



Pengaruh Media Pembelajaran Ubur-Ubur terhadap Numerasi Siswa Kelas II di SDN 06 Ciputat

Inayah Adhani Khoirroni¹, Nur Avifah Dwi Apriliani², Dhiya Ulhaq Addinillah³,
Widya Tri Arianti⁴, Destira Ayu Permana⁵, Muhammad Ghulaman Dzaky⁶,
Fauzan Al Ansori⁷, Putri Awaliyah⁸, Cahya Adhi Susanto Sumardhi Dwi Putera⁹,
Yoga Aditia Ragil¹⁰

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Alamat: Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cirendeuh, Ciputat, Tangerang Selatan 15419

Korespondensi penulis: inayahadhani97@gmail.com, nuravifah16@gmail.com, dhiyaulhaqa28@gmail.com,
widyaarin2@gmail.com, rafha.destira0212@gmail.com, fauzanalansori99@gmail.com,
putriawaliyah123456@gmail.com, mghulamandzaky28@gmail.com, dwicahya532@gmail.com,
yogaaditiaragil@umj.ac.id

Abstract. This study aims to identify the effect of "jellyfish" learning media on numeracy skills for grade II students at SDN 06 Ciputat on multiplication material. Based on initial observation early observations, students had difficulty mastering the concept of multiplication due to monotonous learning procedures and the lack of use of interactive media. The research was conducted through 4 meetings with a simple experimental approach including a pre-test, implementation of the "jellyfish" media, and a post-test to evaluate the learning outcomes. post-test to evaluate the learning outcomes. The results showed that the "jellyfish" media was able to increase students' understanding of multiplication multiplication material, as well as increasing their active involvement in the learning process. learning. The classroom atmosphere became more exciting and interactive, so that students were more focused and motivated. students are more focused and motivated. The teacher also gave a positive reaction to the use of this media, because it can facilitate the delivery of material that is often considered difficult by students. students think is difficult. This study concludes that the "jellyfish" media is jellyfish" media is efficient as a learning tool to improve the numeracy. numeracy skills of grade II students, especially in multiplication material. It is hoped that the same media can be implemented in other materials to support more creative and controversial math learning. support more creative and contextual math learning.

Keywords: Numeracy, Multiplication, Learning media, Grade II students, Interactivity.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh media pembelajaran " ubur- ubur" terhadap keahlian numerasi siswa kelas II di SDN 06 Ciputat pada materi perkalian. Berdasarkan observasi awal, siswa mengalami kesusahan menguasai konsep perkalian akibat tata cara pembelajaran yang monoton serta sedikitnya pemakaian media interaktif. Penelitian dilakukan melalui 4 pertemuan dengan pendekatan eksperimen sederhana, meliputi pre- test, implementasi media " ubur- ubur," serta post- test untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media " ubur- ubur" mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif mereka selama pembelajaran. Suasana kelas jadi lebih menyenangkan serta interaktif, sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi. Guru juga memberikan reaksi positif terhadap pemakaian media ini, karena bisa memudahkan penyampaian materi yang kerap dikira susah oleh siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media " ubur- ubur" efisien sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan numerasi siswa kelas II, khususnya pada materi perkalian. Diharapkan media yang sama bisa diimplementasikan pada materi lain untuk menunjang pembelajaran matematika yang lebih kreatif dan kontekstual.

Kata kunci: Numerasi, Perkalian, Media Pembelajaran, Siswa kelas II, Interaktivitas.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan matematika dari tahun ketahun terus bertambah sesuai dengan tuntutan zaman. Karena tuntutan zaman itulah mendesak manusia untuk lebih kreatif dalam meningkatkan ataupun mempraktikkan matematika sebagai ilmu dasar. Salah satu pengembangan yang diartikan adalah permasalahan pembelajaran matematika. Pembelajaran

matematika sangat dibutuhkan karena terkait dengan penanaman konsep pada peserta didik (Nila, 2008). Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran umum yang terdapat pada jenjang Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi. Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di lingkup Sekolah Dasar. Mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa mulai dari tingkat SD untuk membekali mereka dalam memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama(Saputro, 2018).

Pembelajaran yang menjadi sorotan masyarakat saat ini adalah mata pelajaran matematika(Fitrianawati, 2017). Salah satu materi pembelajaran matematika adalah materi perkalian. (Tampubolon, 2016)menyatakan perkalian termasuk topik yang sangat sulit untuk dipahami sebagian siswa. Guru harus menggunakan berbagai cara untuk mengajarkan materi perkalian ke siswa agar mudah dipahami. Operasi hitung perkalian merupakan materi yang harus dipahami oleh siswa yang nantinya dalam operasi perkalian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Jean Piaget menjelaskan bahwa ada empat tahap-tahap perkembangan kognitif yaitu:

Tabel 1. Perkembangan Kognitif

Tahapan	Fokus
Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)	Perkembangan pemahaman melalui pengalaman fisik dan eksplorasi lingkungan.
Tahap Praoperasional (2-7 tahun)	Pemahaman konkret dan visual, meskipun pemikiran masih intuitif.
Tahap Operasi Konkret (7-11 tahun)	Anak mulai dapat berpikir logis, tetapi hanya untuk situasi konkret.
Tahap Operasi Formal (11 tahun ke atas)	Pemikiran abstrak dan logis untuk memecahkan masalah kompleks.

Peserta didik Sekolah Dasar (SD) umumnya berkisaran 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget(Sidik, 2020). Peserta didik Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret dalam perkembangan kognitif menurut teori Piaget. Pada tahap operasional konkret, pemikiran anak mulai didasarkan pada aturan logis, sehingga mereka mampu menggunakan logika untuk memecahkan masalah. Namun, kemampuan berpikir mereka masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret dan dapat diamati atau disentuh langsung. Oleh karena itu, proses belajar pada tahap ini sangat bergantung pada penggunaan objek nyata yang dapat diindra dan dimanipulasi secara fisik. Pendekatan ini membantu anak

memahami konsep-konsep baru secara lebih efektif karena mereka masih membutuhkan pengalaman langsung dalam mengolah informasi. Teori kognitif Piaget memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam memahami proses perkembangan berpikir peserta didik. Tahap-tahap perkembangan kognitif yang diusulkan Piaget menjadi landasan penting bagi guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Guru perlu memahami bahwa cara berpikir setiap individu berbeda, baik antara anak-anak, remaja, maupun dewasa. Oleh karena itu, materi dan strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan serta kebutuhan siswa. Guru juga harus bersikap fleksibel dan tidak memaksakan kehendak, membiarkan peserta didik berproses sesuai dengan kemampuan dan potensi mereka.

Dalam pembelajaran, guru perlu memosisikan diri sebagai fasilitator dan teman berpikir, bukan sebagai sosok otoriter. Guru berperan mendukung eksplorasi pemikiran siswa dan membantu mereka mengembangkan potensi tanpa menghakimi. Ketika siswa bereksperimen dengan ide atau pemikirannya, guru tidak seharusnya menjadi pengadil yang menilai benar atau salah, tetapi mendukung proses berpikir siswa. Sebagaimana yang dikemukakan Piaget, dalam proses pemecahan masalah, penalaran dan cara berpikir siswa lebih penting daripada sekadar jawaban yang benar. Dengan pendekatan ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kognitif dan mendorong siswa untuk terus bereksperimen serta berkembang.

Dalam konteks pembelajaran matematika, yang sering kali bersifat abstrak, peserta didik membutuhkan media atau alat peraga untuk mempermudah pemahaman. Alat bantu ini berfungsi untuk menghubungkan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media yang tepat juga membantu guru menyampaikan pembelajaran dengan lebih jelas, menarik perhatian siswa, dan mempercepat pemahaman mereka. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa pada tahap operasional konkret, di mana pengalaman nyata menjadi kunci untuk memahami konsep baru.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Media ini berfungsi mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah yaitu untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik atau sebaliknya (Abdullah, 2017). Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan serta mempermudah dan memperlancar proses belajar mengajar. Beragam jenis media pembelajaran

tersedia, Media pembelajaran dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Alat ini digunakan secara terarah untuk memperkaya pengalaman belajar, sehingga mutu pembelajaran menjadi lebih optimal.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah pendekatan eksperimen Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan terhadap subjek penelitian. Dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan data yang lebih akurat mengenai dampak perlakuan tersebut. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi secara lebih terukur dan sistematis (Narlan et al., 2023). Pendekatan eksperimen sangat sesuai untuk meneliti efektivitas media ubur-ubur numerasi perkalian. Dalam konteks ini, peneliti dapat membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Desain eksperimen memungkinkan pengukuran yang sistematis terhadap peningkatan kemampuan perkalian siswa, baik dalam aspek kognitif maupun motivasi belajar. Pendekatan ini membantu memperoleh data yang objektif, memperkuat validitas penelitian, dan mendukung pengambilan kesimpulan yang lebih akurat mengenai dampak penggunaan media pembelajaran interaktif.

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
E	–	X	Y_6
K	Z_6	–	–

Keterangan:

Y_6 = Hasil Post-test

X = Pemberian perlakuan berupa media pembelajaran “ubur-ubur”

Z_6 = Hasil Pre-test

Untuk melihat pengaruh media ubur-ubur terhadap numerasi siswa dibutuhkan suatu perlakuan yang akan diberikan pada kelompok eksperimen. Perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol merupakan perlakuan yang berbeda. Perlakuan yang diberikan berupa pre-test dan post-test. Siswa akan mengerjakan pre-test terlebih dahulu tanpa menggunakan media ubur-ubur. setelah post-test siswa akan diberikan post-test menggunakan media ubur. Media ubur-ubur digunakan karena bertujuan untuk melihat perbedaan pemahaman siswa setelah menggunakan konsep dan sebelum menggunakan konsep

serta media ubur-ubur ini membuat pembelajaran matematika terkait materi perkalian lebih menyenangkan. Selengkapnya disajikan pada tabel perlakuan penelitian.

Tabel 3. Perlakuan Penelitian

	Perlakuan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Hal yang disamakan	Materi	Disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung	
	Waktu	4 pertemuan selama 1:30 menit jam	
Hal yang dibedakan	Pelaksana	peneliti	Peneliti dibantu dengan wali kelas
	Evaluasi	Post-test	Pre-test
	Media	Menggunakan media ubur-ubur	Tanpa menggunakan media ubur-ubur

Tabel 4. Program Pembelajaran

Tahap	Kelompok Eksperimen	Kelompok kontrol
Pembahasan	Tanya jawab terkait materi yang akan diberikan.	Menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan selama penelitian dan pre-test
Isi	Menjelaskan dan memperkenalkan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran “ubur-ubur”	Menjelaskan materi pembelajaran dan tanya jawab terkait materi yang dibahas oleh guru sebelumnya
Penutup	Menjelaskan cara menggunakan media ubur-ubur	Mengerjakan tugas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di SD Ciputat 06, siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga siswa menjadi kurang tertarik, tidak fokus, dan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas 2 pada 24 Oktober 2024 menunjukkan bahwa sistem pembelajaran dalam mengaplikasikan kurikulum yang digunakan tidak konsisten. Terkadang, guru tidak seluruhnya mengacu pada kurikulum yang berlaku, baik Kurikulum 2013 (K- 13) ataupun Kurikulum Merdeka, sehingga terdapat kesenjangan dalam proses belajar. Guru terkadang mengabaikan kerangka kurikulum serta cuma berfokus pada materi- materi tertentu, sehingga tidak semua kompetensi dasar bisa tersampaikan dengan baik. Keadaan ini membuat siswa kerap kali mengalami kebingungan sebab materi pembelajaran yang tidak terstruktur dengan jelas. Selain

itu, minimnya keterpaduan dalam penerapan kurikulum menimbulkan kesenjangan dalam pembelajaran, terutama untuk siswa yang terletak di jenjang yang lebih besar. Selain ketidakkonsistenan dalam pelaksanaan kurikulum, pengajaran di sekolah ini cenderung monoton sebab guru cuma memakai buku paket sebagai satu- satunya sumber belajar. Sedikitnya pemakaian media pembelajaran tambahan semacam alat peraga, teknologi, ataupun metode pembelajaran kreatif yang lain membuat suasana kelas jadi membosankan. Pembelajaran yang kurang interaktif serta menarik ini gagal memotivasi siswa untuk memperhatikan materi yang diajarkan. Akibatnya, siswa tidak sanggup menguasai konsep secara mendalam, serta pembelajaran hanya berfokus pada hafalan tanpa penguasaan konsep yang bermakna. Rendahnya motivasi siswa buat belajar juga jadi penghambat dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Numerasi merupakan salah satu kemampuan mendasar yang harus dikuasai oleh peserta didik di tingkat sekolah dasar. Kemampuan numerasi tidak hanya mencakup penguasaan operasi dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, tetapi juga pemahaman konsep pecahan, bilangan desimal, serta kemampuan untuk menyelesaikan masalah sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pengembangan numerasi sejak dini menjadi kunci penting dalam mempersiapkan generasi bangsa yang mampu bersaing dimasa depan, terutama di era teknologi yang semakin canggih. Di era digital, kemampuan numerasi semakin penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan teknologi (Vince Geiger, 2015). Namun, faktor internal seperti pola pikir siswa dan faktor eksternal, termasuk lingkungan sekolah, berpengaruh besar pada pencapaian numerasi. Media pembelajaran dapat menjadi alat bantu untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Yip, F. W. M., & Kwan, 2006). Literasi matematika sangat penting karena dapat membantu seseorang untuk memahami peran atau kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari serta menggunakannya untuk mengambil keputusan yang tepat sebagai warga negara (Efendi et al., 2023). Matematika, sebagai ilmu pengetahuan dasar yang fundamental, memiliki peran besar dalam membangun kemampuan tersebut. Ketika seseorang menguasai numerasi dengan baik, ia dapat memahami matematika secara lebih mendalam, yang menjadi modal penting dalam menghadapi tantangan zaman modern (Wahyu Adinda et al., 2022).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam menguasai materi perkalian. Sebagai contoh, di SDN 06 Ciputat, banyak siswa kelas II yang bingung mengerjakan soal perkalian sederhana seperti “ 6×4 ” atau “ 7×8 .” Kesulitan ini mencerminkan bahwa mereka belum memahami konsep dasar perkalian sebagai penjumlahan berulang atau belum menghafal tabel perkalian, yang menjadi dasar penting untuk

memahami konsep matematika lain. Seperti pembagian, pecahan, dan bilangan desimal. Menurut kurikulum, siswa kelas II di sekolah dasar seharusnya sudah:

1. Menghafal tabel perkalian hingga 10.
2. Memahami perkalian sebagai bentuk penjumlahan berulang.
3. Mengaplikasikan perkalian dalam pemecahan masalah sehari-hari.

Kesulitan siswa dalam menguasai materi ini dapat menghambat pemahaman mereka pada jenjang berikutnya. (Febrianingrum, 2022) menyatakan bahwa perkalian adalah salah satu topik yang dianggap sulit oleh sebagian peserta didik, sehingga guru perlu menggunakan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan media interaktif untuk membantu mereka memahami materi ini. Dengan memperbaiki metode pengajaran dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, seperti media “ubur-ubur,” pemahaman peserta didik terhadap perkalian dapat ditingkatkan, sehingga mereka lebih siap menghadapi materi matematika yang lebih kompleks di masa depan.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Sugiyono, 2020), teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Analisis data dalam penelitian adalah analisis data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Test (Pretest dan Posttest)

Peneliti membentuk 6 kelompok masing-masing beranggotakan 4 orang lalu peneliti memberikan soal berupa perkalian sederhana kepada peserta didik yang dikerjakan secara berkelompok dengan materi yang akan diajarkan. Dalam pemberian test ini dilakukan sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah kegiatan belajar. Tes yang pertama disebut pretest. Pretest adalah tes yang diberikan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah diberikan perlakuan (terjadi proses pembelajaran) maka dilakukan posttest.

Tabel 5. posttest.

No.	Nama Kelompok	Pretest	Posttest
1.	Harimau	80	100
2.	Singa	75	85
3.	Hiu	75	90
4.	Kucing	65	80
5.	Srigala	80	95
6.	Panda	60	80

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah bener} \times 100}{\text{jumlah soal}}$$

Tabel 6. Deskripsi Data Pre-test

Total	435
Tertinggi	80
Terendah	60
Mean	72,5
Median	75
Modus	75
Varians	67,5
Simpangan Baku	8,216

Tabel 7. Deskripsi Data Post-test

Total	530
Tertinggi	100
Terendah	80
Mean	88,33
Median	87,5
Modus	80
Varians	66,67
Simpangan Baku	8,165

2. SPSS (Statistical Product and Service Solutions)

Peneliti menggunakan SPSS dalam Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan uji indenpenden sampel T test dan paired T test untuk mengetahui pengaruh media ubur-ubur dalam pembelajaran.

Table 8. Uji Paired T Test

		Paired Samples Statistics			Std. Error
		Mean	N	Std. Deviation	Mean
Pair 1	Pretest	72.5000	6	8.21584	3.35410
	Posttest	88.3333	6	8.16497	3.33333

Untuk nilai pre-test diperoleh rata-rata Nilai Kelompok atau Mean sebesar 72.5000. Sedangkan untuk nilai Post-test diperoleh rata-rata nilai kelompok atau Mean sebesar 88.3333. Jumlah responden sebanyak 6 kelompok. Untuk nilai Std. Deviation pada pre-test sebesar 8.21584 dan Post Test sebesar 8.16497. Terakhir adalah nilai Std. Error Mean untuk pre-test sebesar 3.35410 dan untuk post-test sebesar 3.33333. Karena nilai rata-rata pretest $72.5000 <$ post-test 88.3333 maka artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata nilai Kelompok antara pre-test dan post-test.

Tabel 9. Paired Samples Correlation

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	6	.894	.016

Berdasarkan output di atas, diketahui nilai koefisien korelasi (Correlation) sebesar 0.894 dengan nilai signifikansi (Sig). sebesar 0.016 . Karena nilai Sig. $0.016 >$ probabilitas 0.05 , maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel pre-test dengan variabel post-test.

Tabel 10. Paired Sampels Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	Pretest - Posttest	-15.83333	3.76386	1.53659	Lower	Upper			
					-19.78327	-11.88340	-10.304	5	<.001

Berdasarkan tabel output di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0.001 <$ 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara Nilai Kelompok pre-test dengan post-test yang artinya ada pengaruh penggunaan pembelajaran media ubur-ubur terhadap nilai kelompok matematika siswa kelas 2 SDN 06 Ciputat. Tabel output diatas juga

memuat informasi tentang nilai "Mean Paired Differences" adalah sebesar -15.83333 . Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata Nilai Kelompok pre-test dengan rata rata hasil belajar post-test atau $72.5000 - 88.3333 = -15.83333$ dan selisih perbedaan tersebut antara -19.78327 sampai dengan -11.88340 (95% Confidence Interval of the Difference Lower dan upper)

Berdasarkan table output diatas, diketahui t hitung bernilai negative yaitu sebesar -10.304
 → Diubah menjadi positif, 10.304

Nilai df adalah sebesar 5 dan nilai 0,05/2 adalah 0,025. Maka nilai t table adalah sebesar 2,571.

Tabel 11. Distribusi nilai T tabel

d.f	$t_{0,10}$	$t_{0,05}$	$t_{0,025}$	$t_{0,01}$	$t_{0,005}$
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845

Sumber: www.spssindonesia.com

Dengan demikian, karena nilai t hitung $10.304 > t \text{ table } 2.571$

Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara Nilai Kelompok pre-test dengan post-test yang artinya ada pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Ubur-ubur terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 2 SDN 06 Ciputat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi mendasar yang wajib dipahami oleh siswa sekolah dasar untuk menunjang pemahaman matematika dan keberhasilan dalam menghadapi tantangan di masa modern. Numerasi mencakup penguasaan operasi bawah seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, serta pembagian, dan pemahaman konsep pecahan, bilangan desimal, dan penyelesaian permasalahan sehari-hari. Perkalian, sebagai salah satu materi inti, menjadi fondasi penting yang harus dipahami pada tingkatan kelas II buat mendukung pendidikan matematika di jenjang selanjutnya. Kondisi lapangan

menunjukkan kalau masih banyak siswa yang kesulitan menguasai perkalian, baik dari segi konsep bawah sebagai penjumlahan berulang ataupun hafalan tabel perkalian. Hal ini mengindikasikan perlunya pendekatan pendidikan yang lebih efisien serta interaktif. Media pembelajaran seperti “ ubur- ubur” teruji bisa jadi solusi untuk membantu siswa menguasai perkalian melalui pendekatan konkret, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka yang berada pada fase operasional konkret. Dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif serta relevan, guru bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika, mendorong keterlibatan aktif mereka, serta menghasilkan suasana belajar yang lebih menarik. Langkah ini tidak hanya membantu siswa mengatasi kesusahan dalam numerasi namun juga membangun fondasi yang kokoh untuk menghadapi tantangan akademik di masa depan.

Untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi perkalian, adalah dengan menggunakan media “ubur-ubur.” Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui aktivitas fisik, visualisasi, dan manipulasi, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep perkalian melalui pendekatan konkret. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi kejenuhan, dan mendorong motivasi mereka untuk aktif dalam pembelajaran. Upaya ini penting untuk menumbuhkan minat belajar matematika sejak dini, terutama pada materi yang sering dianggap sulit, seperti perkalian.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Efendi, U., Pangestu, D., Hariri, H., & Berlianti, R. A. (2023). Learning Environment and Learning Facilities: Numeracy Literacy for Class V Elementary School Students during the Pandemic. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 311–318. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.58015>
- Febrianingrum, L. (2022). Peran Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 2(2), 277. <https://doi.org/10.29103/jpmm.v2i2.7985>
- Fitrianawati, M. (2017). Penerapan Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Mahasiswa Pgsd Uad Semester I Th. 2016/2017. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 13. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v3i2.a7358>
- Narlan, A., Priana, A., & Gumilar, R. (2023). Pengaruh Dryland Swimming Workout Terhadap

- Peningkatan Vo2Max Dalam Olahraga Renang. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(1), 119–124. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i1.6665>
- Nilai, K. (2008). Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*, 229–235.
- Saputro, H. B. (2018). Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Mahasiswa Pgsd Uad. *JURNAL JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 5(2), 52–61. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=925135&val=7241&title=PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG UNTUK MAHASISWA PGSD UAD](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=925135&val=7241&title=PENGEMBANGAN%20MODUL%20MATEMATIKA%20DENGAN%20PENDEKATAN%20KONTEKSTUAL%20PADA%20MATERI%20BANGUN%20RUANG%20SISI%20LENGKUNG%20UNTUK%20MAHASISWA%20PGSD%20UAD)
- Sidik, F. (2020). ACTUALIZATION OF THE JEAN PIAGET COGNITIVE DEVELOPMENT THEORY IN LEARNING. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i6.8055>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Tampubolon, P. T. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 190–198.
- Vince Geiger, M. G. & H. F. (2015). A rich interpretation of numeracy for the 21st century: a survey of the state of the field. *ZDM – The International Journal on Mathematics Education*, 47(it seems like the issues addressed could involve several aspects of numeracy in the 21st century), 531–548.
- Wahyu Adinda, D., Nurhasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Profil Kemampuan Numerasi Dasar Siswa Sekolah Dasar Di SDN Mentokan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1066–1070. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.700>
- Yip, F. W. M., & Kwan, A. C. M. (2006). Online Vocabulary Games as a Tool for Teaching and Learning English Vocabulary. *Educational Media International*, 43(Numerasi), 233–249.