



# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA TERHADAP OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IV SDN PANDEGLANG 1**

**Tati Rochayati**

<sup>1</sup> SDN Pandeglang 1 e-mail: [tatirochayati639@gmail.com](mailto:tatirochayati639@gmail.com)

## **Riwayat artikel**

Diterima      September 2023  
Disetujui     Februari 2023  
Diterbitkan    Februari 2023

## **ABSTRAK**

Sebagaimana yang telah diuraikan dalam bab IV tentang pelaksanaan penelitian dan pembahasan bahwa tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dalam siklus II berupa penggunaan model pembelajaran interaktif telah mampu meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas IV SD Negeri Pandeglang 1. Peningkatan prestasi belajar tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata tiap siklus yang mengalami kenaikan. Pada pembelajaran prasiklus, dari 30 siswa diperoleh rata-rata nilai untuk materi perkalian dan pembagian bilangan bulat adalah 57,33, siklus I mengalami kenaikan menjadi 62,67, dan pada siklus II kembali mengalami kenaikan nilai rata-rata menjadi 88,67. Kesimpulan berdasarkan data nyata melalui bukti pelaksanaan sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam bab II berbunyi: "Peningkatan Hasil Belajar Siswa terhadap Operasi Hitung Bilangan Bulat Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif pada Siswa Kelas IV SDN Pandeglang 1". Sehingga pada akhir kesimpulan bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini terbukti, yaitu Adanya peningkatan hasil Hasil Belajar Siswa terhadap Operasi Hitung Bilangan Bulat Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Model Pembelajaran Interaktif, Operasi Hitungan Bulat,

## **ABSTRACT**

*As described in chapter IV regarding the implementation of the research and the discussion that class action carried out by researchers in cycle II in the form of using interactive learning models has been able to increase student achievement in Class IV SD Negeri Pandeglang 1. The increase in learning achievement can be seen from the average value the average of each cycle has increased. In the pre-cycle learning, the average score of 30 students for the multiplication and division of integers was 57.33, the first cycle increased to 62.67, and in the second cycle the average value increased again to 88.67. Conclusions based on real data through implementation evidence in accordance with the hypothesis proposed in chapter II reads: "Improvement of Student Learning Outcomes on Integer Count Operations Using Interactive Learning Models in Grade IV Students at SDN Pandeglang 1". So at the end it was concluded that the action hypothesis in this classroom action research was proven, namely that there was an increase in student learning outcomes for Integer Counting Operations Using Interactive Learning Models.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Interactive Learning Models, Round Count Operations,*



## PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang erat dengan kehidupan manusia, sehingga perlu dipahami oleh semua lapisan masyarakat terutama oleh siswa sekolah formal, oleh sebab itu konsep dasar matematika yang diajarkan kepada siswa haruslah kuat dan benar. Berkaitan dengan pembelajaran matematika, terdapat fakta yang memprihatinkan yaitu rendahnya prestasi yang dicapai oleh siswa, kondisi tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata UAN untuk pelajaran matematika, yang selalu rendah dibandingkan dengan pelajaran yang lain. Hal ini didukung oleh pendapat Nurlaelah (dalam Supriadi, 2000: 3) bahwa, "Daya serap siswa untuk pelajaran matematika hanya 30 %". Begitu pula menurut Karso (2000: 1.43) yang menyatakan, "Prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika, pada umumnya relatif rendah".

Matematika selama ini dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami dan tidak disenangi oleh kebanyakan siswa. Berkenaan dengan itu Ruseffendi (1988: 157) menyatakan, "Terdapat banyak anak-anak yang belajar matematika, bagian yang sederhana pun banyak yang tidak dipahami, banyak konsep yang dipahami secara keliru. Matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, ruwet dan banyak memperdayakan", sejalan dengan pendapat tersebut Setyono (2000: 6) menyatakan, "Matematika adalah ilmu yang mendasar.

Salah satu faktor terjadinya keadaan di atas adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan belum efektif. Pembelajaran matematika, di Indonesia sampai saat ini masih menggunakan pembelajaran konvensional yang bersifat teacher centered sehingga kurang melibatkan aktivitas siswa secara optimal dan siswa cenderung lebih pasif. Pembelajaran konvensional pada umumnya berlangsung satu arah yaitu guru ke siswa, siswa menjadi objek pasif, walaupun siswa aktif hanya ketika mengerjakan tugas atau ulangan saja.

Karso (2000: 1.42) menyatakan, "Dua hal penting yang merupakan bagian dari tujuan pembelajaran matematika adalah pembentukan sifat berfikir dan kreatif". Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika, siswa seharusnya diberi kesempatan bertanya dan berpendapat, dengan kata lain diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, karena inti dari proses belajar mengajar adalah siswa belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut Ruseffendi (1988: 283) menyatakan, "Belajar secara aktif dapat menyebabkan ingatan yang dipelajari lebih tahan lama dan pengetahuan menjadi luas dibandingkan dengan belajar secara pasif". Salah satu model pembelajaran yang dapat diaplikasikan sebagai alternatif pembelajaran dan diharapkan dapat membuat siswa tertarik terlibat secara aktif adalah model pembelajaran interaktif.

Menurut Faire dan Cosgrove, Model pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang merujuk pada pandangan konstruktis, selain itu model pembelajaran interaktif juga sering dikenal sebagai pendekatan pertanyaan dimana guru berusaha untuk menggali pertanyaan siswa, siswa ditantang rasa ingin tahunya terhadap objek yang dipelajari, dengan cara mengajukan pertanyaan, kemudian siswa melakukan penyelidikan atas pertanyaan mereka sendiri.



## KAJIAN LITERATUR

Belajar merupakan aktivitas yang paling utama dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Oleh karena itu, pemahaman yang benar mengenai arti belajar mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya guru. Kekeliruan dan ketidaklengkapan persepsi terhadap belajar seringkali mengakibatkan hasil pembelajaran yang dicapai kurang maksimal.

Pada perkembangannya, telah terjadi keanekaragaman pendapat mengenai pengertian belajar dari para ahli, hal ini terjadi karena adanya perbedaan titik pandang mereka. Namun demikian mereka sepakat pengertian belajar berkaitan dengan penggunaan kata "berubah" dan "tingkah laku". Sebagaimana Gagne (dalam Wiranataputra, 2000: 2.3) menyatakan, "Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Selain itu Chaplin (dalam Syah, 1995: 90) merumuskan belajar dalam dua rumusan. Rumusan pertama berbunyi: ...acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience, belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan keduanya: process of acquiring responses as a result of special practice, belajar ialah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus.

Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani *mathein* atau *manthein* yang artinya mempelajari, namun diduga kata itu erat pula hubungannya dengan kata Sanskerta *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan, atau intelegensi (Andi Hakim Nasution, dalam Karso. 2000: 1.39). Sedangkan menurut Ilham Hudoyo (dalam Karso. 2000: 1.41) secara singkat dapat dikatakan bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide, konsep abstrak yang tersusun secara hierarkis dan penalaran deduktif.

Matematika tidak hanya sekedar sekumpulan aturan yang harus dipelajari siswa dan bukan materi yang sifatnya siap saji, akan tetapi matematika adalah pelajaran yang dinamis yang harus dipelajari dengan cara mengalami dan melakukan (mengerjakan). Oleh karena itu penyajian pembelajaran matematika semestinya berupa permasalahan dalam suatu konteks tertentu yang sifatnya aktual, sesuai dengan pengalaman nyata sehari-hari (Suherman. 2004: 11).

Pembelajaran yang merupakan manifestasi dari kondisi tersebut adalah pembelajaran yang bersifat mengembangkan model, situasi, dan skema pemikiran siswa. Dalam pembelajaran, siswa tidak "menerima jadi" suatu konsep atau generalisasi, melainkan harus terlibat aktif mengkonstruksi secara produktif melalui interaksi dirinya dalam bentuk partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan kesepakatan Tim MKPBM (2001: 60).

### A. Model Pembelajaran Interaktif



Faire dan Cosgrove (dalam Karli, 2003: 86) menyatakan, "Model pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang merujuk pada pandangan konstruktivis". Model pembelajaran interaktif sering dikenal sebagai pendekatan pertanyaan siswa, dimana guru berusaha untuk menggali pertanyaan, siswa ditantang rasa ingin tahunya terhadap objek yang dipelajari, dengan cara mengajukan pertanyaan, kemudian siswa melakukan penyelidikan atas pertanyaan mereka sendiri. Langkah-langkah model pembelajaran interaktif menurut Faire dan Cosgrove (dalam Karli, 2003: 87) terdiri dari enam tahap yaitu tahap persiapan, tahap pengetahuan awal, tahap kegiatan eksplorasi dan pertanyaan siswa, tahap penyelidikan, tahap pengetahuan akhir dan tahap refleksi.

Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran interaktif dilakukan pada pokok bahasan Operasi hitung bilangan bulat yang merupakan materi kelas 4. Adapun tahap pelaksanaan pembelajarannya, adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan, dimana guru dan siswa mempelajari topik dan mengumpulkan sumber-sumber yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari
2. Tahap pengetahuan awal adalah tahap dimana guru berusaha menggali apa yang diketahui siswa tentang topik yang akan dipelajari.
3. Tahap eksplorasi dan pertanyaan siswa, guru menjelaskan topik yang akan dieksplorasi bersama siswa melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab.
4. Tahap penyelidikan adalah tahap dimana guru dan siswa memilih pertanyaan untuk diselidiki dan didiskusikan serta mengurutkan pertanyaan-pertanyaan siswa menurut urutan materi.
5. Tahap pengetahuan akhir, guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai pengetahuan atau materi yang telah dipelajari.
6. Tahap refleksi adalah tahap pemantapan siswa terhadap materi yang telah dipelajari dengan melakukan tes.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh para peneliti terdahulu mengenai penggunaan model pembelajaran interaktif, diantaranya: Priatun (2006) meneliti tentang penggunaan model pembelajaran interaktif pada pembelajaran operasi hitung bilangan bulat di kelas 4 SD. Dari hasil penelitiannya dilaporkan bahwa penggunaan model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika, serta daya serap siswa pada pembelajaran operasi hitung bilangan bulat. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut Yuhana (2008) menyatakan, "Model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kompetensi siswa SD, serta sikap siswa terhadap model pembelajaran interaktif adalah positif". Selain itu Seamam dan Fellenz (dalam Martiningsih 2008) menyatakan, "Model pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran yang merujuk pada bentuk diskusi dan saling berbagi diantara peserta didik dan guru, pembelajaran seperti ini akan memberikan kesempatan siswa



untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan dan pengetahuan guru serta mencoba mencari alternatif dalam berpikir”.

### **METODOLOGI PENELITIAN/PENULISAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik penelitian tindakan kelas (action research) yang dilakukan di SD Negeri Pandeglang 1 dan yang jadi sampel penelitian adalah siswa Kelas IV yang berjumlah 30 orang. Dalam penelitian tindakan kelas, guru dapat meneliti sendiri terhadap praktek pembelajaran yang ia lakukan di kelas, melalui tindakan-tindakan yang direncanakan, dilaksanakan dan di evaluasi. Hal ini sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas yaitu adanya tindakan-tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.

Bentuk penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan mengadopsi pengelompokan (Suyanto, 1997: 17) bahwa, guru sebagai peneliti memiliki ciri penting, yaitu sangat berperannya guru itu sendiri dalam proses penelitian tindakan kelas. Dalam bentuk ini tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas dimana guru terlibat secara penuh dalam proses perencanaan, aksi (tindakan), dan refleksi. Dalam bentuk penelitian yang demikian, guru mencari problema sendiri untuk dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas, sedangkan peran pihak luar sangat kecil dalam proses penelitian.

Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas adalah untuk: 1) peningkatan dan perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru. 2) perbaikan dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses belajar mengajar. 3) terwujudnya proses latihan dalam jabatan selama proses penelitian berlangsung. Penelitian tindakan kelas ditujukan kepada kepentingan praktisi di lapangan, dalam hal ini guru kelas. Artinya penelitian tindakan kelas ini dapat mendorong, dan membangkitkan para praktisi di lapangan agar memiliki kesadaran diri untuk melakukan refleksi, dan kritik diri terhadap kinerja profesionalnya. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas memandang esensi prinsip keterlibatan peneliti secara langsung sebagai basis sosialnya, dan peningkatan mutu sebagai pendidikannya.

Adapun manfaat dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: (1) inovasi pembelajaran, (2) pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dan tingkat kelas, (3) peningkatan profesionalisme guru. (Suyanto, 1997: 9)

#### **1. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang dipergunakan berbentuk siklus yang mengacu pada model Hopkins (Depdikbud, 1999: 7). Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan. Rencana penelitian tindakan kelas ini, terdiri dari 4 siklus. Tiap siklus

dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti apa yang telah didesain dalam faktor yang diselidiki.

Tahap pengolahan data merupakan tahap yang penting dalam suatu penelitian karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan. Setelah semua data terkumpul maka dideskripsikan dan di analisis. Skor yang diperoleh masing-masing indikator dijumlahkan hasilnya disebut jumlah skor. Selanjutnya dihitung angka presentase rata-rata dengan cara membagi frekuensi skor yang dicari dengan jumlah skor frekuensi seluruhnya, yang dikalikan dengan 100%. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2002: 50) yaitu:

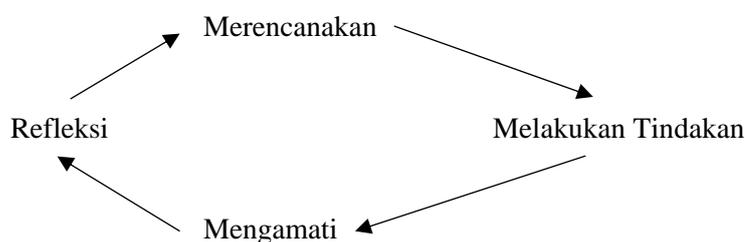
$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka presentase

F = Frekuensi skor yang dicari

N = Jumlah skor frekuensi seluruhnya



Gambar 3.2 Tahap-tahap dalam PTK (Hopkins, 1993)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. PraSiklus

##### a. Kelas Eksperimen

Untuk memperoleh gambaran ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen, berikut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen

Uraian	Termin		
	I	II	III
Jumlah Siswa Peserta Tes	30	30	30
Persentase siswa yang tuntas belajar	30%	47%	100%
Persentase siswa yang tidak tuntas belajar	70%	53%	0%

Ketuntasan belajar yang disajikan pada tabel 4.1 memperlihatkan bahwa:

- Pada tes I, dari 30 siswa yang mengikuti tes, persentase siswa yang tuntas belajar mencapai 30 % atau 9 siswa. Menurut kurikulum kriteria ketuntasan belajar pada tes formatif I tergolong cukup.
- Pada tes II, dari 30 siswa yang mengikuti tes, persentase siswa yang tuntas belajar mencapai 47 % atau 14 siswa. Menurut kurikulum kriteria ketuntasan belajar pada tes formatif I tergolong cukup.
- Pada tes III, dari 30 siswa yang mengikuti tes, persentase siswa yang tuntas belajar mencapai 100 % atau 30 siswa. Menurut kurikulum kriteria ketuntasan belajar pada tes formatif I tergolong cukup.
- Secara umum nilai ketuntasan belajar dari kelas eksperimen mengalami peningkatan
- Berdasarkan hasil pretes dan postes diperoleh  $z = -4,782 < -z \text{ tabel} = 1,96$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Ini berarti bahwa dengan tingkat signifikan sebesar 5 %, terdapat pengaruh model pembelajaran interaktif yang nyata terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran interaktif memberikan pengaruh nyata terhadap hasil belajar matematika siswa.

## 2. Siklus I

Untuk memperoleh gambaran hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika pada tiap-tiap responden, berikut disajikan pada table dibawah:

**Gambar 4.2**

Nilai Rata-Rata Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Ket
1	Abdilah Khoirul Azam	60	Belum Tuntas
2	Ajria Anandita Pebrianan	80	Tuntas
3	Allenka Putri Istira	80	Tuntas
4	Allysha Suci Permata	40	Belum Tuntas
5	Aretha Balqis Alsyarif	40	Belum Tuntas
6	Bintang Sufi Al Faradji	100	Tuntas
7	Bunga Muthya Adzani	60	Belum Tuntas
8	Ega Dan endra Purwajati	40	Belum Tuntas
9	Faeyza Rahman Saleh	80	Tuntas
10	Firly Anindiya	80	Tuntas



11	Galuh Kwan Cahya Ning Tias	40	Belum Tuntas
12	Gista Aulia Zahra	80	Tuntas
13	Haekal Aziiz Aljabbar	40	Belum Tuntas
14	Kaffa Naffisa Chandra	40	Belum Tuntas
15	Karin Rianti Putri	100	Tuntas
16	Mochamad Sidik Anugrah	40	Belum Tuntas
17	Muhamad Juan Maulana	40	Belum Tuntas
18	Muhammad Hudzaifah Al Karkhi	80	Tuntas
19	Muhammad Mahesa Ihsanul Iman	80	Tuntas
20	Muhammad Rafa Puhafi	40	Belum Tuntas
21	Nabila Arrozaq	80	Tuntas
22	Nazwa Febriansyah	80	Tuntas
23	Putri Nilmalasari	80	Tuntas
24	Qory Alifa Aulia	40	Belum Tuntas
25	Rafaya Lika Herdian	40	Belum Tuntas
26	Ratu Keira Wikisya Huda	40	Belum Tuntas
27	Sachita Diana	80	Tuntas
28	Senja Mutiara Rahmi	80	Tuntas
29	Shafa Rayya Humaira	60	Belum Tuntas
30	Tubagus Niaz Iqbal	60	Belum Tuntas
	JUMLAH	1880	
	RATA-RATA	62,67	

Dari tabel 4.2 di atas terlihat seluruh responden yaitu sebanyak 30 siswa mengalami kenaikan skor tes, selanjutnya untuk menguji signifikan hipotesis komparatif dua sampel berpasangan digunakan Wilcoxon Mach Pairs Test, karena berdasarkan uji normalitas diperoleh kesimpulan, baik data pretes maupun postes tidak berdistribusi normal, sehingga uji t tidak dapat dilakukan.

Berdasarkan hasil pretes dan postes diperoleh nilai rata-rata 62,67, sehingga ditolak. Ini berarti bahwa dengan tingkat signifikan sebesar 57,33%, terdapat pengaruh model pembelajaran konvensional yang nyata terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional memberikan pengaruh nyata terhadap hasil belajar matematika siswa.

### 3. Siklus II

Untuk memperoleh gambaran hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika pada tiap-tiap responden, berikut disajikan tabel dibawah:

**Gambar 4.3**  
Nilai Rata-Rata Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Ket
1	Abdilah Khoirul Azam	100	Tuntas
2	Ajria Anandita Pebrianan	80	Tuntas
3	Allenka Putri Istira	100	Tuntas
4	Allysha Suci Permata	80	Tuntas
5	Aretha Balqis Alsyarif	80	Tuntas
6	Bintang Sufi Al Faradji	80	Tuntas
7	Bunga Muthya Adzani	100	Tuntas
8	Ega Dan endra Purwajati	80	Tuntas
9	Faeyza Rahman Saleh	80	Tuntas
10	Firly Anindiya	80	Tuntas
11	Galuh Kwan Cahya Ning Tias	100	Tuntas
12	Gista Aulia Zahra	80	Tuntas
13	Haekal Aziiz Aljabbar	100	Tuntas
14	Kaffa Naffisa Chandra	100	Tuntas
15	Karin Rianti Putri	80	Tuntas
16	Mochamad Sidik Anugrah	100	Tuntas
17	Muhamad Juan Maulana	80	Tuntas
18	Muhammad Hudzaifah Al Karkhi	100	Tuntas
19	Muhammad Mahesa Ihsanul Iman	100	Tuntas
20	Muhammad Rafa Puhafi	80	Tuntas
21	Nabila Arrozaq	80	Tuntas
22	Nazwa Febriansyah	80	Tuntas
23	Putri Nilmalasari	100	Tuntas
24	Qory Alifa Aulia	80	Tuntas
25	Rafaya Lika Herdian	100	Tuntas
26	Ratu Keira Wikisya Huda	80	Tuntas
27	Sachita Diana	100	Tuntas
28	Senja Mutiara Rahmi	80	Tuntas
29	Shafa Rayya Humaira	100	Tuntas
30	Tubagus Niaz Iqbal	80	Tuntas
<b>JUMLAH</b>		1660	
<b>RATA-RATA</b>		88,67	

Dari tabel 4.3 di atas terlihat seluruh responden yaitu sebanyak 30 siswa mengalami kenaikan skor tes, selanjutnya untuk menguji signifikan hipotesis komparatif dua sampel berpasangan digunakan Wilcoxon Mach Pairs Test, karena berdasarkan uji normalitas diperoleh kesimpulan, baik data pretes maupun postes tidak berdistribusi normal, sehingga uji tidak dapat dilakukan.

Berdasarkan hasil pretes dan postes diperoleh nilai rata-rata pada siklus II sebesar 88,67, sehingga  $H_0$  diterima. Ini berarti bahwa dengan tingkat signifikan sebesar 100%, terdapat pengaruh model pembelajaran konvensional yang nyata terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional memberikan pengaruh nyata terhadap hasil belajar matematika siswa.



## B. Pembahasan Hasil Penelitian

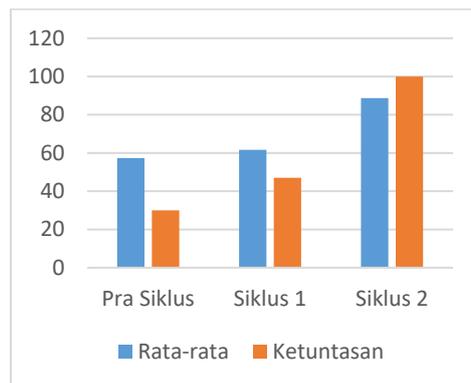
Untuk Memperoleh gambaran hasil belajar matematika siswa antara yang menggunakan model pembelajaran interaktif dan model pembelajaran konvensional, berikut disajikan table dibawah:

**Gambar 4.4**  
Nilai Setiap Siklus

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Abdilah Khoiril Azam	60	60	100
2	Ajria Anandita Pebrianan	40	80	80
3	Allenka Putri Istira	40	80	100
4	Allysha Suci Permata	60	40	80
5	Aretha Balqis Alsyarif	80	40	80
6	Bintang Sufi Al Faradji	80	100	80
7	Bunga Muthya Adzani	60	60	100
8	Ega Dan endra Purwajati	40	40	80
9	Faeyza Rahman Saleh	40	80	80
10	Firly Anindiya	60	80	80
11	Galuh Kwan Cahya Ning Tias	40	40	100
12	Gista Aulia Zahra	40	80	80
13	Haekal Aziiz Aljabbar	40	40	100
14	Kaffa Naffisa Chandra	60	40	100
15	Karin Rianti Putri	60	100	80
16	Mochamad Sidik Anugrah	80	40	100
17	Muhamad Juan Maulana	80	40	80
18	Muhammad Hudzaifah Al	80	80	100
19	Muhammad Mahesa	80	80	100
20	Muhammad Rafa Puhafi	40	40	80
21	Nabila Arrozaq	40	80	80
22	Nazwa Febriansyah	80	80	80
23	Putri Nilmalasari	60	80	100
24	Qory Alifa Aulia	40	40	80
25	Rafaya Lika Herdian	40	40	100
26	Ratu Keira Wikisya Huda	40	40	80
27	Sachita Diana	80	80	100
28	Senja Mutiara Rahmi	60	80	80
29	Shafa Rayya Humaira	40	60	100
30	Tubagus Niaz Iqbal	80	60	80
<b>JUMLAH</b>		<b>1720</b>	<b>1880</b>	<b>2660</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>57,33</b>	<b>62,67</b>	<b>88,67</b>

Berdasarkan hasil pretes dan postes bilangan bulat. Perbedaan tersebut yakni ketuntasan belajar, dimana siswa yang menggunakan model pembelajaran interaktif selama 2 siklus pertemuan penelitian

prasiklus 30%, siklus 146,67% dan 100 %, dengan nilai diperoleh nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 57,33, siklus I 61,67, dan siklus II sebesar 88,67, sehingga H<sub>0</sub> diterima. Ini berarti bahwa dengan tingkat signifikan sebesar 96,43%, terdapat pengaruh model pembelajaran konvensional yang nyata terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional memberikan pengaruh nyata terhadap hasil belajar matematika siswa.



### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah disajikan pada bab IV, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa yang menggunakan model pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran operasi hitung bilangan bulat. Perbedaan tersebut yakni ketuntasan belajar, dimana siswa yang menggunakan model pembelajaran interaktif selama 2 siklus pertemuan penelitian prasiklus 30%, siklus 146,67% dan 100 %, dengan nilai rata-rata prasiklus 57,33, siklus 1 62,67 dan siklus II 88,67. Aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran, dimana pada kelas yang menggunakan model pembelajaran interaktif aktivitas siswa lebih besar dibandingkan aktivitas guru, sedan gkan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional aktivitas guru lebih besar dibandingkan aktivitas siswa. Prestasi belajar matematika siswa yang diberi model pembelajaran interaktif lebih baik dibandingkan siswa yang diberi model pembelajaran konvensional.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akhsin, N., dkk. (2004). *Matematika Kelas 4SD*. Jakarta: Cempaka Putih.
- Asmin. (2001). *Implementasi Pembelajaran Matematika (PMP) dan Kendala yang Dihadapi Guru [on Line ]*. Tersedia
- Karli, H. Margaretha. (2002). *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Bina Media Informasi.



- Karso. (2000). *Pendidikan Matematika I*. Modul UT. Jakarta: Unit Penerbitan Universitas Terbuka.
- Makmun, Abin. (2000). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Priatun, Lina. (2006). *Penggunaan Model Interaktif pada Pembelajaran Operasi hitung bilangan bulat dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika*. Skripsi FKIPUNINUS. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Purnamasari, Eka. (2005). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Pembelajaran Fungsi dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Skripsi FKIP UNINUS. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Ruseffendi. (1988). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sagala, Syaiful. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Setyono, Ariesandi. (2006). *Mathemagic*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjana, Nana. (1989). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (1999). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Erman. (1990). *Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Wijaya Kusuma.
- Suherman, Erman. (2003). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Makalah LPMP. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Surya, M. (2000). *Kapita Selekta Kependidikan*. Modul UT. Jakarta: Unit Penerbitan Universitas Terbuka.
- Syah, Muhibin. (1995). *Psikologi Kependidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wingkel, W.S. (1984). *Psikologi Kependidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.