pengaruh Outdoor Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* , 4 (2), 106-113.
- 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.
- Fatimah, S., Nurbaiti, R. U., & Pranoto, B. A. (2019). Hubungan Antara Disiplin dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas III. *Jurnal Ilmiah Konseptual*, 01 (1).
- Ferlyna Vivi Septia Mustikasari. 2015. Pengembangan Modul Matematika Berbasis RME Materi Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Gatot Muhsetyo, dkk. 2011. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaluddin , M. M., & Simamata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Harjanto. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Indah Kusuma Dewi. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Loncat Melalui Teknik Loncat Angka Dengan Media Jump Board. *Jurnal UPGRIS*, 17 (1).
- Khairani, M. d. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan* ,10 (2), 95-102.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Kosasih, E. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Kusfabianto,I. J., Kristin. F., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan model pembelajaran Course Review Horay untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika kelas IV SD. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 3 (2).
- 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*.
- Luthfi Indra Pratama. 2019. Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Tabel Bilangan Loncat Pada Siswa Kelas III SD Inpres Be'lang Banteng. *Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah.
- Mangesa, R. T. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi Bidang Kelistrikan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan* , 34 (3), 401-411.

- Mayasari, F. (2017). Pengaruh Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Universitas Tanjung Pura*.
- Molnar, V. 2014. Reframing Public Space Through Digital Mobilization: Flash Mobs and Contemporary Urban Youth Culture. *Space and Culture Journal*, 17 (1), 43-58.
- Mulyasa, E. 2013. “*Kurikulum Berbasis Kompetensi : Konsep, Karakteristik dan Implementasi*”. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Mustamid, d. H. (2015). Pengaruh Efektivitas Multimedia Pembelajarann Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi dan Invers. *Jurnal EduMa*, 4 (1), 26-42.
- Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Offirston, Topic. 2014. *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*. Jogjakarta: Deppublish
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Yayasan Kita Menulis*
- Permendiknas No.22 Tahun 2015 Tentang Standar Isi Satuan Mata Pelajaran Matematika Bertujuan Agar Peserta Didik Memiliki Kemampuan.
- Prastowo, A. 2013. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Diva Press.
- Pribadi, B. (2017). Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran. Lencana.
- Putri Zudhah Ferryka. 2019. Membangun Karakter Siswa Kelas I Sekolah Dasar Melalui Permainan Lompat Katak Dalam Materi Pola Bilangan. *Vol 1*. 546.

- Riinawati,. 2020. *Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 Studi Kasus SDN Karang Mekar 4 Banjarmasin*. Lhokseumawe: CV. RADJA PUBLIKA.
- 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).
- Siti Nurlaili, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran MALONGKA Dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended Materi Operasi Bilangan Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 04 (02).
- Siti Umaya. 2020. Pengembangan Media Visual Papan Permainan Dalam Belajar Matematika di SMP Negeri 12 Binjai. *Skripsi*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- Slameto. 2009. Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Strategi Pembelajaran. Bandung : PT
- Sumarsih, d. M. 2016. Pengembangan Multimedia Akuntansi Biaya Metode Harga Popok Pesanan Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* , 3 (1), 92-105.

- Sutinem. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Bilangan Loncat Melalui Model Pembelajaran Card Soft Pada Siswa Kelas 1 SDN 011 Kembang Harum. *Jurnal Mitra Guru. Vol IV. No.5.*
- 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.*
- Wati, Ega Rima. 2016. Ragam Media Pembelajaran (*Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*). Jakarta: Kata Pena.
- Wibowo, S. d. 2015. Media Pembelajaran Animasi Penyerbukan Pada Tumbuhan Menggunakan Macromedia Flash 8. *Jurnal Techno.COM , 14 (2), 151-158.*
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 5(1), 13.*

Lampiran 1

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TABEL BILANGAN LONCAT TERHADAP SISWA KELAS 1 SD NEGERI LAMBARO
ANGAN ACEH BESAR**

Nama Validator : *Rahmat Fitra, M.Pd*
Tanggal : *05 Desember 2023*

Petunjuk :

Berilah tanda *ceklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut :

- 1 : Sangat Tidak Sesuai
- 2 : Tidak Sesuai
- 3 : Cukup Sesuai
- 4 : Sesuai
- 5 : Sangat Sesuai

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Penyajian materi sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar					✓
2	Penyajian materi sudah sesuai dengan Kompetensi Inti				✓	
2	Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Materi mudah untuk dipahami					✓
4	Kelengkapan materi dalam media					✓
5	Materi yang terdapat dalam media sangat jelas				✓	
6	Materi yang terdapat dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik					✓
7	Materi yang terdapat di dalam media sistematis					✓
8	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep					✓
9	Ilustrasi gambar mewakili pesan yang disampaikan					✓
10	Materi pada media dapat memotivasi belajar siswa				✓	

Komentar dan Saran

.....
Dapat digunakan untuk penelitian
.....
.....
.....

Kesimpulan:

Media ini dinyatakan:

- a. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
- c. Belum/ tidak layak untuk diuji cobakan.

Banda Aceh, 6 Desember 2023
Validator,

(Rahmat Fitra, M.Pd)

Lampiran 2

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TABEL BILANGAN LONCAT TERHADAP SISWA KELAS I SD NEGERI
LAMBARO ANGAN ACEH BESAR

Nama Validator : Ahmad Nasriadi, M.Pd

Petunjuk :

Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut :

- 1 : Sangat Tidak Sesuai
- 2 : Kurang Sesuai
- 3 : Cukup Sesuai
- 4 : Sesuai
- 5 : Sangat Sesuai

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Desain media bilangan loncat sesuai dengan materi Pola Bilangan					✓
2	Desain media bilangan loncat sesuai dengan konsep materi					✓
3	Desain media bilangan loncat sederhana					✓
4	Desain media bilangan loncat menarik					✓
5	Desain media bilangan loncat rapi teratur				✓	
6	Pengemasan media bilangan loncat sesuai integrasi Pola Bilangan				✓	
7	Pemilihan warna dalam media bilangan loncat yang kreatif					✓
8	Kejelasan gambar pada media bilangan loncat					✓
9	Tulisan angka yang ada di media mudah dipahami siswa					✓
10	Ukuran desain media media bilangan loncat yang sesuai				✓	
11	Kualitas bahan pada media bilangan loncat yang tidak mudah rusak				✓	
12	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa				✓	✓
13	Media mudah digunakan oleh siswa				✓	

Komentar dan Saran

.....


Kesimpulan:

Media ini dinyatakan:

- a. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
- c. Belum/ tidak layak untuk diuji cobakan.

Banda Aceh, 01 Desember 2023

Validator


.....
Husniyati, M.Pd

**LEMBAR ANKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
TABEL BILANGAN LONCAT PADA SISWA KELAS I SD NEGERI LAMBARO
ANGAN ACEH BESAR**

Nama : YATI S.pd

NIP : 147603121997032010

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas pada tempat yang telah disediakan!
2. Berikan pendapat anda dengan sebenarnya!
3. Berilah tanda *Ceklist* (✓) pada salah satu alternative jawaban anda pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian anda!
4. Penilaian dimulai dengan rentang 1 sampai dengan 5 dengan kriteria berikut:

Keterangan:

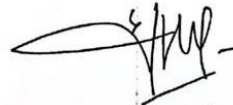
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS) 4 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS) 5 = Sangat Setuju (SS)
3 = Kurang Setuju (KS)

B. Penilaian

No.	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Penampilan media tabel bilangan loncat secara keseluruhan menarik.				✓	
2	Perpaduan antara gambar pada media tabel bilangan loncat menarik perhatian siswa					✓
3	Pewarnaan pada isi media tabel bilangan loncat sangat bagus dan menarik				✓	

4	Penyajian materi dalam media tabel bilangan loncat tersusun secara sistematis				✓	
5	Adanya media tabel bilangan loncat dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar					✓
6	Bentuk media tabel bilangan loncat sesuai dengan kebutuhan				✓	
7	media tabel bilangan loncat dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok.				✓	
8	media tabel bilangan loncat yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.				✓	
9	Pemilihan jenis angka, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah peserta didik dalam membaca.					✓
10	Bentuk media tabel bilangan loncat yang kreatif dan inovatif				✓	

Banda Aceh, ... 11 ... 12, ... 2023



(.....XATI! S.pd.....)

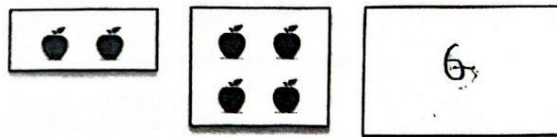
SOAL PRE-TEST
MATERI POLA BILANGAN

60

Nama : *hUSNUL Khatimah*
Kelas : *IA*

A. BERILAH TANDA (X) PADA HURUF A, B, ATAU C PADA JAWABAN YANG BENAR!

Perhatikan gambar berikut!



Gambar selanjutnya dari barisan gambar tersebut adalah...

- a.
- b.
- c.

2. Bilangan loncat 2 setelah 5 adalah ?
- a. 7, 9, 11
 - b. 6, 7, 8
 - c. 6, 8, 10

- 3.

Hasil membilang loncat diatas adalah...


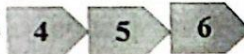

- a. 4, 10, 11
- b. 5, 6, 7
- c. 6, 12, 15

4. 2 - 6 - 10 - 14

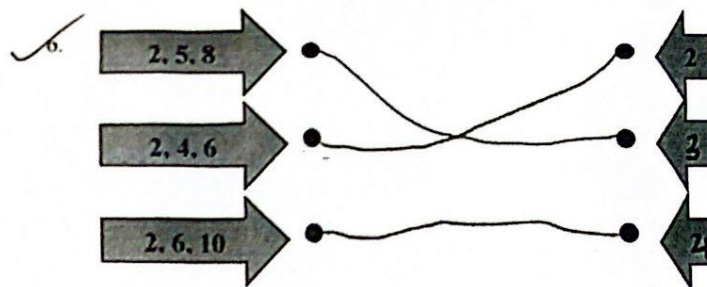
Pola bilangan diatas termasuk bilangan loncat...

- a. 2
- b. 4
- c. 1

5. Urutan bilangan loncat 1 yang benar adalah...

- a. 
- b. 
- c. 

B. TARIKLAH GARIS ATAU PASANGKANLAH POLA BILANGAN LONCAT DIBAWAH INI!



C. ISILAH JAWABAN DIBAWAH INI DENGAN BENAR!

7. Urutkan bilangan loncat 3 dibawah ini dari yang terkecil

9, 12, 6



6, 9, 12

X 8. Urutkan bilangan loncat 2 dibawah ini dari yang terbesar

10, 8, 12



8, 10...

✓ 9. Tulislah bilangan loncat 2 dari 8 sampai 18 ! 8 - 10 - 12 - 14 - 16 - 18

X 10. Isilah kotak kosong dengan bilangan loncat 3 yang dimulai dari angka 6 dibawah ini !

6	7	8	9
---	---	---	---

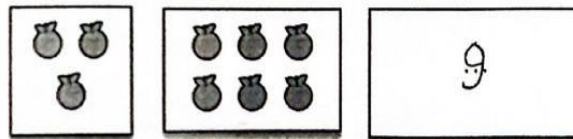
80

SOAL POST-TEST
MATERI POLA BILANGAN

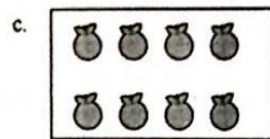
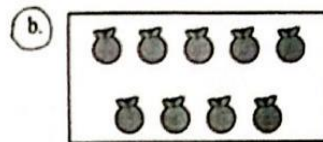
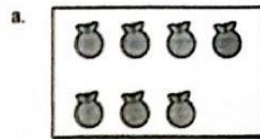
Nama : husnul khatimah
Kelas : IA

A. BERILAH TANDA (X) PADA HURUF A, B, ATAU C PADA JAWABAN YANG BENAR !

1. Perhatikan gambar berikut !

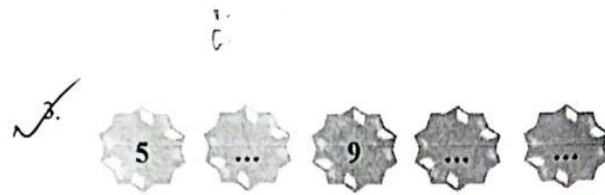


Gambar selanjutnya dari barisan gambar tersebut adalah?



2. Bilangan loncat 3 setelah 7 adalah ?

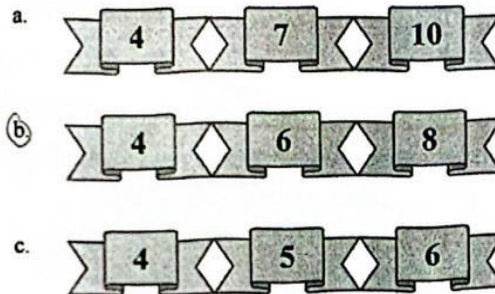
- a. 11, 13, 16
b. 16, 19, 20
c. 10, 13, 16



Hasil membilang loncat diatas adalah...

- a) 7, 11, 13
- b. 12, 13, 14
- c. 14, 16, 18

4. ✗ Urutan bilangan loncat 3 yang benar adalah ...



Bilangan diatas termasuk bilangan loncat...

- a. 1
- b. 3
- c. 4

B. ISILAH JAWABAN KAMU DENGAN BENAR DIBAWAH INI

6. ✓ Ayo urutkan bilangan loncat 3 berikut dari yang terkecil

12, 9, 15



9. 12, 15

7. Ayo urutkan bilangan loncat 2 berikut dari yang terbesar

10, 12, 14



14, 12, 10

8. Isilah kotak kosong dengan bilangan loncat 4 yang dimulai dari angka 4 dibawah ini !

4	8	12	16
---	---	----	----

9. Tulislah bilangan loncat 3 dari 9 sampai 15 ! 12, 15

C. TARIKLAH GARIS ATAU PASANGKANLAH BILANGAN LONCAT DIBAWAH INI !

X¹⁰.

10, 13, 16	•	•	2
6, 10, 14	•	•	3
8, 10, 12	•	•	4

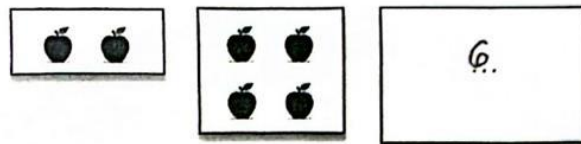
90

SOAL PRE-TEST
MATERI POLA BILANGAN

Nama : izza Tunnisia
Kelas : IA

A. BERILAH TANDA (X) PADA HURUF A, B, ATAU C PADA JAWABAN YANG BENAR !

✓ Perhatikan gambar berikut !



Gambar selanjutnya dari barisan gambar tersebut adalah...

- a.
- b.
- c.

2. Bilangan loncat 2 setelah 5 adalah ?

- a. 7, 9, 11
b. 6, 7, 8
c. 6, 8, 10

- 3.

X Hasil membilang loncat diatas adalah...




- a. 4, 10, 11
- b. 5, 6, 7
- c. 6, 12, 15

✓ 4. 2 - 6 - 10 - 14

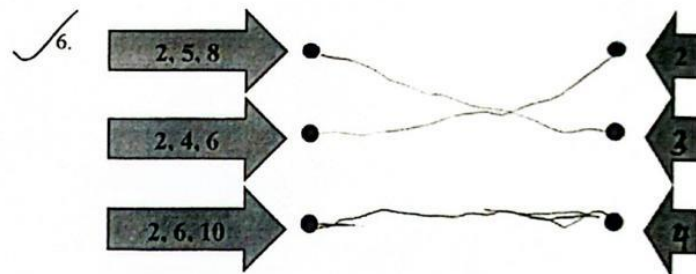
Pola bilangan diatas termasuk bilangan loncat...

- a. 2
- ⓑ 4
- c. 1

✓ 5. Urutan bilangan loncat 2 yang benar adalah...

- a. 
- ⓑ 
- c. 

B. TARIKLAH GARIS ATAU PASANGKANLAH POLA BILANGAN LONCAT DIBAWAH INI !



C. ISILAH JAWABAN DIBAWAH INI DENGAN BENAR !

✓ 7. Urutkan bilangan loncat 3 dibawah ini dari yang terkecil

9, 12, 6



6, 9, 12

- ✓ 8. Urutkan bilangan loncat 2 dibawah ini dari yang terbesar

10, 8, 12



12, 10, 8

- ✓ 9. Tulislah bilangan loncat 2 dari 8 sampai 18! $8-10-12-14-16-18$

- ✓ 10. Isilah kotak kosong dengan bilangan loncat 3 yang dimulai dari angka 6 dibawah ini!

6	9	12	15
---	---	----	----

100

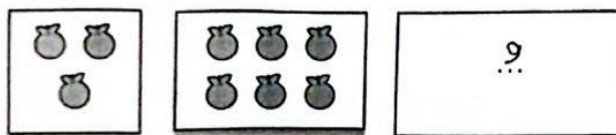
SOAL POST-TEST
MATERI POLA BILANGAN

Nama : izzatunnisa

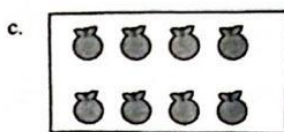
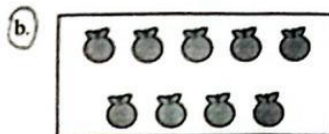
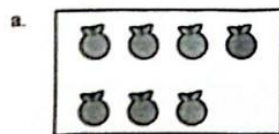
Kelas : IA

A. BERILAH TANDA (X) PADA HURUF A, B, ATAU C PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Perhatikan gambar berikut!



Gambar selanjutnya dari barisan gambar tersebut adalah?

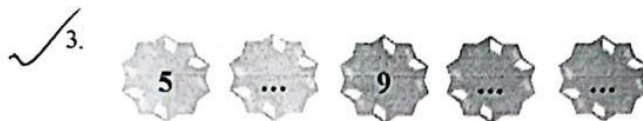


2. Bilangan loncat 3 setelah 7 adalah ?

a. 11, 13, 16

b. 16, 19, 20

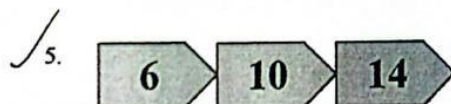
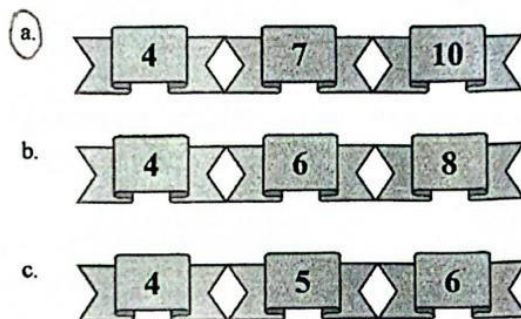
c. 10, 13, 16



Hasil membilang loncat diatas adalah...

- a. 7, 11, 13
- b. 12, 13, 14
- c. 14, 16, 18

✓ 4. Urutan bilangan loncat 3 yang benar adalah ...



Bilangan diatas termasuk bilangan loncat...

- a. 1
- b. 3
- c. 4

B. ISILAH JAWABAN KAMU DENGAN BENAR DIBAWAH INI

✓ 6. Ayo urutkan bilangan loncat 3 berikut dari yang terkecil

12, 9, 15



9, 12, 15, ...

7. Ayo urutkan bilangan loncat 2 berikut dari yang terbesar

10, 12, 14



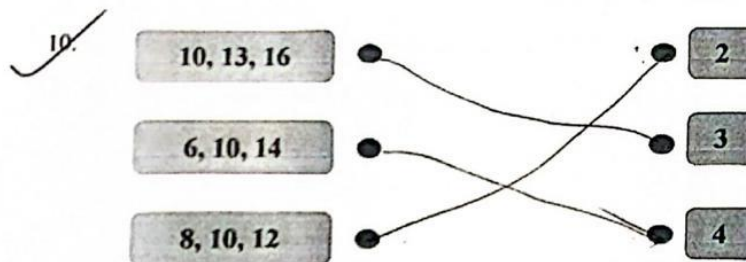
12, 10, ...

8. Isilah kotak kosong dengan bilangan loncat 4 yang dimulai dari angka 4 dibawah ini !

4	8	12	16
---	---	----	----

9. Tulislah bilangan loncat 3 dari 9 sampai 15 ! 9 12 15

C. TARIKLAH GARIS ATAU PASANGKANLAH BILANGAN LONCAT DIBAWAH INI !



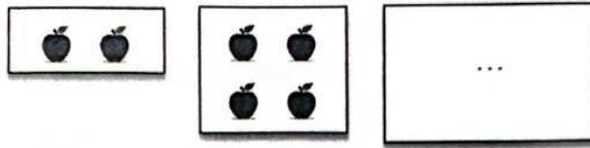
50

SOAL PRE-TEST
MATERI POLA BILANGAN

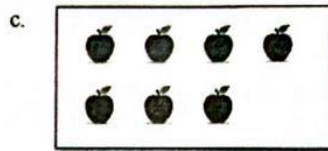
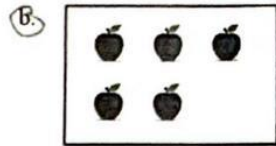
Nama : ALBYR TITO
Kelas : 70 FERBAN

A. BERILAH TANDA (X) PADA HURUF A, B, ATAU C PADA JAWABAN YANG BENAR !

1. Perhatikan gambar berikut !



Gambar selanjutnya dari barisan gambar tersebut adalah...



2. Bilangan loncat 2 setelah 5 adalah ?

- a. 7, 9, 11
- b. 6, 7, 8
- c. 6, 8, 10



X Hasil membilang loncat diatas adalah...




- a) 4, 10, 11
- b. 5, 6, 7
- c. 6, 12, 15

X 4. 2 - 6 - 10 - 14

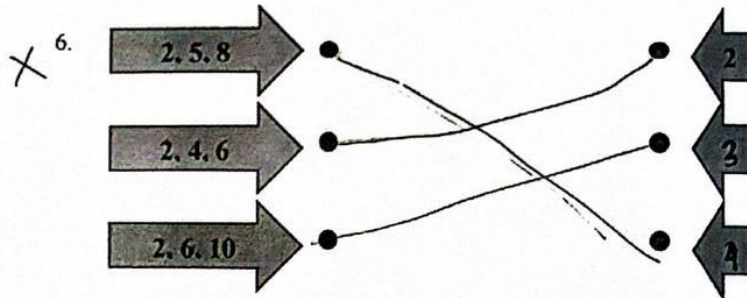
Pola bilangan diatas termasuk bilangan loncat...

- a) 2
- b. 4
- c. 1

✓ 5. Urutan bilangan loncat 1 yang benar adalah...

- a. 
- b. 
- c. 

B. TARIKLAH GARIS ATAU PASANGKANLAH POLA BILANGAN LONCAT DIBAWAH INI !



C. ISILAH JAWABAN DIBAWAH INI DENGAN BENAR !

X 7. Urutkan bilangan loncat 3 dibawah ini dari yang terkecil

9, 12, 6



9, 12, 6 ...

8. Urutkan bilangan loncat 2 dibawah ini dari yang terbesar

10, 8, 12



12, 10, 8

9. Tulislah bilangan loncat 2 dari 8 sampai 18 ! / 10, 12, 14, 16, 18

10. Isilah kotak kosong dengan bilangan loncat 3 yang dimulai dari angka 6 dibawah ini !

6	9	12	15
---	---	----	----

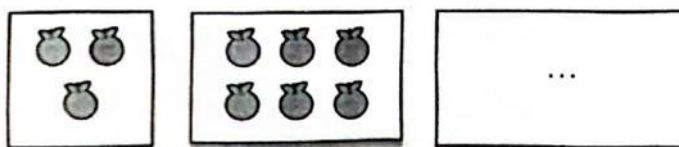
80

SOAL POST-TEST
MATERI POLA BILANGAN

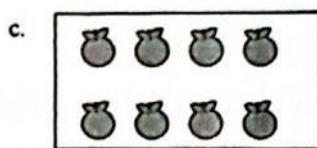
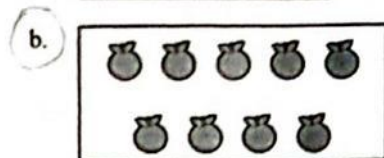
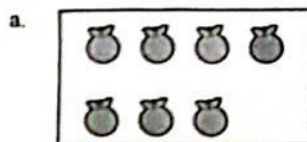
Nama : ALBYR TITO FERBAN
Kelas :

A. BERILAH TANDA (X) PADA HURUF A, B, ATAU C PADA JAWABAN YANG BENAR !

1. Perhatikan gambar berikut !



Gambar selanjutnya dari barisan gambar tersebut adalah?



2. Bilangan loncat 3 setelah 7 adalah ?

a. 11, 13, 16

b. 16, 19, 20

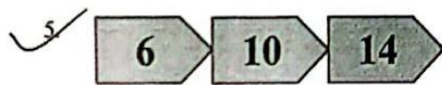
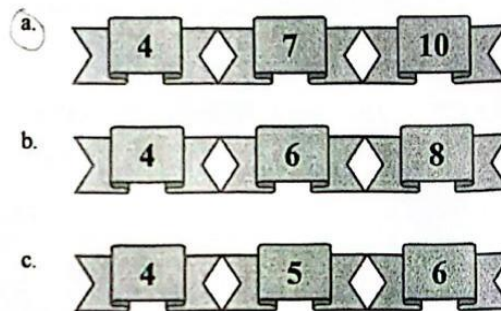
c. 10, 13, 16



Hasil membilang loncat diatas adalah...

- a. 7, 11, 13
- b. 12, 13, 14
- c. 14, 16, 18

4. Urutan bilangan loncat 3 yang benar adalah ...



Bilangan diatas termasuk bilangan loncat...

- a. 1
- b. 3
- c. 4

B. ISILAH JAWABAN KAMU DENGAN BENAR DIBAWAH INI

6. Ayo urutkan bilangan loncat 3 berikut dari yang terkecil

12, 9, 15



9
12, 15

7. Ayo urutkan bilangan loncat 2 berikut dari yang terbesar

10, 12, 14



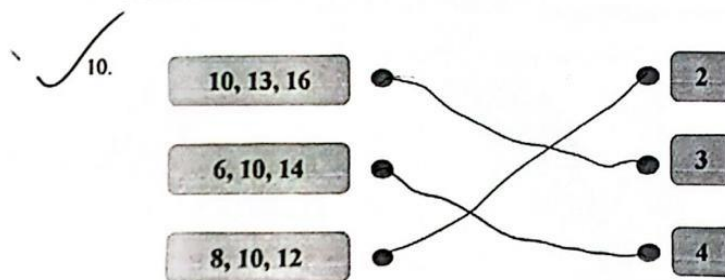
14, ..., 12, 10

8. Isilah kotak kosong dengan bilangan loncat 4 yang dimulai dari angka 4 dibawah ini!

4	8	12	16
---	---	----	----

9. Tulislah bilangan loncat 3 dari 9 sampai 15!

C. TARIKLAH GARIS ATAU PASANGKANLAH BILANGAN LONCAT DIBAWAH INI!



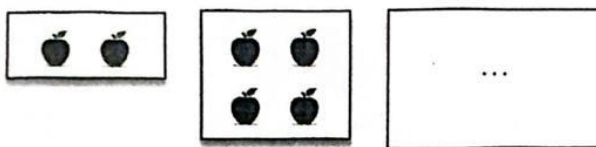
SOAL PRE-TEST
MATERI POLA BILANGAN

80

Nama : RAFI MAULANA
Kelas : IA

A. BERILAH TANDA (X) PADA HURUF A, B, ATAU C PADA JAWABAN YANG BENAR!

✓ 1. Perhatikan gambar berikut!



Gambar selanjutnya dari barisan gambar tersebut adalah...

- a.
- b.
- c.

✓ 2. Bilangan loncat 2 setelah 5 adalah ?

- a. 7, 9, 11
b. 6, 7, 8
c. 6, 8, 10

- 3.

✓ Hasil membilang loncat diatas adalah...




- a. 4, 10, 11
- b. 5, 6, 7
- Ⓒ. 6, 12, 15

✓ 4. 2 - 6 - 10 - 14

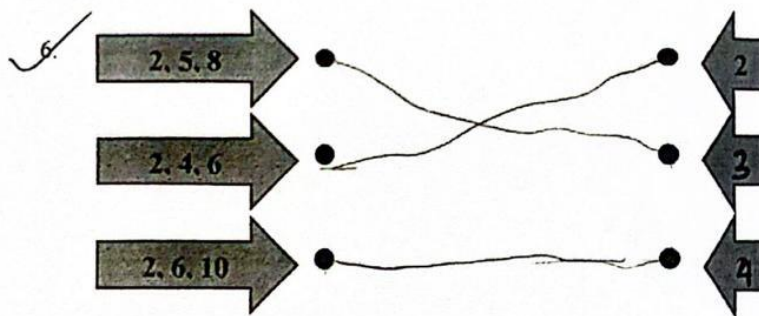
Pola bilangan diatas termasuk bilangan loncat...

- a. 2
- Ⓑ. 4
- c. 1

X 5. Urutan bilangan loncat 1 yang benar adalah...

- Ⓐ 
- b. 
- c. 

B. TARIKLAH GARIS ATAU PASANGKANLAH POLA BILANGAN LONCAT DIBAWAH INI !



C. ISILAH JAWABAN DIBAWAH INI DENGAN BENAR !

✓ 7. Urutkan bilangan loncat 3 dibawah ini dari yang terkecil

9, 12, 6



6, 9, 12

- ✓ 8. Urutkan bilangan loncat 2 dibawah ini dari yang terbesar

10, 8, 12



12, 10, 8

9. Tulislah bilangan loncat 2 dari 8 sampai 18 ! | 18
- ✗ 10. Isilah kotak kosong dengan bilangan loncat 3 yang dimulai dari angka 6 dibawah ini !

6	9	12	15
---	---	----	----

80

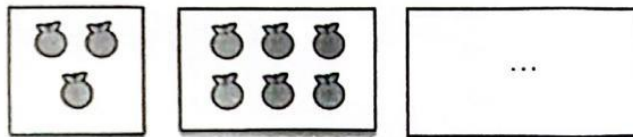
SOAL POST-TEST
MATERI POLA BILANGAN

Nama : **RAFI MAULANA**

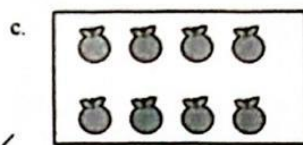
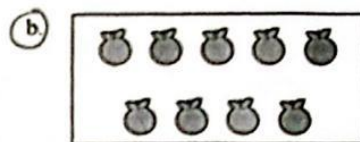
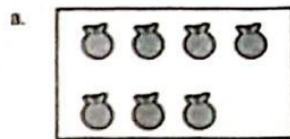
Kelas :

A. BERILAH TANDA (X) PADA HURUF A, B, ATAU C PADA JAWABAN YANG BENAR !

1. Perhatikan gambar berikut !



Gambar selanjutnya dari barisan gambar tersebut adalah?



2. Bilangan loncat 3 setelah 7 adalah ?

a. 11, 13, 16

b. 16, 19, 20

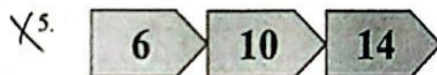
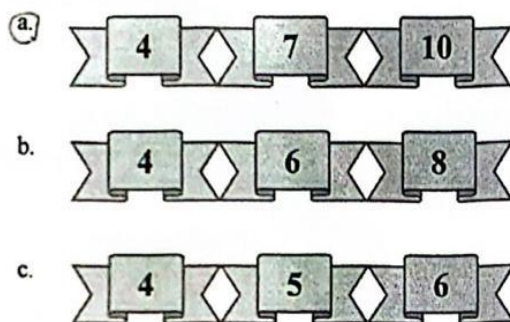
c. 10, 13, 16



Hasil membilang loncat diatas adalah...

- a. 7, 11, 13
- b. 12, 13, 14
- c. 14, 16, 18

4. Urutan bilangan loncat 3 yang benar adalah ...



Bilangan diatas termasuk bilangan loncat...

- a. 1
- b. 3
- c. 4

B. ISILAH JAWABAN KAMU DENGAN BENAR DIBAWAH INI

6. Ayo urutkan bilangan loncat 3 berikut dari yang terkecil

12, 9, 15



9, 12, 15,

- ✓ 7. Ayo urutkan bilangan loncat 2 berikut dari yang terbesar

10, 12, 14



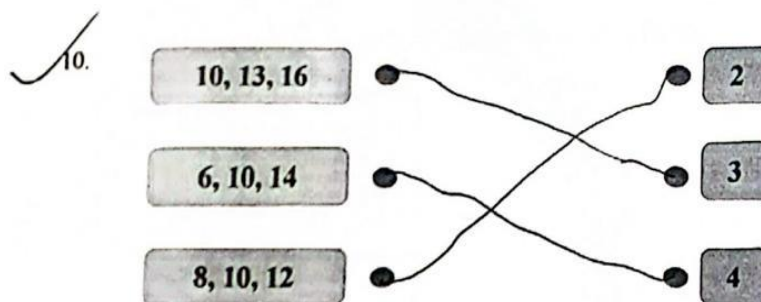
14, 12, 10

- ✓ 8. Isilah kotak kosong dengan bilangan loncat 4 yang dimulai dari angka 4 dibawah ini !

4	8	12	16
---	---	----	----

- X 9. Tulislah bilangan loncat 3 dari 9 sampai 15 ! 9

C. TARIKLAH GARIS ATAU PASANGKANLAH BILANGAN LONCAT DIBAWAH INI !



60

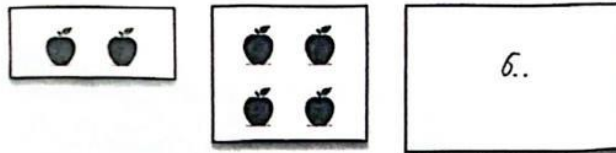
SOAL PRE-TEST
MATERI POLA BILANGAN

Nama : AISYA AZIRA

Kelas : kelas 1A

A. BERILAH TANDA (X) PADA HURUF A, B, ATAU C PADA JAWABAN YANG BENAR !

Perhatikan gambar berikut !



Gambar selanjutnya dari barisan gambar tersebut adalah...

- a.
- b.
- c.

2. Bilangan loncat 2 setelah 5 adalah ?

- a. 7, 9, 11
b. 6, 7, 8
c. 6, 8, 10

- 3.

✓ Hasil membilang loncat diatas adalah...

- a. 4, 10, 11
- b. 5, 6, 7
- Ⓒ. 6, 12, 15

✓ 4. 2 - 6 - 10 - 14

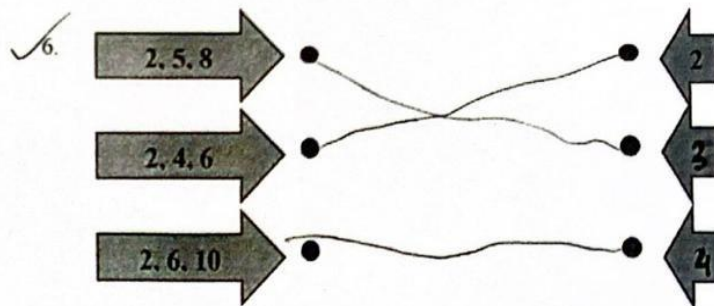
Pola bilangan diatas termasuk bilangan loncat...

- a. 2
- Ⓑ. 4
- c. 1

✗ 5. Urutan bilangan loncat 1 yang benar adalah...



B. TARIKLAH GARIS ATAU PASANGKANLAH POLA BILANGAN LONCAT DIBAWAH INI !



C. JSILAH JAWABAN DIBAWAH INI DENGAN BENAR !

✓ 7. Urutkan bilangan loncat 3 dibawah ini dari yang terkecil

9, 12, 6



6, 9, 12

X 8. Urutkan bilangan loncat 2 dibawah ini dari yang terbesar

10, 8, 12



12, 10, 8

✓ 9. Tulislah bilangan loncat 2 dari 8 sampai 18! ~~8-10-12-14-16-18~~

X 10. Isilah kotak kosong dengan bilangan loncat 3 yang dimulai dari angka 6 dibawah ini!

6	7...	8...	9...
---	------	------	------

80

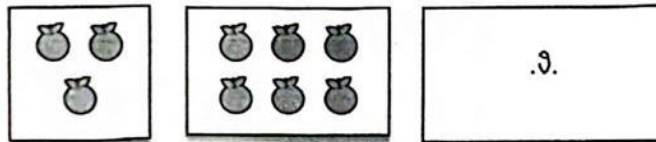
SOAL POST-TEST
MATERI POLA BILANGAN

Nama : *Aisya Azira*

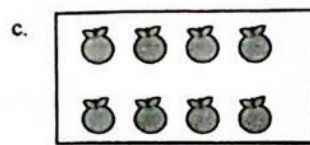
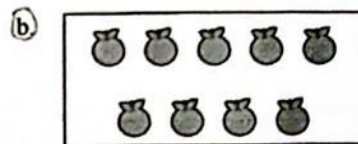
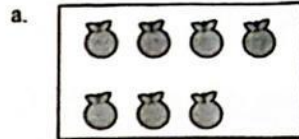
Kelas :

A. BERILAH TANDA (X) PADA HURUF A, B, ATAU C PADA JAWABAN YANG BENAR!

✓ 1. Perhatikan gambar berikut!



Gambar selanjutnya dari barisan gambar tersebut adalah?



✓ 2. Bilangan loncat 3 setelah 7 adalah ?

a. 11, 13, 16

b. 16, 19, 20

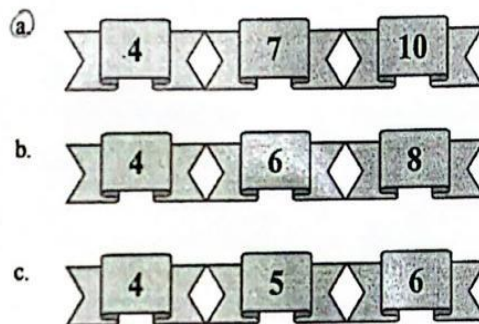
c. 10, 13, 16



Hasil membilang loncat diatas adalah...

- a) 7, 11, 13
- b. 12, 13, 14
- c. 14, 16, 18

✓ 4. Urutan bilangan loncat 3 yang benar adalah ...



Bilangan diatas termasuk bilangan loncat...

- a. 1
- b.) 3
- c. 4

B. ISILAH JAWABAN KAMU DENGAN BENAR DIBAWAH INI

✓ 6. Ayo urutkan bilangan loncat 3 berikut dari yang terkecil

12, 9, 15



9, 12, 15,

7. Ayo urutkan bilangan loncat 2 berikut dari yang terbesar

10, 12, 14



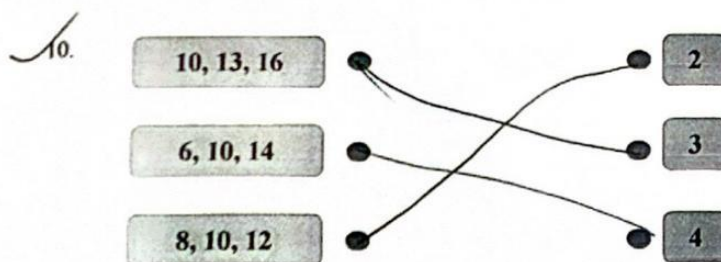
14, 12, 10.

8. Isilah kotak kosong dengan bilangan loncat 4 yang dimulai dari angka 4 dibawah ini!

4	8	12	16
---	---	----	----

9. Tulislah bilangan loncat 3 dari 9 sampai 15! 9 - 12 - 15

C. TARIKLAH GARIS ATAU PASANGKANLAH BILANGAN LONCAT DIBAWAH INI!



**LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS I UNTUK
MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN PRESTASI BELAJAR DALAM
PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA TABEL
BILANGAN LONCAT**

Hari/tanggal : Senin, 11 Desember 2023
 Waktu : 10:00 s/d selesai
 Nama Siswa : Izzatunnisa
 Nama Observer : FITRAH ADILAH

Petunjuk:

1. Amatilah konsentrasi belajar siswa berdasarkan indikator yang telah tersedia.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom Ya /Tidak apabila siswa menunjukkan perilaku sesuai dengan indikator yang tertera.

No.	Indikator	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan ketika awal pembelajaran (apersepsi)	✓	
2.	Siswa selalu siap ketika guru tiba-tiba memberikan pertanyaan	✓	
3.	Siswa memperhatikan Penjelasan guru dengan saksama	✓	
4.	Siswa tenang ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran	✓	
5.	Siswa memperhatikan papan tulis ketika guru menjelaskan dengan menulis di papan tulis	✓	

No.	Indikator	Ya	Tidak
6.	Siswa mencatat hal-hal yang dianggap penting ketika guru menjelaskan, atau memerintahkan mencatat	✓	
7.	Siswa mampu memberikan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang dipelajari	✓	
8.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan mengenai materi yang dijelaskan	✓	
9.	Siswa mampu mengeluarkan ide-ide saat kegiatan diskusi kelas	✓	
10	Siswa mampu memberikan pendapat mengenai materi yang dipelajari		✓
11	Siswa tidak mengantuk selama pembelajaran	✓	
12	Siswa suka menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan	✓	

**LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS I UNTUK
MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN PRESTASI BELAJAR DALAM
PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA TABEL
BILANGAN LONCAT**

Hari/tanggal : Senin, 11 Desember 2023
 Waktu : 10:00 s/d selesai
 Nama Siswa : Aisya Aqris
 Nama Observer : FITRAH ADILLAH

Petunjuk:

1. Amatilah konsentrasi belajar siswa berdasarkan indikator yang telah tersedia.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom Ya /Tidak apabila siswa menunjukkan perilaku sesuai dengan indikator yang tertera.

No.	Indikator	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan ketika awal pembelajaran (apersepsi)	✓	
2.	Siswa selalu siap ketika guru tiba-tiba memberikan pertanyaan	✓	
3.	Siswa memperhatikan Penjelasan guru dengan saksama	✓	
4.	Siswa tenang ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran	✓	
5.	Siswa memperhatikan papan tulis ketika guru menjelaskan dengan menulis di papan tulis	✓	

No.	Indikator	Ya	Tidak
6.	Siswa mencatat hal-hal yang dianggap penting ketika guru menjelaskan, atau memerintahkan mencatat	✓	
7.	Siswa mampu memberikan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang dipelajari	✓	
8.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan mengenai materi yang dijelaskan	✓	
9.	Siswa mampu mengeluarkan ide-ide saat kegiatan diskusi kelas	✓	
10	Siswa mampu memberikan pendapat mengenai materi yang dipelajari	✓	
11	Siswa tidak mengantuk selama pembelajaran	✓	
12	Siswa suka menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan		✓

**LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS I UNTUK
MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN PRESTASI BELAJAR DALAM
PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA TABEL
BILANGAN LONCAT**

Hari/tanggal : Senin, 11 Desember 2023
 Waktu : 10:00 s/d selesai
 Nama Siswa : Rafli Maulana
 Nama Observer : FITRAH ADILLAH

Petunjuk:

1. Amatilah konsentrasi belajar siswa berdasarkan indikator yang telah tersedia.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom Ya /Tidak apabila siswa menunjukkan perilaku sesuai dengan indikator yang tertera.

No.	Indikator	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan ketika awal pembelajaran (apersepsi)	✓	
2.	Siswa selalu siap ketika guru tiba-tiba memberikan pertanyaan	✓	
3.	Siswa memperhatikan Penjelasan guru dengan saksama	✓	
4.	Siswa tenang ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran	✓	
5.	Siswa memperhatikan papan tulis ketika guru menjelaskan dengan menulis di papan tulis	✓	

No.	Indikator	Ya	Tidak
6.	Siswa mencatat hal-hal yang dianggap penting ketika guru menjelaskan, atau memerintahkan mencatat	✓	
7.	Siswa mampu memberikan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang dipelajari		✓
8.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang guru berikan mengenai materi yang dijelaskan	✓	
9.	Siswa mampu mengeluarkan ide-ide saat kegiatan diskusi kelas	✓	
10	Siswa mampu memberikan pendapat mengenai materi yang dipelajari	✓	
11	Siswa tidak mengantuk selama pembelajaran	✓	
12	Siswa suka menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan	✓	

Lampiran 6

REKAP HASIL BELAJAR PRE TEST

No	Nama Siswa	Soal										Nilai	Keterangan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AA	10	0	10	0	10	10	10	0	10	10	10	70	Belum Tuntas
2	AKA	10	10	0	10	10	10	0	10	10	10	10	80	Tuntas
3	AAA	0	10	10	0	10	10	0	10	10	10	10	70	Belum Tuntas
4	AAZ	10	0	10	10	0	10	10	0	10	0	10	60	Belum Tuntas
5	ATF	0	10	0	0	10	0	0	10	10	10	10	50	Belum Tuntas
6	AM	10	10	0	10	10	10	10	0	10	10	10	80	Tuntas
7	BH	10	0	10	10	0	0	10	10	10	10	10	70	Belum Tuntas
8	HK	10	0	10	0	10	10	10	0	10	0	10	60	Belum Tuntas
9	IAK	0	10	10	0	0	0	10	10	10	10	10	60	Belum Tuntas
10	IT	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90	Tuntas
11	KZA	10	10	0	10	0	10	0	10	10	10	10	70	Belum Tuntas
12	MHA	10	10	0	0	10	0	0	10	10	10	10	60	Belum Tuntas
13	MNA	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10	90	Tuntas
14	MR	10	0	10	0	10	0	10	10	10	10	10	70	Belum Tuntas
15	NB	0	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	80	Tuntas
16	PAR	10	10	10	0	10	10	0	10	10	10	10	80	Tuntas
17	RZA	10	10	0	10	10	0	0	0	10	10	10	60	Belum Tuntas
18	RM	10	10	10	10	0	10	10	10	0	10	10	80	Tuntas
19	RR	10	0	10	0	10	0	10	10	0	10	10	60	Belum Tuntas
20	RRS	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90	Tuntas

No	Nama Siswa	Soal										Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
21	RML	10	10	0	10	10	10	0	0	10	10	70	Belum Tuntas
22	SS	10	0	10	10	10	0	10	10	10	10	80	Tuntas
23	SA	10	10	0	0	0	10	10	0	10	10	60	Belum Tuntas
24	SPA	0	10	0	10	10	0	10	0	10	0	50	Belum Tuntas
25	SR	10	0	10	10	0	0	10	0	0	10	50	Belum Tuntas
26	ZF	0	10	10	0	10	10	0	10	10	0	60	Belum Tuntas
Rata - Rata Keseluruhan		8	7	6	6	7	7	5	7	8	8	69	
Keterangan		Belum Tuntas											

Lampiran 7

REKAP HASIL BELAJAR POST TEST

No	Nama Siswa	Soal										Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AA	10	10	0	10	10	10	10	0	10	10	80	Tuntas
2	AKA	10	10	10	10	10	10	0	10	10	90	Tuntas	
3	AAA	0	10	10	0	10	10	10	10	10	80	Tuntas	
4	AAZ	10	10	10	0	10	10	0	10	10	80	Tuntas	
5	ATF	10	10	0	10	10	10	10	0	10	80	Tuntas	
6	AM	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90	Tuntas	
7	BH	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90	Tuntas	
8	HK	10	10	10	0	10	10	10	10	0	80	Tuntas	
9	IAK	10	10	10	0	10	10	10	0	10	80	Tuntas	
10	IT	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	Tuntas	
11	KZA	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90	Tuntas	
12	MHA	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90	Tuntas	
13	MNA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	Tuntas	
14	MIR	10	10	10	0	10	0	10	10	10	80	Tuntas	
15	NB	0	10	10	10	10	10	0	10	10	80	Tuntas	
16	PAR	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90	Tuntas	
17	RZA	10	10	0	10	10	10	10	10	0	80	Tuntas	
18	RM	10	10	10	10	0	10	10	10	0	80	Tuntas	
19	RR	10	0	10	10	10	0	10	10	10	80	Tuntas	
20	RRS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	Tuntas	
21	RMIL	10	10	0	10	10	10	0	10	10	80	Tuntas	
22	SS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	Tuntas	

No	Nama Siswa	Soal										Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
23	SA	10	10	10	0	10	10	10	10	0	10	80	Tuntas
24	SPA	10	10	0	10	10	10	0	10	10	10	80	Tuntas
25	SR	10	10	10	0	10	10	10	0	10	10	80	Tuntas
26	ZF	10	10	10	10	10	10	0	10	10	0	80	Tuntas
Rata - Rata Keseluruhan		10	9	8	7	8	9	8	8	8	9	85	
Keterangan		Belum Tuntas											

Lampiran 8

Daftar Nilai Presentil untuk Distribusi t

dk	A					
	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.000	3.078	6.314	12.706	31.821	63.657
2	0.816	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	0.765	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	0.741	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	0.727	1.486	2.015	2.571	3.365	4.032
6	0.718	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	0.711	1.415	1.895	2.365	2.996	3.499
8	0.706	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	0.703	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	0.700	1.372	1.812	2.228	2.764	3.165
11	0.697	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	0.695	1.356	1.782	2.178	2.681	3.055
13	0.692	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	0.691	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	0.690	1.341	1.753	2.132	2.623	2.947
16	0.689	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	0.688	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	0.688	1.330	1.733	2.101	2.552	2.878
19	0.687	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	0.687	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845
21	0.686	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831
22	0.686	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	0.685	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807
24	0.685	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797
25	0.684	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787
26	0.684	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779
27	0.684	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771
28	0.683	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763
29	0.683	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756
30	0.683	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750
40	0.681	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704
60	0.679	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660
120	0.677	1.289	1.658	1.980	2.358	2.617
∞	0.674	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576

Sumber :

Sudjana, (2017), *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito

DAFTAR SISWA KELAS I SDN LAMBARO ANGAN ACEH BESAR

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Abdil al razieq	LAKI -LAKI
2	Afifa Kinara Andriyani	PEREMPUAN
3	Ahjul Abil Ahvi	LAKI -LAKI
4	Aisya Azira	PEREMPUAN
5	Albyr Tito Ferban	LAKI -LAKI
6	Annisa Mumarisa	PEREMPUAN
7	Bayu al Hapsi	LAKI -LAKI
8	Husnul Khatimah	PEREMPUAN
9	Indri Aulia Kasih	PEREMPUAN
10	Izzatunnisa	PEREMPUAN
11	Khanza Zoya Aresha	PEREMPUAN
12	M. Haris Alghifari	LAKI -LAKI
13	M. Naufal Aulia	LAKI -LAKI
14	Malika Rahnani	PEREMPUAN
15	Nurhabibi	LAKI -LAKI
16	Putri Aliya Rahmadhani	PEREMPUAN
17	Raditya Zara Afsheen	LAKI -LAKI
18	Rafi Maulana	LAKI -LAKI
19	Rais Rafassa	LAKI -LAKI
20	Raffa Rafassya	LAKI -LAKI
21	Rizki Maulana	LAKI -LAKI
22	Sidqia Safa	PEREMPUAN
23	Silvia Aresta	PEREMPUAN
24	Syarifah Putri Azkia	PEREMPUAN
25	Syauqi Ramadhan	LAKI -LAKI
26	Zilvia Fadiyia	PEREMPUAN

DOKUMENTASI



Gambar 1. Peneliti menjelaskan materi pembelajaran



Gambar 2. Peserta didik mengerjakan LKPD



Gambar 3. Peserta didik mengerjakan soal pretest



Gambar 4. Siswa menggunakan media pembelajaran Tabel Bilangan Loncat



Gambar 5. Peserta didik mengerjakan soal posttest

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan pendidikan : SDN Lambaro Angan
 Kelas/semester : I/I
 Tema 4 : Keluargaku
 Subtema 2 : Kegiatan Keluargaku
 Pembelajaran : 3
 Alokasi waktu :

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 mengenal pola bilangan yang berkaitan dengan kumpulan benda/gerakan yang lainnya	3.5.1 menyebutkan garis bilangan pada pola bilangan yang mempunyai beda dua.
4.5 memprediksi dan membuat pola bilangan yang berkaitan dengan kumpulan benda/gambar/gerakan yang lainnya	4.5.1 melengkapi pola bilangan pada baris bilangan yang sudah ditentukan

C. Tujuan Pembelajaran

- a. Melalui kegiatan pengamatan dan diskusi, siswa mampu menyebutkan baris bilangan pada pola bilangan yang mempunyai beda dua

- b. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu melengkapi pola bilangan dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

- Pola bilangan adalah baris bilangan dengan pola (aturan) tertentu.
- Pola bilangan bisa disebut dengan bilangan loncat

E. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, penugasan, permainan, diskusi, presentasi.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam Guru memberi salam, menyapa, menanyakan kabar dan kondisi kesehatan siswa serta mengingatkan siswa untuk selalu bersyukur atas segala nikmat Tuhan YME. 2. Doa Siswa berdoa sebelum memulai kegiatan. Guru menekankan pentingnya berdoa (agar apa yang akan dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat). (Selama berdoa guru mengamati dengan seksama sikap siswa saat berdoa). 3. Presensi Guru memeriksa kehadiran siswa. 4. Guru melakukan ice breaking untuk menambah semangat anak-anak 5. Informasi materi "Anak-anak, pada pembelajaran hari ini kita akan belajar tentang Pola Bilangan atau bilangan loncat. 6. Informasi tujuan "Dengan pembelajaran hari ini diharapkan kalian dapat menjelaskan pengertian Pola Bilangan, serta melengkapi Pola Bilangan". 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan pemahaman siswa tentang pola bilangan 2. Siswa membentuk kelompok beranggoakan 4-5 orang. Setiap kelompok siswa mengumpulkan alat tulis yang dimiliki, misalnya pensil, pensil 	

	<p>warna, buku, penghapus atau penggaris.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa diminta mengamati baris bilangan 1,3,5,7 4. Dari kumpulan alat tulis yang mereka miliki, siswa diminta menyusunnya sesuai dengan pola bilangan tersebut. 5. Siswa diarahkan menyusun alat tulis berdasarkan pola yang berbeda. Misalnya, 2,4,6,8 atau 1,4,7. 6. Guru memberikan apresiasi jika ada kelompok yang mampu menyusunnya. 7. Setelah itu, masing-masing kelompok bermain menyusun pola bilangan menggunakan media tabel bilangan loncat. 8. Guru menyuruh setiap kelompok untuk menyusun pola bilangan loncat 1,2,3,4 menggunakan media tabel bilangan loncat. 9. Guru memberikan soal tentang bilangan kepada siswa. 10. Guru membimbing siswa untuk menyelesaikan soal tersebut. 11. Guru dan siswa sama-sama memeriksa jawaban. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesimpulan 2. Siswa menyimak guru 3. Siswa menyampaikan pengalaman belajar materi Pola Bilangan 4. Guru menutup dengan salam 	

G. Sumber dan media pembelajaran

- Buku Guru Tema : Keluargaku Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)
- Buku Siswa Tema : keluargaku Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu kurikulum 2013)
- Media Tabel Bilangan Loncat



Lambaro Angan, 2023

(Handwritten signature)

YATI
Guru Kelas I



UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
FAKULTAS KEGURUAN DAN
ILMU PENDIDIKAN

Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No. 34 Rukoh, Banda Aceh 23112 Indonesia | fkip.ac.id | fkip@bbg.ac.id | +62 823-2121-1883



Nomor : 4450/131013/FI/KM/X/2023
Lampiran : -
Hal : *Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi*

Kepada Yth,
Kepala Dinas Pendidikan Kab. Aceh Besar
Di _____
Tempat _____

Dengan hormat,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar sudi kiranya memberi izin kepada yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : **Fitrah Adillah**
NIM : **1911080100**
Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Untuk mengumpulkan data-data di SD Negeri Lambaro dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"Pengembangan Media Pembelajaran Tabel Bilangan Loncat untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar".

Atas pemberian izin dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 11 Desember 2023
Plt. Dekan FKIP

Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN: 1312049101

Tembusan:
1. Yang bersangkutan



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jalan T. Bachtiar Panglima Polem, SH. Kota Jantho (23918). Telepon (0651) 92156. Faks. (0651) 92389
Email : dinaspendidikanacehbesar@gmail.com, Website : www.disdikbud.acehbesarkab.go.id

Nomor : 070/ 1683 /2023
Lamp : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kota Jantho, 12 Desember 2023
Kepada Yth,
Kepala SD Negeri Lambaro Angan
Kabupaten Aceh Besar
di -
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena, Nomor : 4450/131013/FI/KM/X/2023 tanggal 11 Desember 2023, Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Besar memberi izin kepada :

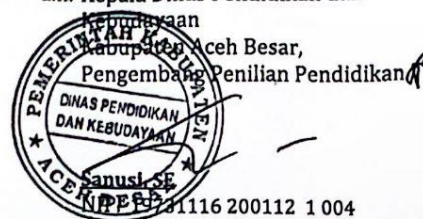
Nama : Fitrah Adillah
NIM : 1911080100
Prodi/Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data di SD Negeri Lambaro Angan Kabupaten Aceh Besar untuk keperluan penyusunan Tesis yang berjudul :

"Pengembangan Media Pembelajaran Tabel Bilangan Loncat untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar"

Setelah mengadakan penelitian 1 (satu) eks laporan dikirim ke SD N Lambaro Angan Kabupaten Aceh Besar.

a.n. Kepala Dinas Pendidikan dan



Tembusan :
1 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena;
2 Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR SD NEGERI LAMBARO ANGAN

Jalan Lambaro Angan-Lambada Peukan Kode Pos 23373

**SURAT KETERANGAN
TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor : 422 / 08 / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jarimin, S.Pd
NIP : 19680429 199303 1 009
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jln. Lambaro Angan, Desa Lambada Peukan
Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar

Menerangkan bahwa :

Nama : Fitrah Adillah
NIM : 19110801000
Universitas : Universitas Bina Bangsa Getsempena
Jurusan / Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar yang tersebut namanya di atas telah melakukan Penelitian untuk keperluan Penyusunan Skripsi pada SD Negeri Lambaro Angan Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. Dengan judul penelitian : *"Pengembangan Media Pembelajaran Tabel Bilangan Loncat untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Prestasi Belajar Ssiwa Kelas 1 SD Negeri Lambaro Angan Aceh Besar"*.

Demikian surat Keterangan ini kami buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lambaro Angan, 13 Januari 2024

