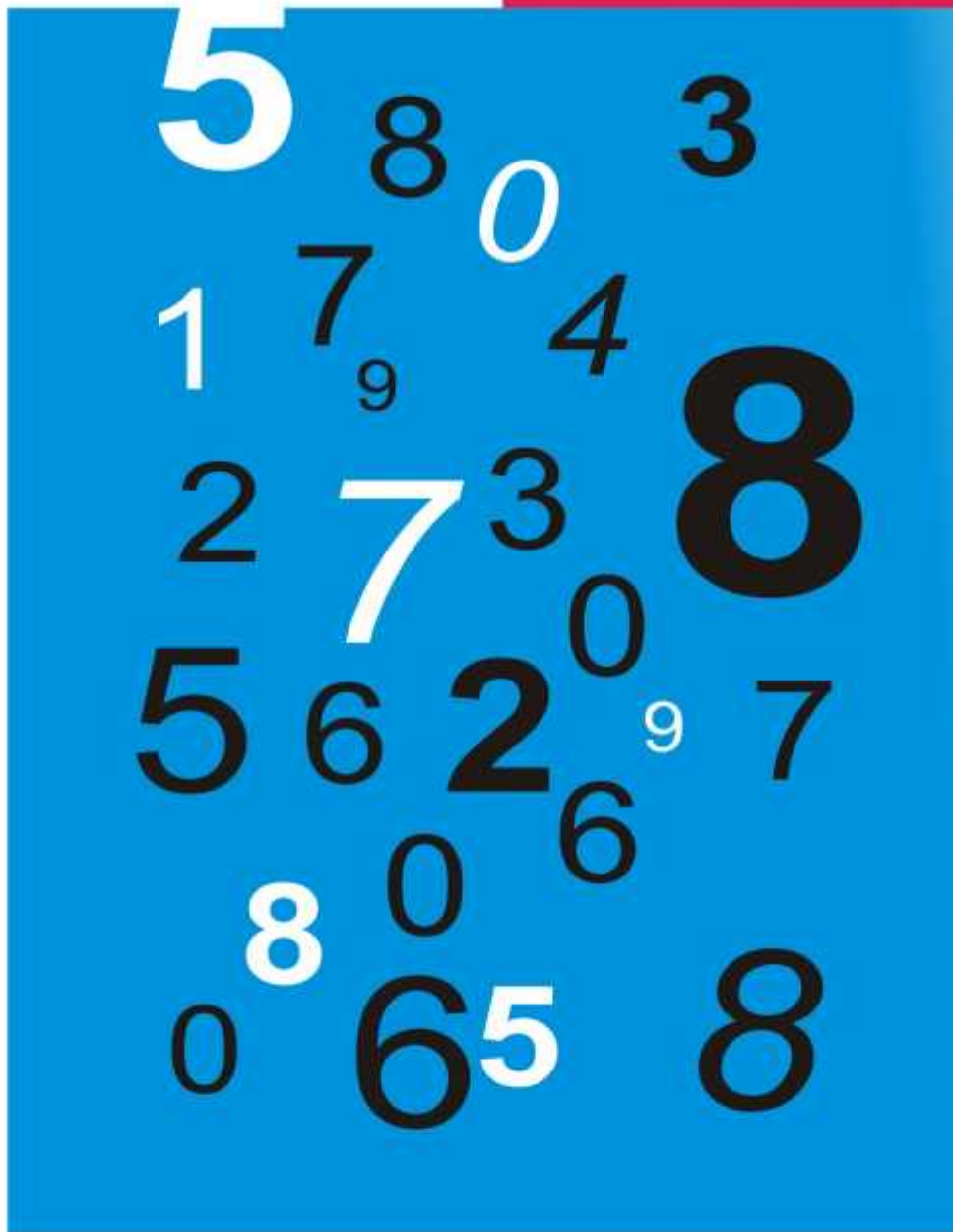


eduMATH

JURNAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

Volume 3, Nomor 2, Nopember 2016 - April 2017



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
STKIP PGRI Jombang

REDAKSI

Penanggung jawab :

1. Dr. Munawaroh, M.Kes
2. Dr. Heny Sulistyowati, M.Hum
3. Dr. Nurwiani, M.Si
4. Dr. Nanik Sri Setyani, M.Si

Redaksi:

Ketua : Dr. Wiwin Sri Hidayati, M.Pd
Sekretaris : Abd. Rozak, S.Pd., M.Si
Safiil Maarif, M.Pd

Reviewer :

1. Dr. Faridatul Masruroh, M.Si
2. Nahlia Rahmawati, M.Si
3. Esty Saraswati Nur Hartiningrum, M.Pd

Mitra Bestari :

Dr. Warly, M.Pd (Universitas Ronggolawe Tuban)

Dr. Iis Holisin, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Surabaya)

Penerbit :

Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

Alamat :

Program Studi Pendidikan Matematika

Kampus STKIP PGRI Jombang

Jln. Pattimura III/20 Jombang, Telp : (0321)861319

p.matematika.stkipjb@gmail.com

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menerbitkan jurnal “*eduMATH*” volume 3 Nomor 2 edisi Nopember 2016 - April 2017.

Penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini untuk memfasilitasi dosen program studi pendidikan matematika, guru matematika, dan mahasiswa pendidikan matematika agar dapat mempublikasikan hasil karya yang dihasilkan. Jurnal ini berisikan tentang artikel yang membahas pendidikan matematika.

Kami menyadari bahwa jurnal “*eduMATH*” ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat konstruktif selalu kami harapkan demi kesempurnaan jurnal ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada Mitra Bestari dan semua pihak yang telah berperan serta dalam penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Amin.

DAFTAR ISI

PENGARUH PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIS PESERTA DIDIK KELAS X SMA BABUSSALAM PEKAN BARU

Sakur¹, Nahor M², Kartini³

^{1,2,3} Universitas Riau

1-7

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMP UNTUK MENGONSTRUKSI BILANGAN IRRASIONAL π , RUMUS KELILING LINGKARAN DAN LUAS LINGKARAN FKIP UR

Syofni

Universitas Riau

8-14

PENGARUH PENERAPAN PENDEKATAN *OPEN ENDED* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU

Annisah Kurniati¹, Ardina Sari²

^{1,2} UIN Sultan Syarif Kasim Riau

15-24

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THE POWER OF TWO* PADA MATERI BANGUN RUANG DI SMA KREMBUNG SIDOARJO

Ririn Febrianti¹, Rifa Nurmilah²

^{1,2} STKIP PGRI Jombang

25-30

PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V MI KUNUZUN NAJA PURWOASRI KEDIRI DENGAN DAN TANPA MENGGUNAKAN MEDIA BANGUN RUANG

M. Mukhlis

MI SUBULUSSALAM KEDIRI

31-37

PENERAPAN PERMAINAN DAKON DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK PADA KELOMPOK A TK KEMALA BHAYANGKARI MOJOAGUNG JOMBANG

Puji Utami

TK Kemala Bhayangkari Mojoagung

38-43

**EFEKTIVITAS *COOPERATIF LEARNING* TIPE *PAIR CHECK*
PADA MATERI POKOK PELUANG
DI MAN TAMBAKBERAS JOMBANG**

Edy Setiyo Utomo¹, Fatchiyah Rahman²
^{1,2} STKIP PGRI Jombang

44-54

**PENGUNAAN KEMAMPUAN *REASONING* SISWA DALAM MENYELESAIKAN
MASALAH PERBANDINGAN KELAS 7 SMP**

Sari Saraswati

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

55-64

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

Wiwin Sri Hidayati¹, Tattaqun Cahyo²

¹ STKIP PGRI Jombang, ² SMAN Bandarkedungmulyo Jombang

65-71

MODEL BERPIKIR STATISTIS SISWA SD DALAM MEREDUKSI DATA

Oemi Noer Qomariyah*¹, M.Pd.
¹ STKIP PGRI Jombang

72-82

KETENTUAN PENULISAN

1. Artikel yang dimuat dalam jurnal meliputi naskah tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian teori, aplikasi teori dan tinjauan kepustakaan tentang pendidikan Matematika.
2. Naskah belum diterbitkan dalam jurnal dan media cetak lain.
3. Naskah merupakan karya orisinal, bebas dari plagiasi dan mengikuti etika penulisan.
4. Segala sesuatu yang menyangkut perijinan pengutipan, penggunaan *software* untuk pembuatan naskah atau ihwal lain yang terkait dengan HAKI yang dilakukan oleh penulis artikel, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya menjadi tanggung jawab penulis naskah.
5. Semua naskah ditelaah oleh mitra bestari yang ditunjuk oleh penyunting menurut bidang kepakarannya. Penulis diberikan kesempatan untuk melakukan revisi naskah atas dasar saran dari mitra bestari atau penyunting. Kepastian pemuatan naskah atau penolakan akan diberitahukan secara tertulis.
6. Ketentuan penulisan naskah:
 - a. Naskah ditulis dengan 1.5 spasi, kertas A4, panjang 10-20 halaman.
 - b. Berkas naskah ditulis dalam microsoft word, dan diserahkan melalui email p.matematika.stkipjb@gmail.com dan konfirmasi ke redaksi setelah pengiriman.
 - c. Sistematika penulisan :
 - 1). Hasil penelitian
 - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Metode penelitian; g) Hasil penelitian; h) Pembahasan; i) Simpulan dan saran; j) Daftar rujukan
 - 2). Hasil non penelitian
 - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Bahasan Utama; g) Penutup atau Simpulan; h) Daftar rujukan

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THE POWER OF TWO* PADA MATERI BANGUN RUANG DI SMA KREMBUNG SIDOARJO

Ririn Febrianti¹, Rifa Nurmilah²

^{1,2} STKIP PGRI Jombang

¹⁾ ririn_febrianti00@yahoo.com ²⁾ nurmilarifa@gmail.com

Abstrak: Salah satu cara adalah memadukan antara model pembelajaran kooperatif dengan media pembelajaran, khususnya dengan media *microsoft power point*. Pada *software* ini terdapat animasi yang bisa menampilkan berbagai bentuk yang tidak tersedia secara nyata, sehingga memudahkan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Animasi ini berhubungan dengan materi bangun ruang pada kelas X SMA yang membutuhkan objek yang nyata. Penelitian bertujuan 1). menjelaskan efektivitas pembelajaran kooperatif tipe *the power of two*, dan media *microsoft power point* pada materi bangun ruang, 2). untuk menjelaskan apakah hasil belajar yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* dengan media *microsoft power point* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran yang lainnya untuk materi bangun ruang. Peneliti menggunakan tiga lembar observasi yaitu observasi aktivitas siswa, angket pengelolaan pembelajaran dan tes hasil belajar. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Setelah tes hasil belajar dianalisis menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} = 2,037 > t_{tabel} = 1,697$ sehingga diperoleh H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* dengan media *microsoft power point* dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran yang lainnya untuk materi bangun ruang.

Kata kunci: *Efektivitas, pembelajaran kooperatif tipe the power of two, bangun ruang.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting yang diajarkan di semua tingkatan sekolah dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Ada banyak alasan perlunya belajar matematika, karena matematika merupakan (1) Sarana berfikir yang jelas dan logis, (2) Sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) Sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) Sarana untuk mengembangkan kreatifitas, dan (5) Sarana untuk meningkatkan kesadaran perkembangan budaya (Mulyono, 2003:252).

Proses belajar mengajar di sekolah sering dihadapkan pada masalah jumlah waktu belajar yang relatif sedikit apabila dibandingkan dengan materi pelajaran yang sangat banyak. Materi matematika merupakan materi yang memiliki cakupan yang cukup luas. Oleh karena itu, perlu menggunakan suatu media pembelajaran yang dapat membimbing siswa untuk dapat belajar lebih giat lagi. Menurut Sudjana (2001: 2) mengatakan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan

dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan hasil wawancara guru di SMA Krembung diperoleh informasi untuk materi bangun ruang masih menggunakan pembelajaran biasa padahal materi bangun ruang sangatlah abstrak. Satuan Pendidikan yang dipilih oleh peneliti adalah SMA Krembung Sidoarjo yang dilengkapi berbagai sarana visual untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin menerapkan pembelajaran kooperatif Tipe *The Power of Two* Media *Microsoft Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA.

Dari penjelasan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif Tipe *The Power of Two* dengan Media *Microsoft Power Point*

lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada materi bangun ruang. Efektivitas pembelajaran adalah seberapa besar pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai. Ketercapaian keefektifan pembelajaran kooperatif Tipe *the Power of Two* dengan Media *Microsoft Power Point* didasarkan pada: 1). Ketuntasan belajar, 2). Kemampuan Guru mengelola pembelajaran, 3). Aktivitas siswa, 4). Respon siswa terhadap pembelajaran. Jika paling sedikit tiga aspek dari empat aspek terpenuhi, dengan syarat aspek ketuntasan belajar dipenuhi maka pembelajaran tersebut dikatakan efektif. Pembelajaran kooperatif Tipe *the Power of Two* dengan Media *Microsoft Power Point* adalah metode pembelajaran dengan menggunakan kekuatan berdua atau berpasangan, yang diawali dengan pemberian pertanyaan yang harus dijawab setiap individu, kemudian berpasangan untuk membuat jawaban baru. Media berbasis komputer program *microsoft power point* merupakan program *software* yang menggunakan animasi gambar maupun teks kemudian ditampilkan melalui *slide* pada layar. Hasil Belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang diawali dengan pengembangan perangkat rencana pembelajaran yang bertujuan untuk pengelolaan kelas sesuai pembelajaran tipe *the power of two* dengan *microsoft power point*. Dalam penelitian ini tidak semua variabel dapat dikontrol dengan ketat. Ada beberapa variabel yang sebenarnya berpengaruh terhadap hasil penelitian, tetapi tidak dapat dikontrol secara menyeluruh. Karena itu penelitian ini digolongkan dalam penelitian eksperimen semu. Penelitian ini dilakukan di SMA Krembung Sidoarjo dan seluruh siswa kelas X sebagai populasi. Selanjutnya akan dipilih dua kelas secara acak sebagai sampel. Satu kelas sebagai sampel kelas eksperimen dan satu kelas sebagai sampel kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan model *pre-test-post tes only control design*. Bentuk skema dari penelitian metode eksperimen *pretest-posttest only design* adalah

E : O1X O2

C : O1 O2

(Arikunto, S, 2007;212)

Instrumen pada penelitian ini terdiri dari, 1) Lembar observasi aktivitas siswa, yang digunakan untuk mendapatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika materi bangun ruang. 2) Lembar Observasi Pengelolaan Pembelajaran, yang digunakan untuk mengamati kemampuan guru dalam

mengelola pembelajaran kooperatif tipe *the Power Of Two* dengan *microsoft Power Point*.3) Tes Hasil Belajar, yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan pembelajaran kooperatif tipe *the Power Of Two* dengan *microsoft Power Point* materi bangun ruang. Tes yang disusun adalah tes hasil belajar berbentuk uraian selanjutnya data tentang tes hasil belajar dianalisis

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Berikut langkah – langkah analisis data pada penelitian ini :

1. Analisis Data Aktivitas Siswa

Analisis hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa meliputi menghitung frekuensi rata-rata tiap aspek tiap pertemuan dilakukan dengan cara menjumlahkan frekwensi aspek yang dimaksud di bagi banyak siswa yang diamati. Untuk menunjukkan aspek-aspek yang diamati telah sesuai dengan rencana pembelajaran, digunakan kriteria pencapaian efektivitas aktivitas siswa untuk setiap aspek seperti pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Kriteria batasan waktu ideal dan batasan aktivitas siswa

Aktivitas Siswa	Persentase (%)	Kriteria Efektivitas (%)
Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	15	10 – 20
Siswa menulis jawaban	30	25 – 35

Siswa disuruh berpasangan dan saling bertukar jawaban	10	5 - 15
Siswa menyusun jawaban baru	30	25 - 35
Siswa membandingkan jawaban setiap pasangan	15	15 - 25
Perilaku yang tidak relevan dengan KBM	0	0 - 5

2. Analisis Data Pengelolaan Pembelajaran

Data tentang kemampuan guru dalam menerapkan skenario pembelajaran matematika dengan pembelajaran kooperatif tipe *the Power Of Two* dengan *microsoft Power Point* yang diamati oleh seorang pengamat, dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan skor rata-rata. Adapun pendeskripsian skor rata-rata sebagai berikut:

Jawaban	Nilai	Rata-rata	Kriteria
A	4	$80 < x \leq 100$	Sangat Efektif
B	3	$70 < x \leq 80$	Efektif
C	2	$60 < x \leq 70$	Cukup Efektif
D	1	≤ 60	Tidak Efektif

3. Analisis Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar ini disusun berpedoman pada rumusan indikator pencapaian hasil belajar, karena itu tes ini tergolong tes beracuan patokan (PAP). Kualitas butir soal dari tes hasil belajar siswa ditentukan oleh validator ahli. Untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji-t.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil analisis sebagai berikut:

1. Data Aktivitas Siswa

Aktivitas Siswa Waktu Ideal	Persentase (%)		
	RP I	RP II	RP III
Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	14,38	14,06	14,69
Siswa menulis jawaban	31,88	30,19	32,19
Siswa disuruh berpasangan dan saling bertukar jawaban	10,31	9,69	10
Siswa menyusun jawaban baru	30	29,18	31,08

Berdasarkan tabel di atas serta mengacu pada kriteria yang telah ditetapkan pada bab 4 dapat dikatakan bahwa setiap aspek pada RP I, RP II, RP III berada pada kriteria efektif.

2. Data Pengelolaan Pembelajaran

No.Absen	Skor Total	Nilai $\frac{ST}{40} \times 100$
1	36	90
2	28	70
3	29	71
4	28	70
5	30	75
6	33	82
7	26	65
8	28	70
9	32	80
10	33	82
11	28	70
12	34	85
13	37	92,5
14	31	77,5
15	31	77,5
16	32	80
17	31	77,5
18	30	75
19	33	82,5
20	34	85
21	28	70
22	34	85
23	37	92,5
24	31	77,5

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif

25	31	74
26	32	76
27	31	74
28	30	75
29	33	82
30	34	85
Total	945	2351

Rata-rata hasil pengisian angket pengelolaan pembelajaran didapat dari $\frac{2351}{30} = 78,36$. Sesuai dengan daftar kriteria diantara nilai $70 < x \leq 80$ maka disimpulkan bahwa pengelolaan pembelajaran kooperatif tipe *The Power Of Two* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun.

3. Data Hasil Belajar

No.	Nama	Tes	
		Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1	AMZ	76	70
2	AR	82	65
3	AER	76	70
4	BMP	75	70
5	BDP	84	86
6	CAW	79	80
7	DLK	80	70
8	DTA	81	80
9	DS	81	84
10	EDF	77	95
11	FDM	76	70
12	LL	79	90
13	L	83	100
14	MIM	82	90
15	MA	81	78
16	MFH	87	74
17	MRR	77	72
18	MAW	87	75
19	NVN	75	93

20	NDM	95	91
21	PEN	100	69
22	RPP	94	73
23	RN	90	72
24	RDP	84	79
25	RA	90	78
26	RG	70	55
27	SDI	76	62
28	SK	71	82
29	TRK	93	67
30	TZT	81	80

Setelah kedua data nilai hasil belajar siswa berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian untuk mengetahui adakah kesamaan atau perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa. Uji hipotesis yang digunakan adalah *independent sampel T-test* secara manual dan SPSS. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Berdasarkan uji-t secara manual

Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa dari kedua kelompok. Hasil dari perhitungan uji-t secara manual dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Data Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria
Kontrol	77,33	-2,037	1,697	Ho ditolak
Eksperimen	82,067			

Berdasarkan hasil uji-t dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} = 2,037 > t_{tabel} =$

1,697 sehingga H_0 ditolak dan nilai t berada pada daerah penerimaan H_1 . Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* dengan media *microsoft power point* dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran yang lainnya untuk materi bangun ruang.

Sugiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya : Pustaka Pelajar

PENUTUP

Berdasarkan hasil yang telah dicapai oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* dengan media *microsoft power point* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran yang lainnya untuk materi bangun ruang.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta

Murtadlo, A. 2009. *Presentasi Media Pembelajaran*. STKIP PGRI Jombang tanggal 26 Maret 2016

Sanaky dan Hujair H. 2006. *Metode dan Strategi Pembelajaran pada Pemberdayaan Peserta Didik*. <http://Sanaky.com/> diakses tanggal 25 Februari 2016

Sudjana, N. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya

PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V MI KUNUZUN NAJA PURWOASRI KEDIRI DENGAN DAN TANPA MENGGUNAKAN MEDIA BANGUN RUANG

M. Mukhlis

MI SUBULUSSALAM KEDIRI

mukhlis.muhammad99@yahoo.co.id

Abstrak: Matematika adalah salah satu pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dan tidak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan ilmu pengetahuan lainnya. Bagi sebagian siswa matematika merupakan mata pelajaran yang kurang disukai. Salah satu cara yang diharapkan mampu memberikan bantuan pemecahan masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Untuk itu peneliti menerapkan pembelajaran dengan media bangun ruang yang berupa model bangun ruang kubus dan balok. Siswa akan mengetahui dan melihat komponen-komponen bangun ruang. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media bangun ruang terhadap hasil belajar matematika materi pokok perhitungan luas permukaan kubus dan balok pada Siswa Kelas V di MI Kunuzun Naja Purwoasri Kediri Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian ini berupa penelitian eksperimen. Peneliti menggunakan tes yang sama pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} (2,488) > t_{tabel} (2,021)$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media bangun ruang berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa ..

Kata Kunci: *bangun ruang, media, hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dan tidak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan ilmu pengetahuan lainnya. Matematika juga merupakan ilmu dasar yang penerapannya sangat dibutuhkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Bagi sebagian siswa matematika merupakan mata pelajaran yang kurang disukai.

Permasalahan yang umum terjadi di SD adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap matematika. Hal ini terbukti bila diadakan ulangan harian, untuk setiap materi pokok nilai yang diperoleh siswa masih di bawah KKM

yang ditentukan yaitu 65. Oleh karena itu hasil belajar matematika siswa di bawah standar. Berdasarkan kurikulum KTSP Kemendiknas 2006 bangun ruang merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran matematika yang diajarkan di sekolah dasar pada kelas V. Banyak siswa yang masih kesulitan dalam menghitung luas bangun ruang, hal ini karena bangun ruang selama ini diajarkan dengan metode ceramah, sehingga siswa kesulitan dalam memahaminya. Untuk membantu menyelesaikan persoalan ini, maka pembelajaran dapat dibantu dengan menggunakan media bangun ruang yaitu pembelajaran matematika dengan