



Pengaruh Media Pembelajaran *Uno Stacko Mathematic* (USMAT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

Yonathan Saba Pasinggi^{1*}, Lukman², Asriah Dalle³

¹PGSD/ FIP/Dosen/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: yonathan.s.pasinggi@unm.ac.id

²PGSD/ FIP/Dosen/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: lukmanalipawellangi@gmail.com

³PGSD/ FIP/Mahasiswa/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: asriahdalle.22@gmail.com

Abstract. *This research aims to determine the effect of the Uno Stacko Mathematic (USMAT) learning media on the mathematics learning outcomes of class III students at UPT SD Negeri 3 Macorawalie, Sidrap Regency. The approach used is a quantitative approach with experimental research type and Pre Experimental design in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The type of sampling technique used is purposive sampling technique. Data analysis uses descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques. The results of descriptive statistical analysis showed that the student's initial test score (pretest) was 47.14 and increased after being given treatment (posttest) to 82.38. The results of inferential statistical analysis by testing the hypothesis using the paired sample T-test show a significance of $0.001 < 0.05$, this shows that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on these results, it can be concluded that the Uno Stacko Mathematic (USMAT) learning media influences the mathematics learning outcomes of class III students at UPT SD Negeri 3 Macorawalie, Sidrap Regency.*

Keywords: *Learning Outcomes; Mathematics; Uno Stacko Mathematic (USMAT).*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Uno Stacko Mathematic (USMAT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain Pre Experimental dalam bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Jenis teknik sampel yang digunakan yaitu teknik purposive sampling. Analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai tes awal (pretest) siswa yaitu 47,14 dan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan (posttest) menjadi 82,38. Hasil analisis statistik inferensial dengan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji paired sample T-test menunjukkan signifikansi $0.001 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H^1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Uno Stacko Mathematic (USMAT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap.*

Kata Kunci: *Hasil Belajar; Matematika; Uno Stacko Mathematic(USMAT).*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang bermutu. Permasalahan-permasalahan kehidupan dapat dihadapi dengan mempunyai bekal pendidikan yang

cukup. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran, dalam pendidikan formal sekolah merupakan wadah untuk melaksanakan proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar merupakan bagian terpenting dari pendidikan di sekolah karena keberhasilan pendidikan tergantung pada kualitas dari penyampaian pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik yang mengimplikasikan aspek intelektual, emosional dan perilaku yang menciptakan suatu produk berupa hasil belajar. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Pasal 19 ayat 1 menjelaskan bahwa "proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik".

Berdasarkan Peraturan Pemerintah yang telah diuraikan, proses pembelajaran perlu lebih ditata sebaik mungkin dan dirumuskan dengan matang agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting baik di Indonesia maupun di seluruh dunia, seperti yang dapat dilihat dari fakta bahwa mata pelajaran ini ada di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, hingga sekolah tinggi. Kusnadi & Kusumawati (2020) mengemukakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar karena merupakan pelajaran penting yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, mendalam, dan sistematis. Lebih lanjut, Pasinggi & Tuken (2019) mengemukakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang bernalar sehingga dapat membentuk pola pikir secara logis serta dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Jadi dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting di setiap jenjang pendidikan terutama pada proses pembelajaran di sekolah dasar, sebab dapat meningkatkan kemampuan berfikir yang logis serta pembelajaran di sekolah dasar merupakan jenjang awal untuk menuju ke jenjang selanjutnya.

Meski penting matematika merupakan salah satu pelajaran yang sering dihindari oleh siswa. Siswa beranggapan bahwa matematika terlalu sulit, rumit, menguras pikiran dan membosankan. Mu'arif et al. (2021) mengemukakan bahwa mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sering dianggap sulit dan rumit untuk dipahami sebab selalu dihubungkan dengan angka dan rumus. Pada sekolah dasar pembelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh peran guru, pembelajaran akan lebih ringan dan mudah apabila guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan tepat karena dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran merupakan media yang mengantarkan pesan atau informasi dengan tujuan belajar. Batubara (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah semua alat yang dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, oleh karena itu media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran matematika. Kaltsum (Faqih, 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mengantarkan materi pembelajaran dan memiliki keahlian untuk meningkatkan minat, perhatian, dan pikiran siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran terjadi karena adanya komunikasi antara guru dan siswa. Hasan et al. (2021) menyatakan bahwa guru dan siswa masing-masing berperan sebagai pengirim dan penerima informasi. Proses ini dikatakan berhasil apabila guru menyampaikan informasi dengan baik dan siswa menerimanya dengan baik. Untuk kesempurnaan komunikasi antara guru dan siswa tersebut serta agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan suatu alat komunikasi berupa media. Lebih lanjut, Magdalena et al. (2021) mengemukakan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyalurkan materi atau informasi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk merangsang minat siswa sehingga dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa diharapkan dapat lebih fokus pada materi yang dipelajari, terutama siswa sekolah dasar. Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, namun dalam memilih jenis media pembelajaran pendidik harus lebih selektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap pada Senin 28 Agustus sampai pada hari Rabu 30 Agustus 2023, terlihat dalam proses pembelajaran matematika, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat kurang, sebagian besar siswa kurang memberikan respon atau cenderung pasif dan mudah bosan. Tingkah laku siswa dalam menyimak penjelasan guru yang perhatiannya tidak fokus untuk belajar dan bahkan terdapat siswa yang sedang mengerjakan tugas mata pelajaran lain pada saat proses pembelajaran berlangsung mempertegas hasil observasi.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap, guru telah menggunakan beberapa jenis media pembelajaran pada proses pembelajaran, namun media pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Guru kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dengan bantuan media pembelajaran yang konvensional dan buku paket. Selain itu dari hasil wawancara siswa, sebagian siswa menganggap pembelajaran matematika itu sulit. Pola pikir tersebut akhirnya berdampak pada proses pembelajaran sebab pada dasarnya matematika memang memerlukan ketelitian, kesabaran dan ketekunan yang lebih jika ingin memahaminya.

Miswandi (2018) mengemukakan bahwa hasil belajar diuraikan dengan memahami dua kata, yaitu "hasil" dan "belajar". Hasil merupakan produk yang merujuk pada suatu akibat yang diperoleh dari suatu tindakan, sedangkan belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Pasinggi et al. (2022:170) mengemukakan bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman bekerjanya. Pengalaman-pengalaman tersebut mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik". Lebih lanjut, Zainal et al. (2022) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah menerima pengalaman belajar dan melakukan tes yang kemudian menimbulkan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa.

Belajar adalah proses mengumpulkan informasi. Tidak hanya membutuhkan usaha yang besar, tetapi juga kadang-kadang membuat siswa bosan dan frustrasi sehingga mereka kehilangan fokus pada kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dalam situasi seperti ini sangat penting untuk menarik perhatian siswa dan membuat kegiatan pembelajaran lebih kondusif dan efektif. Terdapat beberapa media yang bisa digunakan dalam pembelajaran, Media berbasis permainan Uno Stacko adalah salah satu dari berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Larasati & Prihatnani (2018: 152) mengemukakan bahwa "Uno Stacko merupakan permainan yang terdiri dari balok-balok yang mengutamakan persamaan angka dan warna yang terdapat pada balok". Lebih lanjut, Schmorow & Fidopiastis (Riskillah, 2017) mengemukakan bahwa Uno Stacko adalah salah satu permainan edukatif yang meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan balok dengan berbagai macam warna yang menarik dan lambang bilangan yang terdapat pada baloknya. Penerapan Uno Stacko dilengkapi dengan mata pelajaran matematika dan pertanyaan yang dikemas dalam permainan yang menarik sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa sehingga lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika. Media pembelajaran Uno Stacko ini menjadi solusi yang efektif untuk menghasilkan suasana belajar kondusif yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penerapan media pembelajaran Uno Stacko diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Jannah (2020) yang berjudul Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Media USMAT (Uno Stacko Matematika) Pada Siswa Kelas V SD 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng yang menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng setelah penerapan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran matematika menggunakan media USMAT (Uno Stacko Matematika) termasuk dalam kategori yang tinggi dengan nilai rata-rata 80,792 dan standar deviasi 0,55. Dari hasil tersebut ketuntasan hasil belajar secara klasikal telah terpenuhi yaitu > 75% dengan persentase hasil belajar 84,615%. Untuk nilai gain 0,55 berada dalam kategori sedang.

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen (*experiment research*). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan digunakan yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan digunakan yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sugiyono (2018) Mengemukakan bahwa variabel bebas (*variable independent*) merupakan variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel lain. Sedangkan variabel terikat (*variable dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Adapun variabel bebas (*variable independent*) yaitu media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)*. Sedangkan variabel terikat (*variable dependent*) yaitu hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap.. Desain penelitian yang diterapkan adalah desain *pre eksperimental design*. Dalam penelitian ini diterapkan *pre eksperimental design* karena hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok yang dibandingkan. Salah satu desain penelitian dari *pre eksperimental design* yaitu *one-group pretest-posttest*.

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa di UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Sugiyono (Maharani & Bernard, 2018) mengemukakan bahwa teknik *purposive sampling* adalah suatu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu, pertimbangan tersebut meliputi karakteristik populasi harus sesuai dengan tujuan dari penelitian. Dengan demikian sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, digunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu tes dan dokumentasi. Tes dilakukan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal. Untuk setiap item soal yang diujikan, setiap jawaban yang benar diberi skor 1 (satu), sedangkan jawaban yang salah atau tidak dijawab diberi skor 0 (nol). Sedangkan dokumentasi yang meliputi daftar nama dan nilai siswa serta foto maupun video pada saat proses pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* pada siswa kelas III di UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan uji validasi terhadap instrumen tes. Tahap dari prosedur pengumpulan data yaitu pemberian tes awal (*pretest*), pemberian perlakuan (*treatment*) berupa media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)*, dan terakhir pemberian (*posttest*). Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif dimaksudkan dengan tujuan untuk menggambarkan hasil belajar matematika siswa kelas III di UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap yang diberikan perlakuan berupa media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)*. Pada analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data. Pada uji prasyarat data menggunakan Uji Normalitas Data, sedangkan pada uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan menggunakan dua cara yaitu manual dan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) versi 29.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis statistik deskriptif diterapkan untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil belajar siswa pada awal tes (*pretest*) atau sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* dan hasil belajar siswa pada tes akhir (*posttest*). Hasil

statistik dari bantuan SPSS Versi 29 yang berkaitan dengan nilai tes awal (*pretest*) siswa dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Deskriptif Nilai *Pretest* Siswa.

Statistik	Nilai Statistik <i>Pretest</i>
Jumlah Sampel	21
<i>Mean</i>	47,14
<i>Median</i>	50
<i>Modus</i>	50
Standar Deviasi	11,01946
Minimum	30
Maksimum	70

Berdasarkan data hasil tes awal (*pretest*) jika dibandingkan dengan hasil tes akhir (*posttest*). Hasil statistik dari bantuan SPSS Versi 29 yang berkaitan dengan nilai tes akhir (*posttest*) siswa dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Deskriptif Nilai *Posttest* Siswa.

Statistik	Nilai Statistik <i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	21
<i>Mean</i>	82,38
<i>Median</i>	80
<i>Modus</i>	90
Standar Deviasi	12,20851
Minimum	60
Maksimum	100

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data untuk mengetahui apakah data tersebut memenuhi persyaratan penggunaan statistik yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Dimana uji prasyarat data ini dilakukan dengan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari subjek berdistribusi normal atau tidak dari 21 sampel yang akan diujikan. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) versi 29 dengan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil analisis data dengan menggunakan SPSS versi 29 diperoleh data uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Data Bantuan SPSS *Shapiro Wilk*.

<i>Shapiro Wilk</i>		
Statistik		Sig. $\alpha = 0,05$
<i>Pretest</i>	0,924	0,105
<i>Posttest</i>	0,915	0,068

Berdasarkan hasil analisis data dengan bantuan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) versi 29, data yang diperoleh menunjukkan signifikan yang lebih besar dari taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) yang telah ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan uji normalitas yang dilakukan telah terpenuhi. Setelah uji normalitas telah terpenuhi maka selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan menggunakan *uji paired sample T-test* Berdasarkan hasil data statistik yang diperoleh dari penggunaan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) versi 29 maka dapat disajikan data sebagai berikut:

Tabel 4. Uji *Paired Sample T-Test* Bantuan SPSS Versi 29.

Data	T	Df	Sig	Keterangan
<i>Pretest- Posttest</i>	-31,554	20	0,001	0,001<0,05

Pengambilan keputusan mengenai diterima atau ditolaknya uji hipotesis yang dilakukan pada taraf signifikan 0,05. Hasil dari pengujian hipotesis dengan menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) versi 29 dengan uji *paired sample T-test* didapatkan signifikan 0,001 dimana $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap setelah penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)*. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap.

Pembahasan

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap dengan jumlah sampel 21 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre experimental design*. Pada penelitian ini, sebelum pemberian *treatment* dilakukan terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan *treatment* berupa media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* setelah itu seluruh siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* terhadap hasil belajar matematika tentang bangun datar persegi dan persegi panjang.

Analisis deskriptif data yang telah diuraikan pada hasil penelitian menjawab gambaran hasil belajar matematika tentang bangun datar persegi dan persegi panjang pada siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dengan cara manual dan menggunakan aplikasi SPSS versi 29 diperoleh data bahwa nilai *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Dari data nilai hasil belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* jauh lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai siswa pada *pretest*. Selain itu, jika diperhatikan lebih lanjut nilai median dan modus juga mengalami perubahan. Nilai median pada *pretest* mengalami peningkatan setelah *treatment*. Begitu pula pada nilai modus tes awal (*pretest*) yang juga mengalami peningkatan pada *posttest* setelah *treatment*.

Analisis deskriptif data yang telah diuraikan pada hasil penelitian menjawab gambaran hasil belajar matematika tentang bangun datar persegi dan persegi panjang pada siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dengan cara manual dan menggunakan aplikasi SPSS versi 29 diperoleh data bahwa nilai *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Dari data nilai hasil belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* jauh lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai siswa pada *pretest*. Selain itu, jika diperhatikan lebih lanjut nilai median dan modus juga mengalami perubahan. Nilai median pada *pretest* mengalami peningkatan setelah *treatment*. Begitu pula pada nilai modus tes awal (*pretest*) yang juga mengalami peningkatan pada *posttest* setelah *treatment*.

Data hasil belajar siswa jika diakumulasikan berdasarkan tingkat ketuntasan dengan berpedoman pada Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) dapat dilihat bahwa dari hasil *pretest* dengan jumlah sampel 21 siswa terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai tuntas dan 20 siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas. Sedangkan pada hasil *posttest* menampilkan bahwa terdapat 19 siswa yang memperoleh nilai tuntas dan 2 siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas. Hal ini disebabkan proses pembelajaran

dengan penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* dapat menarik perhatian dan membangkitkan semangat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Jannah (2020) mengemukakan bahwa kelebihan media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* yaitu memiliki bentuk dan warna yang menarik perhatian siswa, penerapan media yang praktis dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dan tantangan yang dihadapi, melatih siswa bekerjasama dengan tim dan meningkatkan keterampilan sosial siswa, dan meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berhubungan dengan kemampuan memecahkan masalah.

Analisis statistik inferensial diterapkan untuk menguji hipotesis dengan menerapkan uji *paired sample T-test*. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji normalitas data untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* secara manual dengan uji *Shapiro wilk* dengan kriteria jika $wilk \text{ hitung} > wilk \text{ tabel}$ maka akan dikatakan berdistribusi normal, sebaliknya jika $wilk \text{ hitung} < wilk \text{ tabel}$ maka dapat dikatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan $wilk \text{ hitung}$ lebih besar dari $wilk \text{ tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hasil uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) dengan uji *Shapiro wilk* dengan kriteria pengujian bahwa data akan berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Sebaliknya, bisa dikatakan bahwa data tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ dari hasil bantuan SPSS versi 29 didapatkan signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan secara manual dan bantuan SPSS versi 29 kedua hasil tersebut memenuhi kriteria pengujian sehingga data tersebut disimpulkan berdistribusi normal oleh karena itu pengujian uji normalitas dapat disimpulkan terpenuhi. Setelah mendapatkan bahwa data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis dilakukan melalui dua cara yaitu dengan cara manual dan bantuan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) versi 29. Secara manual digunakan rumus uji *paired sample T-test* dengan kriteria H_0 ditolak apabila $-thitung < -ttabel$ atau $thitung > ttabel$ dengan hasil uji hipotesis diperoleh $thitung$ yang lebih besar dari $ttabel$. Uji hipotesis dengan bantuan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) menggunakan uji *paired sample T-test* dengan kriteria H_0 ditolak jika signifikansi $<$, dimana $= 0,05$. Hasil uji hipotesis didapatkan signifikansi lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kedua hasil pengujian hipotesis secara manual dan bantuan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) memenuhi kriteria yang ditetapkan sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* tentang bangun datar persegi dan panjang di kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap.

Berdasarkan hasil uji hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika tentang bangun datar persegi dan persegi panjang di kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Jannah (2020) yang menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng setelah pembelajaran matematika menggunakan media USMAT (*Uno Stacko Matematika*) termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebelum perlakuan 59,615 menjadi 80,792 dan standar deviasi 0,55. Dari hasil tersebut ketuntasan hasil belajar secara telah memenuhi yaitu $\geq 75\%$ dengan persentase hasil belajar 84,615%. Untuk nilai gain 0,55 berada dalam kelompok sedang.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil belajar matematika tentang bangun datar persegi dan persegi panjang menggunakan media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* pada siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil

belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian *treatment* mengalami peningkatan. Terdapat pengaruh media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* terhadap hasil belajar matematika tentang bangun datar persegi dan persegi panjang pada siswa kelas III UPT SD Negeri 3 Macorawalie Kabupaten Sidrap. Pengaruh tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test*. Dalam proses pembelajaran siswa hendaknya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan hal ini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Salah satu faktor pendukungnya adalah penerapan media pembelajaran yang disajikan oleh guru. Bagi guru disarankan agar menggunakan media pembelajaran *Uno Stacko Mathematic (USMAT)* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. In *Fatawa Publishing*.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Jannah, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Media Usmat (Uno Stacko Matematika) Pada Siswa Kelas V SD 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*.
- Kusnadi, D., & Kusumawati, L. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 006 Tarakan. *Edukasia: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 74–84.
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150–161.
- Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Maharani, S., & Bernard, M. (2018). Analisis hubungan resiliensi matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi lingkaran JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif). *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 819–826.
- Miswandi. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 300–306.
- Mu'arif, A. N., Andriyansah, R., Nataliasari, D., Rahmin, S., Kurniawati, S., & Darmadi, D. (2021). Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Saat Pandemi COVID-19 Pada Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 67–71.
- Pasinggi, Y. S., & Tuken, R. (2019). Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Pada Penjumlahan Pecahan Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 28 Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9(1), 72–76.

- Pasinggi, Y. saba, Hakim, A., & Vitria, T. (2022). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 51 Parepare. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 86–92.
- Riskillah, A. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X APK di SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 5(2).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Cet.1). Bandung: Alfabeta.
- Zainal, Z., Syam, N., & Made, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Tabel Milenium Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa UPT SDN 1 Tonronge Kabupaten Sidenreng Rappang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(3), 302–313.