

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GRAFIK LINGKARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN DI MADRASAH
IBTIDAIYAH AL-MUJTAHIDIN SUMBER HARAPAN OGAN
KOMERING ULU TIMUR**

Opta Piyanti dan Tastin

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran, tentu dibutuhkan media-media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media grafik lingkaran dapat diartikan sebagai cara untuk menyampaikan materi yang berhubungan dengan satu kesatuan dari sebagian. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan OKU Timur. Penelitian ini juga untuk mengetahui pengaruh penggunaan media grafik lingkaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Adapun pengambilan sampel yang dilakukan yaitu dengan menggunakan *Sampling Pruposif* yaitu pengambilan sampel secara pertimbangan.

Perumusan masalah dari sekripsi ini adalah bagaimana penerapan media grafik lingkaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi pecahan di MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan OKU Timur. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan media grafik lingkaran pada mata pelajaran matematika materi pecahan di MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan OKU Timur. Apakah ada pengaruh anantara penerapan media grafik lingkaran dengan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika materi pecahan di MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan OKU Timur.

Metodologi pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif yaitu menguraikan, menggambarkan, dan mengklasifikasikannya menggunakan rumus tes "t". Dengan membandingkan besarnya "t" yang diperoleh penulis dalam perhitungan ($t_o = 3,075$) dan besarnya "t" yang tercantum pada Tabel Nilai t ($t_{t.ts.5\%} = 2,04$ dan $t_{t.ts.1\%} = 2,75$) maka dapat diketahui bahwa t_o adalah lebih besar dari pada t, yaitu: $2,04 < 3,274 > 2,75$. Dari perhitungan diatas dapat didapat $t_o > t_t$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Maka hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan terhadap penggunaan media grafik lingkaran materi pecahan pada mata pelajaran matematika kelas IV di MI Al-Mujtahidin OKU Timur diterima.

Kata Kunci: Media Grafik Lingkaran, Hasil Belajar, Matematika, Pecahan

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan/atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 berbunyi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang RI Nomor 20, 2003:2).

Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan tehnik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pelajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang di atur oleh guru. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang di capinya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan oleh kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan

guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi dan lain-lain.

(Sudjana dan Rifai, 2013:1-3)

Oleh karena itu, dengan adanya media yang muncul di sela-sela kehidupan kita itu akan mempermudah kita untuk mencapai suatu tujuan pendidikan apalagi untuk seorang guru. Selain kita dapat mengajak peserta didik untuk bermain dengan menggunakan media, namun tujuan pembelajaran pun tidak akan terabaikan. Media disini sangat bagus sekali untuk membantu penyaluran atau pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif.

Media adalah sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi (Sanjaya, 2012:57). Adapun macam-macam media antara lain yaitu, media Audio, media visual, media audio visual, media grafis dan lain-lain. Disini peneliti mengambil media grafik lingkaran dalam penelitiannya. Yang mana diketahui, Media grafik lingkaran adalah alat yang digunakan untuk mengantarkan sebuah materi yang menggambarkan bagian-bagian dari keseluruhan dalam suatu perbandingan tertentu.

Dari pernyataan diatas, jelas bahwa pengaruh media terhadap pelajaran sangatlah penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebab dengan menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran siswa akan mudah mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru. Namun penggunaan media ini juga harus dibantu dengan keahlian dan kreativitas seorang guru dalam mengaplikasikannya.

B. Kerangka Teori

Grafik lingkaran (*circle graphic*) adalah grafik yang dibuat untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan serta prosentase perbandingan bagian-bagian tersebut (Sanjaya, 2012: 166). Grafik lingkaran relative mudah diinterpretasi. Lingkaran dibagi ke dalam segmen-segmen yang

masing-masing mewakili satu bagian persentase dari keseluruhan data. Salah satu penggunaan khusus grafik lingkaran adalah untuk menggambarkan informasi mengenai porsi (alokasi) penggunaan dana yang tersedia. (Arsyad, 2014: 134)

Grafik lingkaran atau grafik piringan digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian terhadap keseluruhan. Bilamana ingin menggambarkan suatu hubungan kualitas individual tertentu terhadap keseluruhan, tampaknya adalah grafik lingkaranlah yang paling alamiah dan mudah dipahami dalam pemakaian. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa grafik lingkaran paling tepat dibaca dari semua bentuk grafik bila dipakai untuk membandingkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan. (Sudjana dan Rivai, 2013: 43-45).

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan media grafik lingkaran yaitu antara lain:

1. Guru membuka pelajaran dengan terlebih dahulu mengucapkan salam dan membacakan materi yang terdapat didalam buku pelajaran.
2. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan.
3. Guru memberikan contoh dengan mengambil salah satu bentuk media grafik lingkaran dan menyebutkannya kedalam materi yang diajarkan.
4. Siswa diberi kesempatan untuk maju kedepan dan memilih salah satu grafik lingkaran yang ada didepan untuk ditebaknya.
5. Siswa dibagikan kartu yang berisi tentang materi yang diajarkan.
6. Siswa disuruh mencocokkan kartu tersebut yang berisi tentang materi yang akan dibahas untuk ditempelkan dibawah grafik lingkaran yang ada didepan.
7. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan reward.
8. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pengajaran yang terdapat dalam media grafik lingkaran.
9. Guru mengadakan evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan.

(Arsyad, 2014: 117-119)

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol (Ismail, 2014: 38). Makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri

siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Susanto, 2014:5). Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya (Jihad dan Aziz, 2012:15). Hasil belajar adalah kompetensi dan kemampuan yang diperoleh peserta didik berkebutuhan khusus setelah melalui kegiatan belajar. Kegiatan belajar merupakan satu kesatuan dengan kegiatan mengajar. (Kustawan, 2013: 14)

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan ditaman kanak-kanak secara informal. Dalam kurikulum Depdiknas 2004 disebutkan bahwa standar kompetensi matematika di sekolah dasar yang harus dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran bukanlah penguasaan matematika, namun yang diperlukan ialah dapat memahami dunia sekitar, mampu bersaing, dan berhasil dalam kehidupan. Standar kompetensi yang dirumuskan dalam kurikulum ini mencakup pemahaman konsep matematika, komunikasi matematis, koneksi matematis, penalaran dan pemecahan masalah, serta sikap dan minat yang positif terhadap matematika. (Ismail, 2014: 183-184)

C. MI Al-Mutahididn Sumber Harapan OKU Timur

Profil Sekolah

- | | |
|------------------|--|
| a. Nama Sekolah | : MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan
OKU Timur |
| b. Alamat | : Jln. Sungai Belitang Desa Sumber
HarapanOKU Timur |
| c. Status MI | : Swasta |
| d. Waktu Belajar | : 07:00-12:30 |

- e. Kurikulum yang digunakan : KTSP
- f. Jenjang Akreditasi : Terakreditasi
- g. Nama Kepala Sekolah : Sopian Makrif, S.Pd.I.
- h. Pendidikan Terakhir : Strata 1

D. DATA HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Penggunaan Media Grafik Lingkaran

Pada saat siswa melakukan penggunaan media grafik lingkaran didepan kelas, peneliti sambil menilai aktifitas yang dilakukan oleh siswa tersebut. Dari proses pelaksanaan tersebut peneliti dapat menginput data sebagai berikut:

Tabel 1
Deskripsi Frekuensi Pelaksanaan Penggunaan Media Grafik Lingkaran

No.	Nilai Tes	Frekuensi
1.	100	1
2.	75	13
3.	50	3
Jumlah		N = 16

Dari data hasil observasi siswa dalam proses penggunaan media grafik lingkaran materi pecahan pada mata pelajaran Matematika di atas maka dilakukan pengelolaan data sebagai berikut:

- a. Melakukan penskoran ke dalam tabel distribusi

50	75	75	75
75	75	100	75
50	75	75	75
75	75	75	75

Dari data tersebut, kemudian dilakukan perhitungan terlebih yang disiapkan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel2
Deskripsi Frekuensi Pelaksanaan Penggunaan Media
Grafik Lingkaran

No.	X	F	Fx	X (X - M_x)	x^2	fx^2
1.	100	1	100	26,57	705,96	705,96
2.	75	13	975	1,57	2,46	31,98
3.	50	2	100	-23,43	548,96	109,92
Σ		16	1175			847,86

Dari tabel di atas diketahui : $\Sigma fx = 1175$, $\Sigma fx^2 = 847,86$ dan $N = 16$. Selanjutnya, dilakukan tahap perhitungan rata-rata atau Mean Variabel X (hasil observasi siswa).

b. Mencari nilai rata-rata

$$M_x = \frac{\Sigma fx}{N}$$

$$M_x = \frac{1175}{16}$$

$$M_x = 73,43 \text{ dibulatkan menjadi } 73$$

c. Mencari SD_x

$$SD_x = \sqrt{\frac{\Sigma fx^2}{N_1}}$$

$$SD_x = \sqrt{\frac{847,86}{16}}$$

$$SD_x = \sqrt{52,991}$$

$$SD_x = 7,27 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

a. Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan dengan Menggunakan Media Grafik Lingkaran

Setelah melakukan penelitian, peneliti memperoleh data hasil belajar siswa dengan menggunakan media grafik lingkaran. Data test ini memberikan gambaran hasil belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur

dalam materi pengenalan pecahan. Berikut deskripsi data test sebagai berikut:

Tabel 3
Deskripsi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media grafik Lingkaran

No.	Nilai Tes	Frekuensi
1.	84	1
2.	80	1
3.	72	1
4.	70	1
5.	68	1
6.	65	3
7.	64	3
8.	60	2
9.	52	1
10.	44	1
Jumlah		N = 16

Dari data hasil belajar siswa yang menggunakan media grafik lingkaran materi pecahan pada mata pelajaran Matematika di atas maka dilakukan pengelolaan data sebagai berikut:

1) Melakukan penskoran ke dalam tabel distribusi

72	64	60	65
44	60	64	65
80	84	68	70
52	64	84	65

Dari data di atas, kemudian dilakukan perhitungan terlebih yang disiapkan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4
Deskripsi Frekuensi Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Grafik Lingkaran

No.	X	F	Fx	$\sum (X - M_x)^2$	x^2	fx^2
1.	84	2	168	17,69	246,17	492,34
2.	80	1	80	13,69	187,41	187,41
3.	72	1	72	5,69	32,37	32,37

4.	70	1	70	3,69	13,61	13,61
5.	68	1	68	1,69	2,85	2,85
6.	65	3	195	-1,31	5,13	5,13
7.	64	3	192	-2,31	15,99	15,99
8.	60	2	120	-6,31	39,81	39,81
9.	52	1	52	-14,31	204,77	204,77
10.	44	1	44	-22,31	497,73	497,73
	Σ	16	1061			1492,01

Dari tabel di atas diketahui : $\Sigma fx = 1061$, $\Sigma fx^2 = 1492,01$ dan $N = 16$ Selanjutnya, dilakukan tahap perhitungan rata-rata atau Mean Variabel X (hasil belajar kelas eksperimen).

2) Mencari nilai rata-rata

$$M_x = \frac{\Sigma fx}{N}$$

$$M_x = \frac{1061}{16}$$

$$M_x = 66,31 \text{ dibulatkan menjadi } 66$$

3) Mencari SD_x

$$SD_x = \sqrt{\frac{\Sigma fx^2}{N_1}}$$

$$SD_x = \sqrt{\frac{1492,01}{16}}$$

$$SD_x = \sqrt{93,25}$$

$$SD_x = 9,65 \text{ dibulatkan menjadi } 10$$

b. Pengaruh Penggunaan Media Grafik Lingkaran Terhadap Hasil Belajar Siswa

Uji statistik tentang berhasil atau tidaknya pengaruh penggunaan media grafik lingkaran terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika materi pecahan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur, di sini peneliti menggunakan statistik dengan rumus uji tes “t” sebagai berikut:

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Data tersebut dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5
Skor Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika

No.	Nomor Absen Siswa	Skor	
		Proses Pelaksanaan (X)	Hasil Belajar (Y)
1.	01	50	72
2.	02	75	44
3.	03	75	80
4.	04	75	52
5.	05	75	64
6.	06	75	60
7.	07	100	84
8.	08	75	64
9.	09	50	60
10.	10	75	64
11.	11	75	68
12.	12	75	84
13.	13	75	65
14.	14	75	65
15.	15	75	70
16.	16	75	65
	N = 16		

Setelah mengetahui hasil belajar siswa, selanjutnya penulis mencari $\sum D$ dan $\sum D^2$.

Tabel 6
Perhitungan Untuk Memperoleh Mean dan Standar Deviasi

Skor		X	Y	X ²	Y ²
X	Y				
50	72	-23	6	529	36
75	44	4	-22	4	484
75	80	4	14	4	196
75	52	4	-14	4	4
75	64	4	-2	4	4
75	60	4	-6	4	36
100	84	27	6	722	324
75	64	4	-2	4	4
50	60	-27	-6	4	36
75	64	4	-2	4	4
75	68	4	2	4	4
75	84	4	18	4	324

75	65	4	-1	4	1
75	65	4	-1	4	1
75	70	4	4	4	4
75	65	4	-1	4	1
$\Sigma X = 1175$	$\Sigma Y = 1061$	$\Sigma X = 33$	$\Sigma y = 5$	$\Sigma x^2 = 1832$	$\Sigma y^2 = 1463$

1) Mencari Mean Variabel I (= Variabel X) dengan rumus :

$$M_x \text{ atau } M_1 = \frac{\Sigma X}{N_1} = \frac{1175}{16} = 73,43 \text{ dibulatkan menjadi } 73$$

2) Mencari Mean Variabel II (= Variabel Y) dengan rumus:

$$M_y \text{ atau } M_2 = \frac{\Sigma y}{N_2} = \frac{1061}{16} = 66,31 \text{ dibulatkan menjadi } 66$$

3) Mencari Deviasi Standar Skor Variabel X dengan rumus:

$$SD_x \text{ atau } SD_1 = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N_1}} = \sqrt{\frac{1832}{16}} = \sqrt{114,5} = 10,700$$

4) Mencari deviasi standar skor variabel Y dengan rumus:

$$SD_y \text{ atau } SD_2 = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_2}} = \sqrt{\frac{1463}{16}} = \sqrt{0,091} = 0,301$$

5) Mencari *Standar Error* Mean Variabel X dengan rumus:

$$SE_{M_x} \text{ atau } SE_{M_1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1-1}} = \frac{10,700}{\sqrt{16-1}} = \frac{10,700}{\sqrt{15}} = \frac{10,700}{3,872} = 2,761$$

6) Mencari *Standar Error* Mean Variabel Y dengan rumus:

$$SE_{M_y} \text{ atau } SE_{M_2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2-1}} = \frac{0,301}{\sqrt{16-1}} = \frac{0,301}{\sqrt{15}} = \frac{0,301}{3,872} = 0,077$$

7) Mencari *Standar Error* perbedaan Mean antara Variabel X dan Variabel Y dengan rumus:

$$SE_{M_1-M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2}$$

$$SE_{M_1-M_2} = \sqrt{2,761^2 + 0,077^2}$$

$$SE_{M_1-M_2} = \sqrt{7,623 + 0,005}$$

$$SE_{M_1-M_2} = \sqrt{7,628}$$

$$SE_{M_1-M_2} = 2,138$$

8) Mencari t_0 dengan rumus yang telah disebutkan dimuka yaitu:

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1-M_2}}$$

$$t_o = \frac{73 - 66}{2,138}$$

$$t_o = \frac{7}{2,138}$$

$$t_o = 3,274$$

9) Menguji kebenaran / kepalsuan

Setelah mendapatkan harga t_0 , maka langkah selanjutnya adalah memberikan interpretasi terhadap t_0 : $df (N_1 + N_2) - 2 = (16+16) - 2 = 30$. Dengan df sebesar 30 dikonsultasikan dengan Tabel Nilai “t” , baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf 1%. Ternyata bahwa: Pada taraf signifikansi 5% t_{tabel} atau $t_t = 2,04$, Pada taraf signifikansi 1% t_{tabel} atau $t_t = 2,75$

Karena t_0 telah diperoleh sebesar 3,274 sedangkan $t_t = 2,04$ dan 2,75 maka t_0 adalah lebih besar dari pada t_t , baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1% , dengan rincian :

$$2,04 < 3,274 > 2,75$$

Dari perhitungan di atas dapat didapat $t_o > t_t$ sehingga H_a di terima dan H_o ditolak. Maka hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan terhadap penggunaan media grafik lingkaran materi pecahan pada mata pelajaran matematika kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur dapat diterima.

E. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisa yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media grafik Lingkaran terhadap hadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika materi pecahan di Madrasah Ibtidaiyah MI-Mujtahidin sumber Harapan Ogan Komerling Ulu Timur tergolong baik, yaitu dilihat dari rata-rata hitung dengan menggunakan TSR sebesar 73,43 dibulatkan menjadi 73, dengan kategori nilai tinggi ada 1 orang siswa (6%), nilai sedang ada 13 orang (81%) dan nilai rendah ada 2 orang siswa (12%).
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan media grafik lingkaran sudah membaik, hal ini bisa dilihat dari hasil TSR sebagai berikut dengan kategori nilai tertinggi ada 3 orang siswa (18%), kategori nilai sedang ada 12 orang (75%) dan kategori nilai rendah ada 1 orang siswa (6%). hasil belajar siswa kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan media grafik lingkaran) memperoleh mean atau nilai rata-rata sebesar 61, 81 dibulatkan menjadi 62, dengan kategori nilai tinggi ada 1 orang siswa (6 %), nilai sedang ada 11 orang (68 %) dan nilai rendah ada 4 orang siswa (25%).
3. Pengaruh penggunaan media grafik lingkaran terhadap hasil belajar siswa itu sangat berpengaruh sekali, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan t_0 yaitu: perhitungan ($t_0 = 3,274$) dan besarnya "t" yang tercantum pada Tabel Nilai t ($t_{t.ts5\%} = 2,04$ dan $t_{t.ts.1\%} = 2,75$) maka dapat diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari pada t, yaitu: 2, 04 lebih kecil dari 3,274, sedangkan 3,274 lebih besar dari 2,75. Jadi, terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan terhadap penggunaan media grafik lingkaran materi pecahan pada mata pelajaran matematika kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah

Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur tahun pelajaran 2014/2015 dapat diterima.

F. SARAN

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai saran, yaitu:

1. Penerapan media grafik lingkaran tidak membutuhkan biaya yang banyak serta tidak membutuhkan waktu yang lama. Hanya saja waktu penerapannya seorang guru harus kreatif, mampu mengatur manajemen kelas yang baik supaya tidak terjadi keributan. Disarankan khususnya guru matematika agar dapat menggunakan media grafik lingkaran saat penyampaian materi pecahan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Dalam proses pembelajaran, disarankan kepada teman-teman yang akan melakukan penelitian ditempat yang sama seperti yang peneliti lakukan diharapkan menggunakan media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan kondisi pembelajaran di lapangan.
3. Bagi semua pendidik dalam proses pembelajaran tidak hanya terampil dalam menerapkan media pembelajaran tetapi harus juga bisa mengetahui kondisi efektif proses pembelajaran yang membuat siswa termotivasi untuk fokus mengikuti materi yang diajarkan dan juga harus menciptakan pembelajaran yang kreatif.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Ismail, Fajri. 2014. *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press.
- Jihad, Asep dan Abdul Aziz. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kustawan, Dedy. 2013. *Analisis Hasil Belajar Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima Metro Media.

- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenata Media Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- UU R.I. No. 20 Th. 2003 Tentang Sisdiknas dan PP.R.I. Th. 2010 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan dan Wajib Belajar. Bandung: Citra Umbara.