



Pengaruh Media *Intelligence Stick* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas I SDN 3 Krapyak Jepara

Erna Erintasari¹, Syailin Nichla Choirin Attalina², Hamidaturrohmah³

¹PGSD FTIK Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jepara, Indonesia

²PGSD FTIK Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jepara, Indonesia

³PGSD FTIK Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jepara, Indonesia

191330000452@unisnu.ac.id^{a)}, syailin@unisnu.ac.id^{b)}, hamida@unisnu.ac.id^{c)}

ABSTRACT

Mathematics subjects in lower grades require concrete objects to make it easier for students to understand the concepts of the material being taught. The aim of this research is to find out how the intelligence stick media influences the mathematics learning outcomes of class I at SDN 3 Krapyak Jepara. This research method uses qualitative research methods with a true experimental type. The data collection technique in this research uses test techniques, data analysis carried out is hypothesis testing using the t test. Based on the results of data analysis, it can be concluded that changes in the learning motivation of class VI students have increased. The results of this research show that student learning outcomes have increased from an average of 68.4 to 92.2, meaning the average difference is 23.8, so it can be concluded that there is an influence of intelligence stick media on class I mathematics learning outcomes at SDN 3 Krapyak Jepara.

Keywords: *media; intelligence stick; learning outcomes.*

ABSTRAK

Mata pelajaran matematika di kelas rendah membutuhkan benda konkret untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang sedang diajarkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krapyak Jepara. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis true eksperimen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes, analisis data yang dilakukan adalah uji hipotesis menggunakan uji t. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa perubahan motivasi belajar peserta didik kelas VI siswa mengalami peningkatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 68,4 menjadi 92,2 artinya selisih rata-rata sebesar 23,8 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krapyak Jepara.

Kata Kunci : *media; intelligence stick; hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dimana terjadi proses penyampaian pesan tertentu dari sumber belajar (misalnya guru, instruktur, media pembelajaran, dan lain-lain.) kepada penerima (peserta belajar, peserta didik, dan sebagainya), dengan tujuan agar pesan (berupa topik-topik dalam mata pelajaran tertentu) dapat diterima (menjadi milik, di-shared) oleh peserta didik (Masdul, 2018). Pembelajaran pada siswa kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rancangan pembelajaran yang telah didesain oleh guru. Pembelajaran yang didesain harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah yang meliputi bahan ajar, proses pelaksanaan pembelajaran dan bahkan penilaian pembelajaran. Guru memiliki tanggung jawab yang besar terhadap penciptaan stimulus dan respon yang sesuai dengan lingkungan. Siswa kelas rendah merupakan siswa yang memerlukan perhatian yang lebih banyak dikarenakan siswa masih lemah dalam berkonsentrasi, (Kenedi, dkk, 2019).

Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diraih. Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan sebagai bahan evaluasi di sekolah untuk mengetahui keberhasilan siswa mengikuti pembelajaran, dengan hasil belajar siswa guru dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan (Lomu & Widodo, 2018). Hasil belajar yang meningkat tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya. Terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (Salsabila & Puspitasari, 2020). Faktor eksternal tersebut salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Model dan media pembelajaran menjadi suatu hal yang penting untuk dipertimbangkan. Menurut Tafonao (2018) melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Mata pelajaran matematika di kelas rendah biasanya membutuhkan benda konkret untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang sedang diajarkan. Media merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan (Agustin, 2022: 121).

Media yang dapat diterapkan pada materi operasi hitung bilangan cacah memiliki banyak variasi diantaranya kubus satuan menurut Latri (2016: 17) menjelaskan adalah *intelligence stick* dan abacus. *Intelligence stick* atau tongkat cerdas merupakan media pembelajaran berbentuk tongkat yang panjangnya 10 cm dengan berbagai macam warna agar lebih menarik untuk anak-anak. Media *intelligence stick* menurut Apriyansyah (2018) dapat dilakukan melalui kegiatan permainan, menyebutkan urutan bilangan dan mengenal lambang-lambang bilangan, menghubungkan angka dengan tulisannya. Adapun langkah-langkah penggunaan media stick angka menurut (Fitriyana 2015): a) Tiap anak dibagi menjadi 2 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5 orang anak. b) Anak diminta untuk mengambil balok angka yang telah diinstruksikan oleh guru begitu pun seterusnya. c) Kemudian setelah mengambil balok angka tersebut, anak mengambil stick sesuai dengan apa yang telah anak dapat. d) Setelah itu anak diminta untuk menempelkan stick tersebut kedalam kertas yang telah digambar dan diberi angka 1-10 dengan bentuk rumah. Berikut ini adalah gambar media *intelligence stick*.



Gambar 1. Media *Intelligence Stick*

(Sumber: Erna Erintasari)

Penelitian ini menggunakan media *intelligence stick* yang dikemas dalam sebuah kardus berisi 100 stick berwarna, 30 kartu soal yang dapat digunakan secara bolak-balik dengan soal yang berbeda untuk latihan soal, spidol, penghapus, kartu bergambar yang menunjukkan banyaknya bilangan dan lambang bilangannya, lambang-lambang bilangan 1-10 yang terbuat dari kayu. Kelebihan dari media tersebut menyediakan masing-masing 30 latihan soal penjumlahan dan 30 latihan soal pengurangan antara bilangan 1-10. Material media cukup tebal sehingga dapat digunakan berulang kali.

Hasil observasi awal dan kegiatan wawancara dengan guru kelas I SDN 3 Krapyak Jepara menunjukkan beberapa permasalahan yang menjadi hambatan dalam pelaksanaan kegiatan belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka fase 1 elemen “Bilangan” materi “Bilangan Cacah” adalah melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Akan tetapi, guru menjelaskan bahwa hasil belajar matematika pada sebagian besar siswa belum dapat mencapai KKM yang ditentukan. Guru menambahkan bahwa berdasarkan evaluasi kegiatan pembelajaran matematika, guru menemukan jika faktor yang mempengaruhi perbedaan hasil belajar siswa antara lain minat, motivasi, rasa percaya diri siswa lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar pada mata pelajaran lainnya karena beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 sampai dengan 10.

Berdasarkan dokumentasi asesmen sumatif guru siswa kelas I SDN 3 Krapyak Jepara menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar dari 25 siswa pada materi “Bilangan Cacah” diperoleh nilai rata-rata sebesar 59,2, dengan nilai terendah 40 3 siswa dan nilai tertinggi 80 3 siswa dengan persentase ketuntasan 40%. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk mengaplikasikan bilangan dalam bentuk benda konkret yang memudahkan siswa untuk melakukan penjumlahan maupun pengurangan. Guru menyajikan soal-soal yang ditulis pada papan tulis dan menggunakan metode tanya jawab untuk berinteraksi dengan siswa pada saat mengajarkan materi penjumlahan dan pengurangan. Kurangnya interaksi siswa dengan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung mempengaruhi kurangnya kepercayaan diri tersebut karena siswa tidak terbiasa maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Prasetya, dkk (2021) yang menyebutkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam dalam proses pembelajaran matematika mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika.

Penelitian ini dikuatkan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Apriani (2023) yang menjelaskan bahwa kemampuan berhitung penjumlahan naik sebesar 35,29% menggunakan kegiatan dengan permainan mathematical intelligence stick selama tiga hari berturut-turut. Hal itu menunjukkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan permainan

mathematical intelligence stick terhadap kemampuan berhitung penjumlahan anak usia 5-6 tahun. Penelitian Benzani (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa media *intelligence stick* adalah jenis manipulative dan berbentuk benda konkret dan warna menarik, sehingga membuat anak merasa senang dan mudah memahami pembelajaran. Selain itu penggunaan media *intelligence stick* memudahkan anak dalam melakukan operasi pengurangan deret kebawah dengan sistem meminjam. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian tidak hanya pada materi penjumlahan atau pengurangan saja karena pada penelitian ini membahas terkait hasil belajar siswa pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai dengan 10. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah media yang digunakan disajikan secara sederhana hanya menggunakan stik berupa batang lidi, sedotan, atau benda konkret lainnya sedangkan pada penelitian ini menggunakan bahan yang tidak mudah patah dan dibuat berwarna sehingga lebih menarik, soal-soal yang disajikan pada penelitian sebelumnya disajikan di papan tulis, sedangkan pada penelitian ini disajikan pada kartu soal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 3 Krapyak Jepara. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2023/2024 dengan tahapan menyusun proposal penelitian, penyusunan instrumen penelitian, persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, menyusun hasil penelitian, dan menyusun laporan hasil penelitian. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode true eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan (Sugiyono, 2018: 107). Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Berikut gambaran rancangan penelitian:

Tabel 1. Rancangan Metode Penelitian

Pretest	Perlakuan ke Sampel	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

X = penerapan media pembelajaran *Wordwall*

O₂ = Nilai tes setelah diberi perlakuan (*posttest*)

Peneliti memberikan tes kemampuan kognitif sebanyak dua kali yang dilakukan sebelum dan setelah perlakuan dilaksanakan. Tes awal atau Pretest akan diberikan disebut O₁ untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Setelah itu, peneliti akan memberikan perlakuan kepada siswa berupa penerapan media pembelajaran *intelligence stick* yang disebut X. Kemudian kelas eksperimen akan diberikan tes akhir atau posttest yang disebut O₂. Posttest diberikan untuk memperoleh hasil belajar siswa terkait materi “Bilangan Cacah” yang disampaikan guru menggunakan media pembelajaran *intelligence stick*.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 3 Krapyak Jepara yang tercatat aktif sebagai siswa di sekolah selama penelitian ini. Sugiyono (2018: 80) berpendapat bahwa populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk diteliti dan memperoleh kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Sampel menurut Sugiyono (2018) adalah bagian yang mewakili dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasinya relatif kecil, kurang dari 30 orang. Sampel jenuh disebut juga dengan istilah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2018). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 3 Krapyak Jepara tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 25 siswa menjadi subjek penelitian karena ditemukan permasalahan pada siswa tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 3 Krapyak Jepara tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 25 siswa terdiri dari 13 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dengan bentuk soal isian singkat terdiri dari 15 soal terkait materi “Bilangan Cacah”.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes, yakni tes awal atau Pretest dan tes akhir atau posttest. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan kompetensi pengetahuan matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah adalah tes. Metode tes digunakan untuk mengukur kemampuan individu siswa. Serta peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Test digunakan pada akhir kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menunjukkan kompetensi pengetahuan yang dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kompetensi pada siswa.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif dalam bentuk isian singkat. Sebelum tes diberikan kepada kelompok eksperimen terlebih dahulu dilakukan uji validitas, uji daya beda, Indeks kesukaran, dan uji reliabilitas untuk mendapatkan instrumen yang baik. Pengujian terhadap instrumen penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran secara empirik apakah instrumen layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji validitas adalah untuk mengukur validitas butir test kompetensi pengetahuan matematika dalam pilihan ganda (objektif) digunakan rumus koefisien korelasi point biserial (rpbi) karena bersifat dikotomi. Uji daya beda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal maupun membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum/kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Indeks kesukaran dapat dipandang sebagai kesanggupan atau kemampuan siswa menjawab tes yang diberikan, seangan uji reliabilitas dilakukan terhadap hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diukur atau diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan, dengan demikian uji reliabilitas bisa dilakukan setelah dilakukan uji validitas (Arianti, dkk, 2019).

Teknik analisis data yang dilakukan adalah uji hipotesis menggunakan uji t, sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data berupa uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas. Apabila data berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik dengan teknik uji t dengan rumus pooled varians, dengan kriteria pengujian jika harga $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima, dan jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak pada taraf signifikan 5% dengan dk =

n_1+n_2-2 . Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 mengandung arti terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krpyak Jepara. Sedangkan sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krpyak Jepara. Selanjutnya dilakukan analisis regresi linear sederhana. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen, apabila ada seberapa erat pengaruh serta berarti atau tidaknya pengaruh itu. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam melakukan uji hipotesis, jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka ada pengaruh media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krpyak Jepara. Sedangkan jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka tidak ada pengaruh media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krpyak Jepara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil uji prasyarat

Berikut ini adalah hasil uji prasyarat data penelitian penggunaan media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krpyak Jepara. Adapun uji prasyarat yang dilakukan antara lain uji normalitas, uji homogenitas. Peneliti menggunakan 20 soal dari 23 soal yang valid dengan jumlah soal terkait operasi hitung penjumlahan 10 soal, dan operasi hitung pengurangan 10 soal.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov adalah jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berikut ini adalah output perhitungan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Data	Asymp. Sig	α	Keterangan
Pretest	0,017	0,05	Normal
Posttest	0,200	0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai signifikansi untuk uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada pretest adalah 0,017 dan nilai signifikansi pada posttest adalah 0,200 lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kedua data dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, adapun hasil uji homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest

Data	Sig	α
Pretest	0,268	0,05
Posttest		

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,268 > 0,05$, maka varians dari dua atau lebih kelompok data yang diukur adalah homogen.

2. Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan

Perbandingan hasil belajar siswa kelas I SDN 3 Krapyak Jepara sebelum dan sesudah penggunaan media *intelligence stick* disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Perlakuan

Deskripsi	Pretest	Posttest
Skor terendah	50	80
Skor tertinggi	85	100
Rata-rata	68,4	92,2
Jumlah siswa tuntas	17	25
Jumlah siswa tidak tuntas	8	0
Persentase ketuntasan	68 %	100 %
Jumlah siswa	25	25

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa skor terendah sebelum perlakuan adalah 50 sedangkan skor terendah setelah perlakuan adalah 80. Skor tertinggi sebelum perlakuan sebesar 85 sedangkan setelah perlakuan 100. Adapun rata-rata sebelum perlakuan adalah 68,4 sedangkan setelah perlakuan sebesar 92,2 dengan selisih sebesar 23,8. Hasil belajar siswa sebelum perlakuan terdapat 8 siswa yang nilainya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yakni 65 sehingga persentase ketuntasan sebelum perlakuan sebesar 68 % sedangkan persentase ketuntasan setelah perlakuan 100 %.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen, apabila ada seberapa eratnya pengaruh serta berarti atau tidaknya pengaruh itu sehingga pada penelitian ini peneliti menggunakan uji t. Uji t digunakan pada tahap akhir untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krapyak Jepara. Hasil uji t menunjukkan bahwa hasil perhitungan data hasil belajar peserta didik memperoleh $t_{hitung} = 0.8630$ dengan harga $t_{tabel} = 0.1741$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ itu artinya bahwa ada perbedaan antara rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *intelligence stick*. Dan karna nilai t_{hitung} positif artinya nilai setelah perlakuan lebih tinggi. Hasil uji analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai $t_{hitung} = 3.545$ dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, maka ada pengaruh media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krapyak Jepara.

Pembahasan

1. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan

Skor terendah sebelum penerapan media *intelligence stick* pada siswa kelas I SDN 3 Krapyak Jepara 50 dengan skor tertinggi 85 dengan rata-rata 68,4, sedangkan skor terendah setelah penerapan media *intelligence stick* adalah 80 dan skor tertinggi 100 dengan rata-rata 92,2.

Hasil penelitian juga diperkuat oleh pendapat Piaget (Marinda, 2020) yang menyebutkan bahwa anak usia SD pada umumnya berada pada tahap operasional konkret untuk anak dengan rentang usia 7 sampai 11 tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas I yang biasanya merupakan anak usia 7 sampai 8 tahun membutuhkan media yang konkret untuk membantu mereka melakukan operasi hitung penjumlahan maupun pengurangan.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Febrita & Ulfah (2019) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan menumbuhkan keinginan dan minat yang baru; menumbuhkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar; dan bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Permainan stik angka adalah bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak usia dini (Wulan, dkk. 2018). Media stik angka mampu menjembatani anak untuk memperoleh konsep dasar bentuk dan angka yang

merupakan dasar dari pengenalan konsep angka. Hasil penelitian Fauzan (2023) yang menjelaskan bahwa kemampuan berhitung pada kelas 2 di SD Muhammadiyah 01 Kandang Panjang Kota Pekalongan mengalami perubahan yang signifikan. Sebelum menggunakan media stik es krim hanya terdapat 3 siswa yang mampu memahami materi tentang mengenal nilai tempat dengan nilai rata-rata diatas KKM, kemudian setelah diterapkannya media stik es krim mengalami peningkatan dalam pemahaman materi yang mana semua siswa sekarang memiliki pemahaman materi yang baik dan sempurna dengan nilai rata-rata diatas KKM. Faktor pendukung diterapkannya media stik es krim dalam materi mengenal nilai tempat adalah media mudah didapatkan, biaya yang diperlukan relatif murah, dan media aman ketika digunakan.

2. Besarnya pengaruh penerapan penerapan media *intelligence stick* pada siswa kelas I SDN 3 Krapyak Jepara

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa hasil perhitungan data hasil belajar peserta didik memperoleh $t_{hitung} = 0.8630$ dengan harga $t_{tabel} = 0.1741$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ itu artinya bahwa ada perbedaan antara rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *intelligence stick*. Dan karna nilai t_{hitung} positif artinya nilai setelah perlakuan lebih tinggi. Hasil uji analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai $t_{hitung} = 3.545$ dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, maka ada pengaruh media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krapyak Jepara. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Apriani (2023) menjelaskan kemampuan berhitung penjumlahan setelah melakukan kegiatan dengan menggunakan permainan *mathematical intelligence stick* naik sebesar 35,29% setelah menggunakan kegiatan dengan permainan *mathematical intelligence stick*. Hal itu menunjukkan ada pengaruh dari penggunaan permainan *mathematical intelligence stick* terhadap kemampuan berhitung penjumlahan anak usia 5-6 tahun. Menurut Munawarah (2019) media stik angka dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini khususnya pada pengembangan kemampuan berhitung. Melalui media ini kemampuan berhitung anak dapat berkembang optimal. Secara keseluruhan persentase kemampuan berhitung anak dengan kategori Amat Baik juga meningkat sebesar 50%, yakni dari 13% anak dengan nilai amat baik pada siklus I meningkat menjadi 63% anak dengan nilai amat baik setelah dilaksanakan tindakan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Safitri, dkk (2023) media stik es krim untuk kemampuan berhitung penjumlahan

dan pengurangan sangat layak dari aspek valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas II SDN 2 Lembuak.

Hasil penelitian Naufallin, dkk (2023) yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media game bistik (bilangan stik) dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas IV di SD Negeri Gondosuli 1 mengalami peningkatan dalam berbagai aspek, seperti nilai tertinggi yang tetap stabil pada setiap tahap, nilai terendah yang meningkat dari 40 menjadi sekitar 53 hingga akhirnya mencapai 60, nilai rata-rata yang mengalami peningkatan dari 69 menjadi 73 dan kemudian 80. Selain itu, terjadi peningkatan presentase pencapaian KKM dari 11% menjadi 44% dan akhirnya mencapai 77%.

KESIMPULAN

Penelitian ini berfokus pada bagaimana hasil belajar siswa kelas I SDN 3 Krapyak Jepara sebelum menggunakan media pembelajaran *intelligence stick* dan bagaimana pengaruh media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krapyak Jepara. Setelah melalui proses analisis data diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 68,4 menjadi 92,2 artinya selisih rata-rata sebesar 23,8. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *intelligence stick* terhadap hasil belajar matematika kelas I SDN 3 Krapyak Jepara.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. (2022). Mekanisme Aplikasi Padlet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa COVID-19. *Widya Accarya*, 13(2), 120-126.
- Apriani, R. (2023). Pengaruh Permainan *Mathematical Intelligence Stick* terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Pada Anak Kelompok B Di Tk Al-Azhar 7.
- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 5(1), 46-63.
- Arianti, N. M., Wiarta, I. W., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran *problem posing* berbantuan media semi konkret terhadap kompetensi pengetahuan matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 385-393.

- Benzani, C. A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Intelligence Stick untuk Peningkatan Pembelajaran Operasi Pengurangan Deret Ke Bawah Pada Anak Tunadaksa (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Fauzan, F. (2023). Implementasi Media Stik Es Krim Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dalam Materi Mengenal Nilai Tempat Pada Siswa Kelas 2 Di Sd Muhammadiyah 01 Kandang Panjang Kota Pekalongan (Doctoral dissertation, UIN. KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).
- Febrita, Yolanda & Ulfah, Maria. Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Diskusi Pkanel Nasional Pendidikan Matematika 2019. Universitas Indraprasta PGRI. 151-188
- Fitriana, N. (2015). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Penggunaan Media Stick Angka pada Anak Kelompok A PAUD PKK Kandat Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015. Tidak Diterbitkan. Artikel Skripsi. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Kenedi, A. K., Helsa, Y., Ariani, Y., Zainil, M., & Hendri, S. (2019). Mathematical Connection of Elementary School Students to Solve Mathematical Problems. *Journal on Mathematics Education*, 10(1), 69-80.
- Latri. 2016. Bilangan dan pembelajarannya: pegangan bagi guru dan calon guru SD. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa.
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1-9.
- Munawarah, S. (2019). Peningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media stik angka pada anak usia 5 tahun di Ra Ibnu Khaldun Bengkalis. *Akademika: Jurnal keagamaan dan pendidikan*, 15(2), 147-159.
- Naufalin, S. C., Istiningih, G., Hajron, K. H., & Rahmawati, P. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Melalui Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Game Bistik (Bilangan Stik). *Jurnal Education And Development*, 12(1), 151-160.

- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68.
- Safitri, A., Makki, M., Hidayati, V. R., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Stik Es krim Untuk Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II SDN 2 Lembuak, Kabupaten Lombok Barat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5836-5848.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wulan, Gytta A.N. Priatna, Dudung, Ismail, Moh Helmi. 2018. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka,” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*8, no. 1. 16-17.