



## **PENGARUH MEDIA KULIT KERANG TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 17 TANJUNGPANDAN**

### **THE INFLUENCE OF SHELL SKIN MEDIA ON THE UNDERSTANDING OF THE MATHEMATICAL CONCEPT OF PARTICIPANTS IN CLASS V SDN 17 TANJUNGPANDAN**

**Ira Damayanti<sup>1</sup>, La Ode Amril<sup>2</sup>, Irwan Efendi<sup>3</sup> Annisa Mawardini<sup>4</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru,  
Universitas Djuanda Bogor Jl Tol Ciawi No 1 Kontak Pos 35 Ciawi Bogor 16720

<sup>1</sup>Korespondensi: Ira Damayanti ([Iradamayanti.94849@gmail.com](mailto:Iradamayanti.94849@gmail.com))

#### **Abstrak**

Matematika termasuk salah satu ilmu pendidikan yang sangat penting karena dimana ilmu ini sangat berhubungan erat dengan penyelesaian masalah yang kita jumpai di kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataan di masyarakat luar matematika merupakan pembelajaran yang sangat sulit sehingga banyak yang tidak memahami bagaimana matematika itu sendiri. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang bisa digunakan guru untuk menunjang pembelajaran agar lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Penelitian ini menggunakan media kulit kerang sebagai media pembelajaran yang dijadikan tolak ukur untuk mengetahui apakah media kulit kerang berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *posttest only group design*. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V di SDN 17 Tanjungpandan, dimana V.2 sebagai kelompok eksperimen dan kelas V.3 sebagai kelompok kontrol yang ditentukan dengan teknik *simple random sampling*. Pada penelitian ini kedua kelompok diberikan *posttest* yang hasilnya kemudian dianalisis pada analisis deskriptif dan inferensial menggunakan bantuan SPSS 20.0. Dari hasil *posttest* t hitung  $(0,059) > r$  tabel  $(0,05)$ , hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh media kulit kerang terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas V, hal ini diakibatkan oleh beberapa alasan.

**Kata Kunci:** Media Kulit Kerang, Pemahaman Konsep, Matematika

---

---

## **Abstract**

*Mathematics is one of the most important educational sciences because this science is closely related to solving problems that we encounter in everyday life. But in reality, in societies outside mathematics, learning is very difficult so that many do not understand how mathematics itself is. Learning media is a tool or intermediary that teachers can use to support learning to make it more enjoyable and easier to understand. This study used the shells as a learning medium which was used as a benchmark to determine whether the shellfish media had an effect on students' understanding of mathematical concepts. This type of research is an experimental quantitative study with a posttest only group design. The subjects in this study were students in class V at SDN 17 Tanjungpandan, where V.2 was the experimental group and class V.3 was the control group which was determined by simple random sampling technique. In this study, both groups were given a posttest, the results of which were analyzed in descriptive and inferential analysis using SPSS 20.0. From the results of the posttest  $t$  count  $(0.059) > r$  table  $(0.05)$ , this shows that there is no influence of the shellfish media on the understanding of the mathematical concepts of grade V students, this is due to several reasons.*

*Keywords:* *Seashell Media, Concept Understanding, Mathematic.*

---

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran yang baik bisa dilakukan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk menunjang kapasitas peserta didik dalam memahami pembelajaran, media sangat diperlukan terlebih lagi untuk pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memerlukan penalaran logis dari peserta didik, karena matematika mempelajari suatu konsep yang bersifat imajiner. Penanaman suatu konsep semestinya dilakukan dengan baik oleh guru agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut teori belajar Bruner menjelaskan ada tiga tahapan anak dalam belajar matematika yaitu tahap enaktif, tahap ikonik dan tahap simbolik (Supriadi, 2018). Pada tahap enaktif ini peserta didik diajarkan memahami suatu konsep dengan menggunakan benda konkret atau nyata seperti penggunaan media kulit kerang

ini. Pada tahap selanjutnya tahap ikonik peserta didik diajarkan dengan membayangkan kembali tentang suatu objek dan memvisualkan suatu konsep dalam bentuk gambar seperti membuat gambar garis bilangan. Pada tahap akhir yaitu tahap simbolik, peserta didik diharapkan mampu dalam memahami simbol suatu konsep dan menjelaskan pemahamannya.

Menurut (Susanto, 2016:7) kemampuan pemahaman konsep merupakan keahlian peserta didik untuk memahami suatu ide yang diajarkan guru dan dapat menjelaskan kembali konsep tersebut dengan bahasa sendiri. Dengan kemampuan ini peserta didik dapat dengan mudah dalam memahami matematika yang sifatnya imajiner. Dikutip dari (NCTM 1989, dalam Hendriana, Rohaeti, & Soemarmo 2017:7) juga merincikan indikator pemahaman konsep matematis yaitu:

- a) Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan.
- b) Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh.
- c) Menggunakan model, diagram dan simbol-simbol untuk merepresentasikan suatu konsep,
- d) Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk representasi lainnya.
- e) Mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep.
- f) Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat yang menentukan suatu konsep.
- g) Membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

Paradigma sebagian besar orang beranggapan bahwa matematika pembelajaran yang rumit dan membosankan. Hal ini terbukti dari hasil tes *Programme for International Students Assessment* (PISA). PISA merupakan studi internasional tentang prestasi literasi membaca, matematika, dan sains peserta didik sekolah yang diikuti oleh banyak negara termasuk Indonesia. Terlihat dari hasil tes dan evaluasi dari jumlah 600.000 peserta didik tahun 2018 pada kemampuan berhitung atau matematika Indonesia mendapatkan peringkat 7 dari bawah (73) yang diikuti oleh 79 negara untuk matematika dengan skor rata-rata yaitu 379. Hasil tes tersebut mengalami penurunan dari tahun 2015 dengan skor rata-rata yaitu 386 (Kemdikbud, 2019). Kesimpulan yang didapatkan yaitu kualitas dari pembelajaran masih terbilang kurang, masalah ini terjadi lantaran pembelajaran matematika selalu dikaitkan dengan rumus, peserta didik sulit memahami. Guru mempunyai peran yang banyak terhadap pemahaman peserta didik pada pembelajaran matematika. Namun kebanyakan guru tidak menggunakan model atau media yang cocok sehingga mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep matematika dan berdampak pada hasil belajar peserta didik menjadi tidak

memuaskan dan tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Penggunaan media bisa menunjang proses pemahaman yang lebih baik di setiap materi.

Berdasarkan permasalahan di atas pembelajaran matematika harus didukung dengan model serta media pembelajaran yang bervariasi supaya tercapai pemahaman peserta didik dengan baik. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan latar masalah di atas, dengan merumuskan judul “pengaruh media kulit kerang terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas V di SDN 17 Tanjungpandan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media kulit kerang ini berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik. Penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika sebagaimana penelitian sebelumnya oleh (Widi Ardianto dkk, 2017), yaitu kemampuan pemahaman konsep peserta didik meningkat dengan penggunaan media manipulatif menunjang peserta didik dalam mengkonkretkan suatu konsep matematika. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Fatimah, 2018), hasilnya yaitu media pembelajaran kartu berwarna dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan media yang tepat dapat mempengaruhi pemahaman konsep matematika peserta didik. Peneliti kemudian tertarik membuat media dari kulit kerang untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi*

*experimental design* (eksperimen semu) menggunakan *posttest only control group design*. Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media kulit kerang, dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media kulit kerang. Setiap kelompok dilakukan selama empat kali pertemuan, tiga kali pertemuan untuk pembelajaran, setelah itu diberikan *posttest* pada pertemuan terakhir.

Penelitian ini dilakukan pada kelas V di SDN 17 Tanjungpandan yang beralamat di Jl Ahim, Lesung Batang, Tanjungpandan, Kabupaten Belitung, yang dilaksanakan pada bulan April 2020. Sampel merupakan sebagian populasi untuk dijadikan bahan penelitian (Supardi, 2014). Kelas V.2 sebagai sampel kelompok kontrol dan kelas V.3 sebagai sampel kelompok eksperimen yang ditentukan menggunakan *simple random sampling*.

Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes yaitu *posttest* dan dokumentasi. Sedangkan teknik pada analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Untuk menganalisis hipotesis penelitian menggunakan Analisis inferensial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dilaksanakan pada kelas V di SDN 17 Tanjungpandan yang beralamat di Jln. Ahim, Lesung Batang, Tanjungpandan, Kabupaten Belitung, Kepulauan Bangka Belitung 33411. Penelitian dilakukan selama empat kali pertemuan untuk setiap kelompok. Pembelajaran dilakukan sebanyak empat kali pertemuan setiap kelompok dan pada pertemuan terakhir dilakukan *posttest*. Pemberian *posttest* ini bermaksud untuk melihat dan menilai

bagaimana pemahaman peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan penggunaan media. Selama 3 kali pertemuan dilakukan perlakuan yaitu kelompok eksperimen menggunakan media kulit kerang, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan media kulit kerang.

*Posttest* dilaksanakan pada kelompok eksperimen pada hari Sabtu, 25 April 2020 pada pukul 07.30 s/d selesai. *Posttest* diberikan kepada 25 peserta didik. Sedangkan *posttest* kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Sabtu, 25 April 2020 pada pukul 10.30 s/d selesai dan diikuti oleh 23 peserta didik. Berikut ini data deskriptif *pretest* pemahaman konsep matematika pada kelompok eksperimen.

**Tabel 1 Hasil Statistika Posttest**

Hasil	Eksperimen	Kontrol
N	25	23
Minimum	73	68
Maximum	100	100
Mean	86,80	81,43
Varians	80,167	104,166

Dari tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata pada kelompok eksperimen lebih dari kelompok kontrol yaitu 86,80 sehingga selisih nilai *posttest* dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yaitu 5,37. Yang artinya kelompok eksperimen mempunyai keunggulan pada nilai rata-rata.

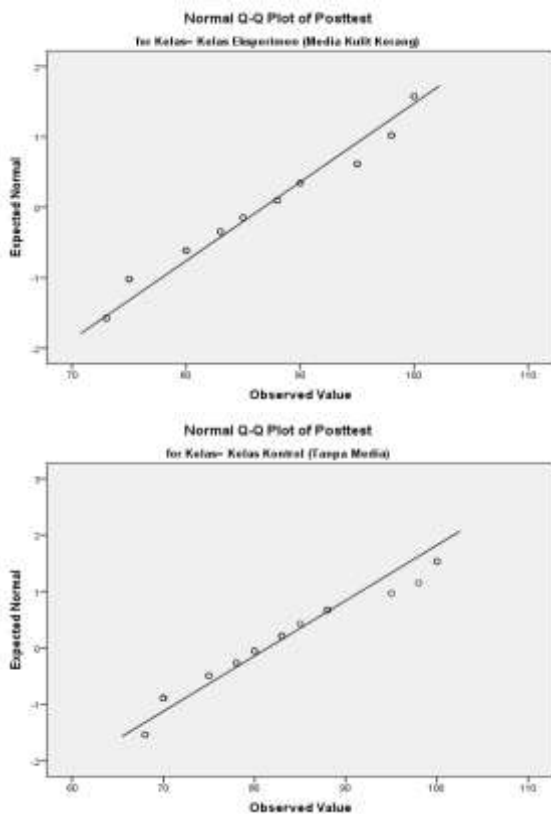
Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan *one-sample Kolmogorov-smirnov test* berbantuan aplikasi SPSS 22.0. Uji normalitas dilakukan pada nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Syarat suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi  $\geq \alpha$  (0,05). Jika signifikansi yang diperoleh  $\geq 0,05$ , maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika

signifikansi  $\leq 0,05$  maka distribusi data tidak normal. Berikut hasil uji normalitas yang diperoleh.

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Posttest Kelompok Eksperimen**

Tests of Normality				
Kolmogorov-Smirnov				
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Posttest	Kelas Eksperimen (Media Kulit Kerang)	,140	25	,200*

Berdasarkan hasil uji yang disajikan pada tabel 2, terlihat bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika kelompok eksperimen nilai signifikansi yaitu  $0,200 \geq 0,05$ , dan kemampuan pemahaman konsep matematika pada kelompok kontrol nilai signifikansi yaitu  $0,200 \geq 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data pada kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat juga dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1 Uji Normalitas pada kelompok eksperimen dan kontrol**

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas data. Uji Homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data dari kelompok eksperimen dan kontrol mempunyai variansi yang Homogen atau tidak. Statistik uji yang digunakan adalah *one-way ANOVA Homogeneity of variances test* berbantuan aplikasi SPSS 22.0. Dengan ketentuan apabila signifikansi  $\geq 0,05$  maka variansi bersifat homogen dan sebaliknya jika signifikansi  $\leq 0,05$  maka variansi bersifat tidak homogen. Berikut hasil dari uji homogenitas :

**Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Posttest**

Test of Homogeneity of Variances				
Posttest				
Levene				
	Statistic	df1	df2	Sig.
	,231	1	46	,633

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai signifikansi dari data *posttest* pemahaman konsep matematika pada kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh nilai signifikansinya  $0,633$ . Nilai signifikansi lebih besar dari  $0,05$  dapat dituliskan  $0,633 \geq 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa variansi data *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol bersifat homogen atau sama.

**Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis Posttest Pemahaman Konsep Matematika Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	2,33	,633	1,940	46	,059	5,365	2,766	-,202	10,933
	Equal variances not assumed			1,975	43,5	,060	5,365	2,781	-,240	10,971

Uji hipotesis statistika ini dilakukan setelah data sudah di uji normalitas dan Homogenitas, dan data sudah berdistribusi normal dan Homogen. Peneliti sudah melakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) data sudah berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Uji ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran kulit kerang terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat peserta didik. Uji ini menggunakan *Independent sample t-test* dengan bantuan program *SPSS 22.0*.

Apabila terdapat perbedaan yang signifikansi, maka kriteria pengujian hipotesis adalah jika signifikansi  $T\text{-test} \geq 0.05$  maka keputusan  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan sebaliknya apabila signifikansi  $T\text{-test} \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil uji *Independent sample t-test* pada tabel di atas, dapat terlihat bahwa sig.(2-tailed) bernilai 0,059. Artinya sig.(2-tailed)  $0,059 \geq 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Maka dapat disimpulkan hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh media kulit kerang terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas V SDN 17 Tanjungpandan.

### **Pembahasan**

Adapun dari uji *t independent sample t-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan media kulit kerang dan tidak menggunakan media kulit kerang menunjukkan hasil signifikansinya yaitu 0,059. Dimana apabila nilai signifikansi  $\leq 0,05$  maka terdapat pengaruh. Namun pada penelitian ini terlihat dari hasil uji *t* diatas bahwa nilai signifikansi yang didapatkan yaitu  $0,059 \geq 0,05$ . Sehingga disimpulkan bahwa media kulit kerang tidak ada pengaruh terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas V SDN 17 Tanjungpandan.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen peneliti menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Peneliti mengirimkan video pembelajaran yang didalamnya terdapat penjelasan materi-materi yang dipelajari dan juga penggunaan media kulit kerang. Peserta didik merasa pembelajaran menggunakan media kulit kerang lebih mudah dipahami terlihat dari respon mereka yang cukup antusias dalam pembelajaran. Namun tidak semua peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik. Peneliti juga memberikan peserta didik beberapa soal latihan dan memberikan evaluasi pada pembelajaran. Namun terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang memahami materi sehingga menanyakan secara personal pada peneliti.

Pada kelompok kontrol pelaksanaan pembelajaran tidak menggunakan media kulit kerang. Dalam proses pembelajaran pada kelompok kontrol ini sama seperti pada kelompok eksperimen yaitu peneliti mengirimkan video pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi-materi namun tidak menggunakan media kulit kerang pada saat menjelaskan materi. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dan masih banyak peserta didik yang tidak paham dengan materi dikarenakan keterbatasan dalam pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran dilakukan dengan segala keterbatasan dikarenakan adanya wabah *covid19*.

Aturan dalam penggunaan media kulit kerang yaitu, sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyiapkan media pembelajaran kulit kerang
- 2) Media kulit kerang terdiri dari kulit kerang bermuatan positif dan negatif yang berwarna biru dan merah.
- 3) Mendefinisikan bilangan netral sebagai semua kerang yang berpasangan, artinya banyaknya

kerang merah sama dengan banyaknya kerang biru.

- 4) Mendefinisikan suatu bilangan bulat positif sebagai banyaknya kerang biru yang tidak berpasangan.
- 5) Mendefinisikan suatu bilangan bulat negatif sebagai banyaknya kerang merah yang tidak berpasangan.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan media kulit kerang pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
- 2) Menyampaikan informasi kepada peserta didik.
- 3) Peneliti mengirimkan video pembelajaran ke grup kelas di *Whatsapp*. Pada video pembelajaran guru menjelaskan materi dengan beberapa tahapan yaitu :
  - (a) Peneliti menjelaskan rencana pembelajaran.
  - (b) Kemudian menjelaskan prosedur atau cara penggunaan media kulit kerang.
  - (c) Peneliti menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media kulit kerang.
  - (d) Peneliti memastikan setiap anak tidak mengalami kesulitan.
- 4) Setelah diberikan video pembelajaran peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya.
- 5) Peserta didik diminta untuk menyelesaikan latihan soal di LKPD.
- 6) Peserta didik diminta untuk mengirimkan jawaban dari latihan soal kepada guru/peneliti.
- 7) Bersama-sama, peserta didik dan peneliti melakukan evaluasi mengenai materi dan membahas bersama-sama jawaban dari soal latihan.

Kelebihan dan Kekurangan Media Kulit Kerang

- 1) Kelebihan

- a) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih menarik dan efektif.
- b) Memudahkan guru dalam menyampaikan suatu konsep pembelajaran abstrak menjadi lebih nyata.
- c) Membantu peserta didik dalam pemahaman konsep operasi hitung bilangan bulat penjumlahan dan pengurangan.
- d) Dapat digunakan secara individu atau berkelompok.
- e) Warna media kulit kerang menarik.
- f) Alat dan bahan pembuatan mudah ditemukan dan dapat digunakan berkali-kali

Dari hasil *posttest* pada kelompok eksperimen diperoleh skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah yaitu 73 dengan total skor yaitu 2170 dan memperoleh rata-rata sebesar 86,80. Untuk nilai variansnya yaitu sebesar 80.167. Sedangkan hasil *posttest* pada kelompok kontrol memperoleh skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah yaitu 68 dengan total skor yaitu 1873 dan memperoleh rata-rata sebesar 81,43. Untuk nilai variansnya yaitu sebesar 104,166. Jika dibandingkan rata-rata nilai *posttest* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol terlihat kelompok eksperimen lebih tinggi  $86,80 > 81,43$ . Nilai *posttest* ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan tingkat pemahaman konsep peserta didik.

Adapun temuan penelitian yang ditemukan yaitu peserta didik sulit dikontrol pada pembelajaran secara daring. Berikut ini adalah temuan penelitian yang menyebabkan media kulit kerang tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik, sebagai berikut:

- 1) Pada saat pembelajaran dimulai tidak semua peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik.

- 2) Adanya keterbatasan teknologi, yaitu tidak semua peserta didik memiliki *handphone*, sebagian dari peserta didik menggunakan *handphone* orangtua.
- 3) Terbatasnya materi yang disampaikan lewat video pembelajaran.
- 4) Peneliti sulit mengontrol peserta didik mana yang serius belajar dan mana yang tidak.

Pokok permasalahan dalam penelitian ini yaitu peserta didik mengalami kesulitan pada pemahaman konsep materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah, 2018) menjelaskan bahwa dengan penggunaan media kartu berwarna berdampak positif dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik. Oleh karena itu penggunaan media yang tepat dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif dan efektif.

Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan apabila dilakukan secara langsung, sehingga peserta didik bisa berinteraksi dengan baik bersama peserta didik lainnya dan juga guru, hal ini sesuai dengan pernyataan (Donas dan Elhefni, 2016) yang mengatakan pembelajaran bermakna dapat meningkatkan hasil belajar karena dengan pembelajaran bermakna guru bisa menggali dan menemukan konsep-konsep yang dimiliki peserta didik. Sehingga dengan pembelajaran daring yang memiliki banyak keterbatasan dan kekurang dalam mengetahui kemampuan peserta didik, hal inilah yang dapat mempengaruhi hasil posttest peserta didik. Namun dengan pembelajaran matematika yang dilaksanakan secara daring peneliti bisa melihat bagaimana antusias peserta didik dalam menanggapi materi yang telah diberikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh media kulit kerang terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas V di SDN 17 Tanjungpandan. Dari pemaparan diatas terlihat bahwa hasil dari nilai *posttest* peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu pada kelompok eksperimen mendapatkan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 73 dengan jumlah nilai keseluruhan yaitu 2170 dan rata-rata yaitu 86,80, sedangkan pada kelompok kontrol mendapatkan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 68 dengan jumlah nilai keseluruhan yaitu 1873 dan rata-rata yaitu 81,43.

Pada uji T terlihat bahwa nilai signifikansi  $(0,059) > 0,05$  sehingga bisa disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan pada penerapan media kulit kerang terhadap pemahaman konsep peserta didik.

Adapun beberapa kendala yang merupakan alasan mengapa media kulit kerang tidak berpengaruh signifikan, sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran secara daring sehingga tidak kondusif.
- 2) Saat pembelajaran dimulai banyak peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 3) Adanya keterbatasan teknologi, yaitu hanya sebagian peserta didik memiliki *handphone* pribadi, sebagian lagi menggunakan *handphone* orangtua.
- 4) Terbatasnya materi yang disampaikan lewat video pembelajaran.
- 5) Peneliti sulit mengontrol peserta didik mana yang serius belajar dan mana yang tidak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini untuk saya persembahkan untuk :

1. Hj. R. Siti Pupu Fauziah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Yayasan Pusat Studi Pengembangan Islam Amaliyah Indonesia (YPSPIAI).
2. Dr. Ir. Dede Kardayana, M.Si selaku Rektor Universitas Djuanda Bogor.
3. Ibu Zahra Khusnul Latifah, M.Pd.I, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda Bogor.
4. Ibu Dr. Helmia Tasti Adri, M.Pd.Si, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Djuanda Bogor.
5. Bapak La Ode Amril, S.Pd., M.Pd, Sebagai Dosen Pembimbing Utama yang sudah memberikan bimbingan dan motivasi selama melakukan penelitian.
6. Bapak Irwan Efendi, SH., M.Pd, Sebagai Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan pengarahan dan motivasi selama melakukan penelitian.
7. Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberi ilmu kepada peneliti selama masa perkuliahan.
8. Bapak Sapta Nugraha, S.Pd, Selaku kepala Sekolah SDN 17 Tanjungpandan, yang sudah memberikan izin kepada peneliti, serta memberikan motivasi dan dorongan selama kegiatan penelitian berlangsung.
9. Ibu Anrijana S.Pd, Selaku wali kelas V.2 atas segala bimbingan, saran, motivasi dan bantuannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal usulan skripsi ini.
10. Bapak Riyandi S.Pd, Selaku wali kelas V.3 atas segala bimbingan, saran, motivasi dan bantuannya sehingga peneliti dapat

menyelesaikan proposal usulan skripsi ini.

11. Kepada orang tua yang terus-menerus memberikan semangat, dukungan dan dorongan berupa doa maupun materil yang tak terhingga dalam pelaksanaan skripsi ini.
12. Kepada Mohammad Zein Ismu Wardhana selaku teman seperjuangan yang senantiasa memberikan dukungan serta doa tanpa hentinya selama melakukan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, W., & dkk. (2017). Pembelajaran Saintifik Berbantuan Media Manipulatif Untuk Memahamkan Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Pendidikan, Vol. 2, No. 5*.
- Fatimah. (2018). Penggunaan Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Ibtida'i Volume 5 No. 01*.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. e., & Soemarmo, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kemdikbud, p. w. (2019, 12 3). [www.kemdikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id). Diambil kembali dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas>
- Najib, D. A., & Elhefni. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS

Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Padang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 26.

Supardi. (2014). *Komprehensif, Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih*. Jakarta: Change Publication.

Supriadi. (2018). *Cara Mengajar Matematika untuk PGSD 1*. Serang: PGSD UPI Kampus Serang.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta Kencana