



Keefektifan Model Pembelajaran Addie Berbantuan Media Miniatur Bangun Datar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas II pada Mi Negeri 3 Banyumas

Nurlaely^{1*}, Rizki Fitrianto²

^{1,2}Kementerian Agama Kabupaten Banyumas, Indonesia

Jl. Mayor Jenderal DI Panjaitan No.1, Purwokerto Kidul, Purwokerto Selatan, Kedungampel, Purwokerto Kulon, Kec. Banyumas, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

Korespondensi penulis: nurlaely1970@gmail.com

Abstract. *The development of science and technology that is not balanced with facilities, infrastructure and teacher skills in teaching in schools has caused a decline in mathematics learning achievement of grade II students from year to year. Although this problem has been improved, it has not been resolved. So another solution was made by using the ADDIE model assisted by miniature flat shape media. The problem is, is there a difference in learning achievement using the ADDIE model assisted by miniature flat shape media with learning achievement using the conventional model? The research design was a pretest-posttest control group design. The instruments used were achievement tests and student learning activity observation sheets. The data analysis technique in this study used an initial analysis using a normality test and a test of equality of two means and a final analysis using a normality test and a t-test. The result was that the initial analysis of the two samples was normal and the average was the same. While the final analysis of the two normal samples and the t-test stated that $t_{count} = 4.036 > t_{table} = 2.025$ so that there was a difference in the average mathematics learning achievement of those who received instruction using the ADDIE model assisted by miniature flat shape media with those who used the conventional model.*

Keywords: *ADDIE Learning, Mathematics, Learning Effectiveness*

Abstrak. Perkembangan IPTEK yang tidak diimbangi dengan fasilitas, sarana dan prasarana serta keterampilan guru dalam mengajar di sekolah menyebabkan menurunnya prestasi belajar matematika siswa kelas II dari tahun ke tahun. Meskipun hal ini sudah pernah dilakukan pembenahan terhadap masalah ini, tetapi belum bisa diatasi. Sehingga dilakukan solusi lain dengan menggunakan model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar. Masalahnya, apakah ada perbedaan prestasi belajar yang menggunakan model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar dengan prestasi belajar yang menggunakan model konvensional? Desain penelitian adalah pretest-posttest control group design. Instrumen yang digunakan adalah tes prestasi dan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis awal yang menggunakan uji normalitas dan uji kesamaan dua rata-rata dan analisis akhir menggunakan uji normalitas dan uji-t. Hasilnya adalah bahwa analisis awal kedua sampel normal dan rata-ratanya sama. Sedangkan analisis akhirnya kedua sampel normal dan uji-t menyatakan $t_{hitung} = 4,036 > t_{tabel} = 2,025$ sehingga ada perbedaan rata-rata prestasi belajar matematika yang mendapat pengajaran dengan menggunakan model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar dengan yang menggunakan model konvensional.

Kata Kunci : Pembelajaran ADDIE, Matematika, Efektivitas Pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Seorang guru yang terampil harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang mampu membawa siswa ke dalam pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Namun, kenyataannya yang ada di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum mengoptimalkan keterampilan mengajarnya ketika dalam

pembelajaran. Guru cenderung masih menggunakan metode lama sebagai bekal mengajarnya. Selain itu, juga disebabkan berkembangnya IPTEK yang tidak diimbangi dengan fasilitas, sarana dan prasarana yang ada di sekolah sebagai penunjang prestasi belajar siswa. Alhasil, dampaknya pada menurunnya prestasi belajar siswa.

Menurut kepala madrasah (H.Sabar Munanto) menyatakan bahwa prestasi belajar siswa yang kurang maksimal adalah pada pembelajaran matematika. Padahal pelajaran matematika termasuk dalam kategori ujian nasional. Dan menurut Kementerian Pendidikan dan Kementerian agama Republik Indonesia, dengan ilmu matematika calon generasi penerus bangsa mampu mencipta dan menguasai teknologi di masa yang akan datang. Sehingga pemahaman terhadap materi matematika harus dikonsepsikan pada siswa sejak dini, mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini menyajikan model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar untuk mengatasi masalah menurunnya prestasi belajar matematika. Dengan model ADDIE diharapkan seorang guru mampu menganalisis semua karakteristik siswa kemudian merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu mengembangkan media serta bahan ajar yang sesuai kemudian menerapkannya ke dalam pembelajaran yang ada serta memberikan evaluasi yang sesuai untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran (Prawiradilaga, 2009: 21). Media miniatur bangun datar merupakan sebuah media yang berbentuk miniatur dan di dalamnya ada sebuah beragam bentuk bangun datar dalam susunan puzzle, dimana dalam menyusun puzzle-nya tersebut siswa harus menyusun pantun yang ada di kartun (kartu pantun) tentang sifat bangun datar dan nama bangun datarnya yang sesuai. Media miniatur bangun datar merupakan sebuah media yang berbentuk miniatur bergambar hasil dari rangkaian puzzle bangun datar dan di dalamnya ada rangkaian pantun yang isinya tentang materi yang diajarkan, dimana kartun (kartu pantun) terdiri dari kartun sampiran berisi sifat-sifat bangun datar dan kartun isi berisi nama bangun datar yang sesuai sifat bangun datar dalam kartun sampiran. Sehingga siswa mampu mengingat materi tanpa adanya tekanan dan mereka belajar dengan

menyenangkan serta bermakna. Permainan ini dapat meningkatkan kecerdasan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Pribadi (2009: 34) bahwa “kecerdasan visual-spasial sangat terkait dengan kemampuan seseorang yang memahami sesuatu melalui indra penglihatan dan memvisualisasikan objek”. Dengan demikian, diharapkan prestasi belajar mereka juga akan meningkat.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini juga pernah dilakukan oleh Nurtyaningsari, Avis (2011) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran ADDIE untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV A SD N Pendem 02 Kecamatan Junrejo Kota Batu”. Dalam skripsi tersebut disimpulkan bahwa penggunaan model ADDIE dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberi tindakan sebesar 58 dan pada akhir siklus II meningkat sebesar 80,86. Sehingga hasil penelitian terdahulu dapat dijadikan landasan teori untuk penelitian ini. Oleh karena itu, berdasarkan teori-teori yang relevan dan hasil penelitian sebelumnya, penelitian ini juga diharapkan dapat memperbaiki prestasi belajar matematika di MI Negeri 3 Banyumas.

2. KAJIAN TEORITIS

Model Pembelajaran ADDIE

Model pembelajaran ADDIE adalah sebuah model desain instruksional yang digunakan untuk mengembangkan program pembelajaran secara sistematis. Model ini terdiri dari lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

- a. Tahap Analisis: Menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tahap Desain: Merancang strategi pembelajaran, materi, serta media yang digunakan.
- c. Tahap Pengembangan: Mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran sesuai desain yang sudah dibuat.
- d. Tahap Implementasi: Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan.

- e. Tahap Evaluasi: Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui efektivitas model yang digunakan.

Model ADDIE menawarkan struktur yang jelas untuk merancang pembelajaran, dan memungkinkan adanya evaluasi berkelanjutan dalam setiap tahapnya sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika

Penggunaan media pembelajaran, seperti miniatur bangun datar, sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep abstrak dalam matematika. Menurut teori pembelajaran konstruktivis, siswa akan lebih mudah memahami konsep matematika jika mereka dapat melihat, memanipulasi, dan mempraktikkan konsep tersebut secara konkret. Media visual seperti miniatur bangun datar memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep geometri, seperti bentuk dan sifat bangun datar.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain:

- a. Relevan dengan tujuan pembelajaran: Media harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Mudah dipahami dan digunakan oleh siswa: Media harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.
- c. Meningkatkan partisipasi aktif siswa: Media yang efektif mendorong interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran dapat diukur dengan membandingkan pencapaian tujuan pembelajaran dengan hasil nyata yang diperoleh siswa. Model pembelajaran ADDIE yang dilengkapi dengan media miniatur bangun datar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa. Hal ini karena kombinasi model pembelajaran yang terstruktur dan penggunaan media yang konkret mampu:

- a. Menyajikan materi secara jelas dan sistematis.
- b. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam.
- d. Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui manipulasi media.

Menurut teori Gagné, efektivitas pembelajaran juga dapat ditingkatkan jika pembelajaran mampu memenuhi sembilan peristiwa instruksional yang meliputi

memperoleh perhatian, menyampaikan tujuan, merangsang ingatan, menyajikan materi, memberi panduan belajar, memunculkan kinerja, memberikan umpan balik, menilai kinerja, dan meningkatkan retensi serta transfer belajar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di MI Negeri 3 Banyumas letaknya di desa Karang Sari Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II (lima) MI Negeri 3 Banyumas tahun pelajaran 2023/2024 yang diambil hanya 2 kelas saja yaitu (dua) kelas yaitu kelas V.A yang terdiri dari 30 siswa dan kelas V.B yang terdiri dari 30 siswa. Karena populasi yang dilakukan dalam penelitian ini jumlah subjeknya kurang dari 100 siswa, maka sampel dalam penelitian ini adalah sama dengan populasi yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi yang berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 30 soal dan lembar observasi serta dokumentasi. Lembar observasi dan dokumentasi untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar serta untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan jenis *Pretest-posttest control group design*. Menurut Sugiyono (2010: 112-113), pola *Pretest-posttest control group design* adalah sebagai berikut:

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	X	O ₄

Gambar 1 *Pretest-posttest control group design*

Keterangan:

- O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen
- O₂ = *Posttest* pada kelas eksperimen
- O₃ = *Pretest* pada kelas kontrol
- O₄ = *Posttest* pada kelas kontrol
- E = Kelas eksperimen
- K = Kelas kontrol

Di dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang memiliki kemampuan yang sama, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Selanjutnya dari kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar serta kelompok kontrol tidak diberi perlakuan, tetapi hanya menggunakan pembelajaran yang konvensional. Hasil *posttest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen berbeda sangat signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2-O_1) - (O_4-O_3)$.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis awal yang menggunakan uji normalitas dan uji kesamaan dua rata-rata. Dimana uji normalitas dan uji kesamaan dua rata-rata ini digunakan untuk mengetahui kondisi kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak dan memiliki rata-rata awal yang sama atau tidak. Pada pembelajaran, kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar. Sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model konvensional (ekspositori). Analisis akhir menggunakan uji normalitas dan uji dua pihak (uji-t). Dimana uji normalitas dan uji dua pihak (uji-t) di akhir ini untuk mengetahui apakah kedua sampel masih berdistribusi normal dan memiliki perbedaan prestasi belajarnya atau tetap sama seperti analisis awal.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Prestasi Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Prestasi belajar matematika		Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
Tes	<i>Pre-test</i>	69,55	69,30
	<i>Post-test</i>	82,60	70,50

Berdasarkan tabel di atas, data tes yang digunakan adalah dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre test* kedua sampel menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 69,55 dan rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol adalah 69,3. Hal ini menunjukkan bahwa kedua sampel berawal pada kondisi yang sama. Sedangkan hasil *post-test* antara kedua sampel yang mendapatkan pembelajaran matematika khususnya materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,6 dan rata-rata nilai kelas kontrol adalah 70,5.

Hasil penelitian pada kelas V SD Negeri Karangtowo tahun pelajaran 2012/2013 khususnya materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar menunjukkan bahwa hasil *post-test* untuk siswa kelas eksperimen ada 17 siswa yang mampu mencapai ketuntasan belajar individu dan tiga siswa belum mencapai ketuntasan belajar individu. Sedangkan prestasi belajar siswa kelas kontrol, ada sembilan siswa yang mampu mencapai ketuntasan individu dari jumlah seluruh siswa adalah 20 siswa dan 11 siswa belum mampu mencapai ketuntasan belajar individu. Sehingga berdasarkan hasil ketuntasan belajar individu, maka dapat diperoleh hasil ketuntasan belajar klasikal oleh masing-masing kelas bahwa kelas eksperimen mampu mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 85% dan kelas kontrol hanya mampu mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mampu mencapai ketuntasan belajar, baik ketuntasan belajar individu maupun ketuntasan belajar klasikal. Sedangkan hasil kelas kontrol masih dibawah 85% dari ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan. Sehingga kelas kontrol belum mampu dikatakan dapat mencapai ketuntasan belajar individu maupun ketuntasan belajar klasikal.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata hasil belajar matematika kelompok eksperimen diperoleh peningkatan prestasi belajar yang awalnya rata-rata prestasi belajar matematika kelas eksperimen adalah 69,55 maka setelah dilakukan perbaikan pada kegiatan penelitian ini menggunakan model desain ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar diperoleh rata-rata prestasi belajar klasikal kelas eksperimen adalah 82,6. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar yang menggunakan model pembelajaran ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar pada materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar.

Hasil perhitungan data awal yang diperoleh dari nilai *pre-test*, maka uji normalitas kelas eksperimen (V.A) untuk $n = 20$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$ dengan uji *lilliefors* diperoleh hasil $L_{tabel} = 0,19$ dan $L_0 = 0,122$, sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,122 < 0,19$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Jadi, data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil perhitungan data awal *pre-test* uji normalitas kelas kontrol (V.B) untuk $n = 20$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$ dengan uji *lilliefors* diperoleh hasil $L_{tabel} = 0,19$ dan $L_0 = 0,117$, sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,117 < 0,19$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Jadi, data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Berdasarkan uji kesamaan dua rata-rata kondisi awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh $t_{hitung} = 0,368$ dengan $dk = 39$ dan taraf nyata $(1 - \frac{1}{2}\alpha = 0,975)$ maka diperoleh $t_{(0,975; 39)} = 2,023$. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya rata-rata nilai *pre-test* siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama.

Hasil perhitungan data akhir yang diperoleh dari nilai *post-test*, maka uji normalitas kelas eksperimen (V.A) untuk $n = 20$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$ dengan uji *lilliefors* diperoleh hasil $L_{tabel} = 0,19$ dan $L_0 = 0,109$, sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,109 < 0,19$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Jadi, data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil perhitungan data akhir *post-test* uji normalitas kelas kontrol (V.B) untuk $n = 20$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$ dengan uji *lilliefors* diperoleh hasil $L_{tabel} = 0,19$ dan $L_0 = 0,163$, sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,163 < 0,19$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Jadi, data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Dari penelitian diketahui bahwa rata-rata kelompok eksperimen $\bar{x} = 82,6$ dan rata-rata kelompok kontrol $\bar{x} = 70,5$ dengan $n_1 = n_2 = 20$ diperoleh $t_{hitung} = 4,036$. Dengan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 20 + 20 - 2 = 38$ diperoleh $t_{(0,95) (38)} = 2,025$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima berarti ada perbedaan rata-rata prestasi belajar matematika siswa yang mendapat pengajaran dengan menggunakan model desain ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar dengan rata-rata prestasi belajar matematika siswa yang mendapatkan pengajaran dengan menggunakan model konvensional.

Berdasarkan dari hasil analisis statistik, diperoleh kesimpulan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang mengatakan penggunaan model desain ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar atau berbantuan media yang lain lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dapat diterima, artinya prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar dari siswa kelompok eksperimen lebih baik daripada prestasi belajar siswa kelompok kontrol. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model desain ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar lebih baik karena mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing. Hal ini bisa ditunjukkan dengan hasil penilaian aspek afektif dan aspek psikomotor siswa kelas

eksperimen menyatakan bahwa 85% siswa memiliki aspek afektif dan psikomotor sesuai tujuan pembelajaran.

Prestasi belajar kelompok eksperimen yang menggunakan model desain ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar pada pokok bahasan mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar lebih baik karena biasanya siswa lebih mudah menerima konsep materi dengan permainan dan ingatan yang terbentuk karena bahasa kebiasaan dan siswa mampu berinteraksi secara aktif dengan media atau sumber belajar yang tersedia. Sedangkan kelas kontrol yang hanya diberi perlakuan dengan model konvensional dinyatakan bahwa siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa hanya sebagai penerima gagasan dari guru tanpa bisa digali kreatifitasnya, sehingga kemampuan siswa kurang dapat terlatih dengan baik. Dalam penelitian ini juga dilengkapi lembar observasi dan dokumentasi sehingga lebih mudah untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar. Berdasarkan data dari lembar observasi diperoleh bahwa siswa lebih merasa senang dan lebih paham dengan materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa berusaha mengembangkan pemikirannya dengan jalan menyampaikan hasil karyanya sesuai dengan kerja kelompoknya.

Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas belajar siswa pada pertemuan I, II, III, IV, V, dan VI dapat dilihat bahwa aktivitas yang paling menonjol adalah aktivitas siswa dalam mengerjakan diskusi kelompok ketika kegiatan permainan dan berinteraksi dengan media pembelajaran. Sehingga model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar ini mampu menggali kreativitas siswa dalam belajar dan membantu siswa menemukan pemecahan baru dalam menyelesaikan suatu masalah. Selain itu, model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar ini juga mengajak siswa untuk berkerja secara bersama-sama dan meningkatkan rasa solidaritas sesama. Sehingga dapat dikatakan bahwa model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar lebih baik jika dibandingkan dengan model konvensional yang hanya menggunakan ceramah dan mengerjakan LKS sehingga keaktifan dan kemampuan siswa kurang bisa dikembangkan secara maksimal. Model konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan LKS saja dirasa kurang mampu menarik motivasi siswa dalam belajar karena tidak adanya rangsangan yang menantang siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif sehingga

model konvensional dirasa kurang baik dan kurang bisa mengembangkan kemampuan siswa.

Pembelajaran yang menggunakan model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar akan lebih terstruktur dalam kegiatan pembelajarannya dalam mempersiapkan siswa ketika menerima konsep materi yang sifatnya abstrak. Media miniatur bangun datar yang hadir lebih konkret dan memberikan suatu pengaplikasian nyata dalam memanipulasi benda yang berbentuk bangun datar diharapkan siswa dengan mudah mengkonsepkan materi terhadap kehidupan sehari-hari sehingga siswa akan dengan mudah mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Sedangkan pembelajaran yang menggunakan model konvensional hanya memberikan materi secara umum dan siswa diminta untuk mengerjakan LKS sesuai materi. Di dalam model konvensional kurang adanya interaksi antara siswa dengan guru atau dengan sumber belajar. Sehingga hal ini menyebabkan prestasi belajar siswa kurang mengalami peningkatan. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perbedaan prestasi belajar matematika siswa kelas II MI Negeri 3 Banyumas yang menggunakan model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar dengan pembelajaran konvensional dimana model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar dinyatakan lebih baik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika, maka penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika pada khususnya. Hal ini terbukti pada penelitian yang sebelumnya juga telah dilakukan hal sama seperti pada penelitian ini. Model ADDIE berbantuan media miniatur bangun datar dinyatakan dapat meningkatkan kecerdasan dan motivasi belajar siswa yang didalamnya dikemas sebuah permainan yang menarik dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

Adanya penelitian ini, maka disarankan kepada pihak-pihak tertentu untuk memperhatikan saran berikut supaya hasilnya lebih maksimal, yaitu:

- a. Bagi guru, diharapkan dapat mencoba menggunakan model desain ADDIE untuk diterapkan pada pokok bahasan yang lain. Sehingga guru terbiasa mengasah

keterampilan mengajarnya dan dapat menginovasikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

- b. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat memberikan keterampilan dan pelatihan kepada para guru tentang model pembelajaran yang serupa dengan model ADDIE dan penggunaan media pembelajaran sebagai penyalur informasi materi ajar kepada siswa.

6. DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: BSNP.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Bruner, J. S. (1960). *The process of education*. Cambridge: Harvard University Press.
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K., & Keller, J. M. (2005). *Principles of instructional design* (5th ed.). Belmont: Wadsworth/Thomson Learning.
- Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. (2004). *Designing effective instruction*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Nurtyaningsari, A. (2011). *Penerapan model pembelajaran ADDIE 2023*.
- Prawiradilaga, D. S. (2009). *Prinsip desain pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. II). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Minneapolis: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.