

Skripsi
EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA TANGAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MATERI PECAHAN KELAS IV SD



Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Disusun Oleh:

Nama : Aji Kurni Awan

NIM : 212421033

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aji Kurni Awan

NIM : 212421033

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS IV SD” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan


Aji Kurni Awan

Aji Kurni Awan-212421033.docx

Kepala UPT Perpustakaan dan
Kelembagaan Al Ghazali

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

18%

STUDENT PAPERS



PRIMARY SOURCES

1

Submitted to IAIN Bengkulu
Student Paper

5%

2

Submitted to Universitas PGRI Palembang
Student Paper

3%

3

Submitted to Universitas Negeri Padang
Student Paper

1%

4

Submitted to IAIN Purwokerto
Student Paper

1%

5

repository.iainbengkulu.ac.id
Internet Source

1%

6

Submitted to STKIP Sumatera Barat
Student Paper

1%

7

Submitted to Universitas Djuanda
Student Paper

1%

8

Submitted to Universitas Islam Riau
Student Paper

1%

9

Submitted to Universitas Jambi
Student Paper

1%

10

Submitted to Badan PPSDM Kesehatan
Kementerian Kesehatan
Student Paper

1%

11

Submitted to UM Surabaya
Student Paper

<1%

12

Submitted to Universitas Negeri Medan
Student Paper

<1%

91	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
92	store.penerbitwidina.com Internet Source	<1 %
93	verroy-bahasaindonesia.blogspot.com Internet Source	<1 %
94	www.sitilatifah.com Internet Source	<1 %
95	library.um.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes
Exclude bibliography



Exclude matches < 5 words

PERSETUJUAN

Nama : AJI KURNI AWAN
NIM : 212421033
Judul skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI
PECAHAN KELAS IV SD

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Cilacap, 11 Juni 2025

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.

NIDN. 0620018902

Pembimbing II,



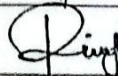
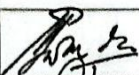
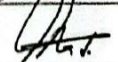
Mey Prihandani Wulandari, M.Pd.

NIDN. 0613058703

PENGESAHAN

Nama : **AJI KURNI AWAN**
NIM : 212421033
Judul : Efektivitas Media Pembelajaran Boneka Tangan dalam Materi Pecahan Matematika Kelas IV SD

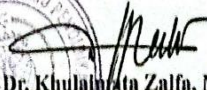
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Selasa, tanggal 17, bulan Juni, tahun 2025 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji dan Penguji 1	Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.		20 Juni 2025
Penguji 2	Endang Rifani, M.Pd.		20 Juni 2025
Pembimbing	Aris Naeni Dwiyaniti, M.Pd.		19 Juni 2025
Ass. Pembimbing	Mey Prihandani Wulandari, M.Pd.		19 Juni 2025
Sekretaris	Achmad Machrus Muttaqin, M.Si.		20 Juni 2025

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Hari : **Jum'at**
Tanggal : **20 Juni 2025**

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Aji Kurni Awan

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama

Al-Ghazali Cilacap

Di -

Cilacap

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : AJI KURNI AWAN

NIM : 212421033

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA TANGAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI
PECAHAN KELAS IV SD

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Cilacap, 18 Juni 2025



Endang Rafani, M.Pd.

NIDN.0619069501

MOTTO

“Santri adalah ajang generasih kiyai, dadi santri sregep ngaji. Sholat jama’ah tadarus Al Qur’an, ikhlas dalam berhidmah”

-Al Maghfurlah K.H Azhmad Tamam –

(Pendiri PONPES Al Mukhtar Adipala)

“Wong sing nglampaih طَلَبُ الْعِلْمِ dibarengi kalih sifat sombong ra bakal berkah ilmune.”

-K.H Agus Mohammad Taefur, S.Pd

(Pengasuh PONPES Al Mukhtar Adipala)

Allah telah membawamu sampai titik ini, karena yakin kamu bisa melewati segala hal.

-Aji sorewengi-

"Hidup adalah perjalanan, nikmati setiap langkahnya."

-Aji sorewengi-

Pernah terjatuh, pernah hilang arah, tapi tetap melangkah menyembuhkan diri, menyelesaikan luka sambil menyelesaikan skripsi. Karena kadang, bertahan adalah bentuk keberanian paling sederhana yang bisa dibuktikan.

-#####-.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam kesempatan kali ini penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rosul-Nya, Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan syafa'at-Nya kelak. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta terutama untuk Almarhumah ibu tercinta yang sudah tenang di surga yang selalu memberikan do'a, motivasi, semangat, serta kasih sayang yang selalu mengiringi setiap langkah hingga saat ini dari titik terendah.
2. Untuk kakak dan adikku serta keponakanku Zaki, Beril, Almira yang menggemaskan, terimakasih atas doa dan dukungan kalian.
3. Untuk Al Maghfurlah Abah KH. Ahmad Taman dan keluarga Yayasan pondok pesantren Al Mukhtar Penggalang Adipala.
4. Untuk seluruh guru dan dosen yang telah mengajar mulai dari SD hingga ke perguruan tinggi terimakasih atas ilmu yang telah kalian berikan.
5. Keluarga Besar UKM Racana Al Ghazali Al adawiyah, BEM FKIP, HMPS PGSD yang telah mendukung dan menghibur dalam perjalanan proses skripsi.
6. Teman – teman alumni kampus mengajar 5 dan pertukaran mahasiswa 4.
7. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar terkhusus angkatan 2021 FKIP UNUGHA Cilacap.
8. Rekan/ta IPNUIPPNU PR Penggalang, PK ponpes almuhtar, PAC Adipala.
9. Terimakasih kepada Diri sendiri yang berusaha tersenyum dalam keadaan apapun (kuliah, kerja, bisnis).

ABSTRAK

Aji Kurni Awan, 212421033, Efektivitas Media Pembelajaran Boneka Tangan untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD. Cilacap. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Juni 2025.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran dengan menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pendidik diharapkan mengajar dengan cara menyenangkan dan tidak membuat bosan peserta didik. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa menurun, maka dari itu untuk membantu mengatasi kondisi tersebut diperlukan penggunaan media yang interaktif seperti media boneka tangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media boneka tangan terhadap meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pecahan dalam pelajaran Matematika di SDN Adirejakulon. Penelitian ini menggunakan desain *one group pre-test post-test*, yaitu penelitian eksperimen satu kelompok yang dilibatkan. Boneka tangan ini akan digunakan dalam materi matematika dan dilengkapi dengan panggung untuk menampilkan latar tempat. Media pembelajaran ini sangat cocok untuk siswa karena mereka memiliki daya imajinasi yang tinggi dan menunjukkan antusiasme lebih saat belajar menggunakan media nyata atau tiga dimensi yang dapat didemonstrasikan di depan kelas.

Berdasarkan kriteria minimum yang ditetapkan di SDN Adirejakulon, maka rata-rata nilai *post-test* ($82,25 < 75$) berada pada kategori tuntas. Kemudian siswa diberi perlakuan menggunakan media boneka tangan pada proses pembelajaran untuk menjelaskan materi pecahan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukan bahwa proses pembelajaran menggunakan media boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Hal ini ditinjau dari hasil penghitungan dengan menggunakan *uji paired sample t-test*, didapat $t_{hitung} (2,100) > t_{tabel} (1,734)$. Hal ini menunjukan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan rata-rata nilai *post-test*.

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian data nilai N-Gain berada pada kategori sedang. Maka secara keseluruhan peningkatan hasil belajar matematika pada materi pecahan tergolong sedang. Peningkatan hasil belajar setiap siswa mengalami peningkatan yang berbeda-beda. Dengan mengacu pada hasil penelitian terdahulu maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar pada materi pecahan mengalami peningkatan ketuntasan dari sebelum diberi perlakuan adalah 15% dan meningkat menjadi 85% setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis uji peningkatan ketuntasan hasil belajar matematika sebesar 30,02% maka dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan di SD Negeri Adirejakulon.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Boneka tangan, Matematika, Pecahan

ABSTRACT

Aji Kurni Awan, 212421033, *The Effectiveness of Hand Puppet Learning Media in Improving Mathematics Learning Outcomes on Fractions for Fourth Grade Elementary School Students. Cilacap. Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University, Cilacap, June 2025.*

Learning media plays a crucial role in supporting the success of the learning process by conveying information to students. Learning media is essential in education. Educators are expected to teach in an engaging manner that does not bore students. This situation leads to declining student learning outcomes, hence the need for interactive media such as hand puppets to address this issue.

This study aims to determine the effectiveness of using hand puppets in improving the learning outcomes of fourth-grade students on fraction material in mathematics lessons at SDN Adirejakulon. This study uses a one-group pre-test post-test design, which is an experimental study involving one group. The hand puppets will be used in mathematics lessons and accompanied by a stage to depict the setting. This learning medium is highly suitable for students because they possess a high level of imagination and demonstrate greater enthusiasm when learning using real or three-dimensional media that can be demonstrated in front of the class.

Based on the minimum criteria set at SDN Adirejakulon, the average post-test score ($82.25 < 75$) falls into the “proficient” category. Then, students were given treatment using hand puppets in the learning process to explain fractions. Based on the results of the research conducted, it shows that the learning process using hand puppets can improve student learning outcomes in fractions. This is reviewed from the results of calculations using the paired sample t-test, where $t_{\text{count}} (2.100) > t_{\text{table}} (1.734)$. This indicates that $t_{\text{calculated}}$ is greater than t_{table} , meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted, indicating a significant difference between the average pre-test scores and the average post-test scores.

Based on the analysis and testing of the N-Gain scores, the results fall into the moderate category. Therefore, overall, the improvement in mathematics learning outcomes on the topic of fractions is classified as moderate. The improvement in learning outcomes for each student varied. Referring to previous research results, the researcher concluded that the use of hand puppets as a teaching aid can improve learning outcomes in the fractions material, with an increase in achievement from 15% before the intervention to 85% after the intervention. Based on the results of the analysis of the increase in mathematics learning achievement of 30.02%, it can be concluded that hand puppets can improve mathematics learning outcomes in the fractions material at SD Negeri Adirejakulon.

Keywords: *Learning media, Hand puppets, Mathematics, Fractions*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, semoga kita selalu dilimpahkan rahmat serta keberkahan. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi agung Muhammad SAW, atas kehendaknya penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul **Efektivitas Media Pembelajaran Boneka Tangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD**. Semoga kita termasuk umatnya yang akan mendapatkan syafa'atnya. Amiiin.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari semua pihak. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan berbagai pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih atas dorongan dan keterlibatan berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr Ahmad Luthfi Hamidi, M.Ag., selaku Plt. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Dr Khulaimata Zalfa, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Aris Naeni Dwiyanti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
4. Aris Naeni Dwiyanti, M.Pd selaku Pembimbing I skripsi.
5. Mey Prihandani Wulandari, M.Pd selaku Pembimbing II skripsi.
6. Maksudah, S.Pd selaku kepala SD Negeri Adirejakulon.

7. Hani Nurngaeni, S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri Adirajakulon.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu.

Atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis semoga mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT. Aamiin. Saran dan kritik yang membangun diharapkan penulis demi perbaikan karya di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca serta pengembangan ilmu.

Cilacap, 20 Juni 2025

Aji Kurni Awan

DAFTAR ISI

<u>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</u>	i
<u>PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</u>	ii
<u>HALAMAN PERSETUJUAN</u>	iv
<u>PENGESAHAN</u>	v
<u>NOTA KONSULTAN</u>	vi
<u>MOTTO</u>	vii
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	viii
<u>ABSTRAK</u>	ix
<u>KATA PENGANTAR</u>	xi
<u>DAFTAR ISI</u>	xiii
<u>DAFTAR TABEL</u>	xv
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xvi
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xvii
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>A. Latar Belakang Masalah</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>B. Identifikasi Masalah</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>C. Pembatasan Masalah</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>D. Rumusan Masalah</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>E. Tujuan Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>F. Manfaat Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>A. Kajian Teori</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>1. Media Pembelajaran</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2. Media Boneka Tangan</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3. Hakekat Pembelajaran Matematika</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>4. Hasil Belajar</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>B. Kajian Penelitian yang Relevan</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>C. Kerangka Pikir</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>D. Hipotesis Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB III METODE PENELITIAN</u>	Error! Bookmark not defined.

<u>A.</u>	<u>Jenis Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>B.</u>	<u>Tempat dan Waktu Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>C.</u>	<u>Populasi dan Sampel Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>D.</u>	<u>Desain Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>E.</u>	<u>Variabel penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>F.</u>	<u>Teknik Pengumpulan Data</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>G.</u>	<u>Instrumen Pengumpulan Data</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>H.</u>	<u>Validitas dan Reabilitas Instrumen</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>I.</u>	<u>Teknik Analisis Data</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>A.</u>	<u>Hasil penelitian</u>	 Error! Bookmark not defined.
<u>1.</u>	<u>Gambaran Tempat Penelitian</u>	 Error! Bookmark not defined.
<u>2.</u>	<u>Data Penelitian</u>	 Error! Bookmark not defined.
<u>3.</u>	<u>Analisis Data</u>	 Error! Bookmark not defined.
<u>B.</u>	<u>Pembahasan</u>	 Error! Bookmark not defined.
<u>C.</u>	<u>Keterbatasan Peneliti</u>	 Error! Bookmark not defined.
<u>A.</u>	<u>Kesimpulan</u>	 Error! Bookmark not defined.
<u>B.</u>	<u>Saran</u>	 Error! Bookmark not defined.
	<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	Error! Bookmark not defined.
	<u>LAMPIRAN</u>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri Adirejakulon Tahun 2024/2025.....	46
Tabel 3.2 Desain Penelitian <i>One Grup Pretest-Posttest</i>	47
Tabel 3.3 Indikator Observasi	51
Tabel 3.4 Uji Validitas	54
Tabel 3.5 Kriteria Reabilitas	57
Tabel 3.6 Kriteria Taraf Kesukaran.....	59
Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda	60
Tabel 3.8 Kategori N-Gain Score.....	64
Tabel 4.1 Kategori N-Gain Score.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Pizza	27
Gambar 2.2 Vektor Pecahan	28
Gambar 2.3 Bagian Pizza.....	29
Gambar 2.4 Bagian Pizza.....	29
Gambar 2.5 Kerangka Pikir	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 2. Instrumen Hasil Wawancara	95
Lampiran 3. Daftar Nilai Matematika 2 Tahun Terakhir.....	97
Lampiran 4. Instrumen Hasil Observasi	99
Lampiran 5. Tabel Validasi dan realibitas instrumen	101
Lampiran 6. Pembobotan Soal.....	103
Lampiran 7. Kisi-Kisi Pre-test dan Post-test.....	104
Lampiran 8. Kartu Soal.....	108
Lampiran 9. Format Soal Pre-test	149
Lampiran 10. Format Soal Post-test.....	154
Lampiran 11. Deskripsi nilai	158
Lampiran 12. Uji Normalitas	159
Lampiran 13. Uji Homogenitas.....	160
Lampiran 14. Uji t.....	161
Lampiran 15. N Gain Score	162
Lampiran 16. Dokumentasi.....	163
Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup	164