



Pengaruh Metode *Outdoor Learning* Berbantuan Media Benda Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika

Ita Kurniawati¹, Purwati², Tria Mardiana^{3*}

^{1,2,3} PGSD/ FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

*email: triamardiana@ummgl.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.31603/bedr.4792>

Abstract

This study aims to determine the affect of outdoor learning methods assisted by concrete objects media on the learning outcomes of mathematic students in grade V at SDN Kalisalak Salaman. This research method is Pre-experimental with a One Group Pretest-Posttest Design. The subject was 19 students in grade V at SDN Kalisalak chosen by saturated sampling. The method of data completion is done by testing. Validity test of product-moment and reliability test using cronbach alpha formula by SPSS for Windows 25.0. The prerequisite test consists of a normality test by SPSS for Windows 25.0. Data analysis using parametric statistic technique that is Paired Sample T-Test by SPSS for Windows 25.0. The result shows that the outdoor learning method was assisted by concrete object media affected on learning outcomes of mathematic. This is evidenced by the results of the Paired Sample T-Test with a probability value of $0,000 < 0,05$. Based on the results of the analysis and discussion, there are differences in the mean pretest Of 58,95 and post-test of 87,89. Based on these studies it can be concluded that the application of the outdoor learning method assisted by concrete objects media affects the learning outcomes of mathematic.

Keywords: *outdoor learning method; concrete objects media; learning outcomes of mathematic*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kalisalak Salaman Magelang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pra eksperimen dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Kalisalak sejumlah 19 siswa yang dipilih secara sampling jenuh. Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes. Uji validitas menggunakan rumus *product moment* dan uji reliabilitas menggunakan bantuan program *SPSS Statistic for windows 25.0*. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas menggunakan bantuan program *SPSS Statistic for windows 25.0*. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu Uji *Pired Sample T-Test* berbantuan program *IBM Statistic for windows SPSS 25.0*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji *Paired Sample T-Test* dengan probabilitas nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,95 dan *posttest* sebesar 87,89. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika.

Kata Kunci: metode *outdoor learning*; media benda konkret; hasil belajar Matematika



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

1. Pendahuluan

Matematika adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Matematika dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari adalah dengan mengukur dan menghitung. Pelajaran Matematika bisa dilaksanakan dengan baik jika pendidik menguasai semua konsep materi yang dijelaskan. Salah satu faktor kesuksesan dari suatu kegiatan belajar mengajar yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Matematika masih menjadi mata pelajaran yang dianggap sukar dalam dunia pendidikan saat ini, terutama pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar Matematika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Rendahnya hasil belajar Matematika disebabkan karena siswa kesulitan memahami konsep dasar Matematika yang diajarkan di kelas.

Hasil belajar Matematika merupakan gambaran penguasaan siswa terhadap materi pelajaran Matematika yang dapat dilihat dari nilai perolehan Matematika dan kemampuannya dalam memecahkan masalah Matematika (Shofiyanti, 2015). Hasil belajar Matematika tersebut diperoleh dari pengalaman-pengalaman dan latihan-latihan soal selama proses belajar mengajar berlangsung. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Hamid (2013) yang mengatakan bahwa hasil belajar Matematika merupakan hasil yang dapat diukur dari suatu usaha untuk mengetahui sejauh mana kesuksesan belajar siswa dalam menguasai kompetensi-kompetensi dasar Matematika. Hasil belajar Matematika dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa dalam memecahkan masalah-masalah berkaitan dengan konsep Matematika dan diperoleh dari hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran Matematika.

Salah satu materi konsep dasar Matematika yang sering dianggap sukar dipahami ialah materi debit air. Materi debit air sangat penting kedudukannya, hal ini dikarenakan debit air merupakan materi pengembangan dari materi perbandingan. Selain itu, materi ini menjadi dasar dari beberapa materi lanjutan oleh karena itu, siswa harus memahami materi debit air. Penyebab lain dari sulitnya siswa memahami konsep dasar Matematika yaitu kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dimana siswa sering merasa jenuh terhadap kegiatan belajar mengajar yang disajikan guru di kelas. Selain itu, guru belum menggunakan bantuan media pembelajaran dalam menjelaskan materi tentang debit air.

Peran guru sangat penting dalam memahami konsep debit air pada siswa. Hal ini dikarenakan materi debit disajikan dalam bentuk rumus tanpa ada demonstrasi langsung melalui benda konkret guna memahami siswa. Guru harus benar dalam menyampaikan konsep materi debit. Tetapi yang menjadi kendala dari penyampaian materi ini adalah karakteristik siswa yang sebagian besar belum mampu berpikir secara abstrak. Oleh karena itu, guru memiliki tugas untuk mengkonkretkan materi tersebut agar dapat dipahami oleh siswa.

Kompetensi Dasar yang harus dikuasi siswa kelas V SD pada materi pembelajaran Matematika adalah menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dengan waktu). Kemudian

siswa diharapkan dapat mencapai kemampuan-kemampuan yang tercantum pada indikator pembelajaran berupa: 1) menemukan hubungan antar satuan waktu dan volume, 2) melakukan operasi hitung yang melibatkan satuan debit, dan 3) menyelesaikan masalah sehari-hari yang berhubungan dengan satuan waktu dan volume. Namun demikian pada kenyataannya, siswa belum mampu memahami dan menguasai indikator-indikator pembelajaran yang disajikan. Seperti halnya yang terjadi kasus di sebagian besar siswa kelas V SDN Kalisalak, belum terampil memahami hubungan antar satuan waktu dan volume, menghitung debit air, dan menyelesaikan masalah sehari-hari yang berhubungan dengan satuan waktu dan volume. Bila kemampuan-kemampuan tersebut diabaikan, maka akan berdampak pada hasil belajar Matematika siswa yang kurang maksimal. Selama ini guru telah melakukan beberapa cara guna meningkatkan kemampuan dan keterampilan memahami konsep dan menghitung debit air yaitu menerapkan metode pembelajaran tanya-jawab, ceramah, hingga evaluasi. Tetapi, hasil belajar Matematika siswa masih rendah. Berbagai upaya tersebut belum mampu mengoptimalkan kemampuan siswa dalam memahami materi debit air.

Selama ini, pembelajaran Matematika pada materi debit air disajikan dalam bentuk hanya berupa rumus-rumus saja tanpa pemberian contoh demonstrasi langsung dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian konsep Matematika pada materi debit air masih bersifat abstrak bagi siswa. Kondisi tersebut juga dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami materi debit air.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi debit air yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *outdoor learning* berbantuan media benda konkret sehingga kemampuan dalam memahami dan menghitung debit air akan lebih baik. Menurut Dadang & Rizal (2008) metode *outdoor learning* dimaknai sebagai kegiatan di luar sekolah yang berisi aktivitas di luar kelas atau di alam bebas dalam rangka mengembangkan aspek pengetahuan yang relevan. Sistematis atau cara pembelajaran di luar kelas yaitu dengan mengajak siswa berinteraksi langsung dengan alam dan melaksanakan beberapa kegiatan yang mengarah pada terwujudnya perubahan perilaku siswa terhadap lingkungan melalui fase-fase kesadaran, pengertian, tanggung jawab, perhatian, dan tingkah laku. Bentuk kegiatan di luar kelas antara lain: permainan, eksperimen, perlombaan, mengenal kasus-kasus lingkungan di sekitarnya dan diskusi penggalan solusi, aksi lingkungan, dan jelajah lingkungan.

Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan (2008) pembelajaran di lapangan merupakan pembelajaran yang dirancang agar siswa mempelajari langsung materi pelajaran pada objek yang sebenarnya sehingga pembelajaran akan semakin nyata. Prinsip-prinsip pembelajaran di lapangan pada dasarnya ialah proses berbuat yang didorong oleh rasa ingin tahu dari siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *outdoor learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran di luar kelas yang menyatu dengan alam dalam rangka mengembangkan aspek pengetahuan yang relevan.

Pembelajaran *outdoor learning* akan terasa manfaatnya ketika dipadukan dengan penggunaan benda konkret untuk memahamkan materi pada siswa. Benda-benda konkret dapat menjadikan kegiatan pembelajaran secara konkret atau nyata. Menurut Ramadhani (2017) media benda konkret adalah benda-benda nyata atau tiruan dalam bentuk nyata yang berfungsi sebagai

sumber belajar guna menyampaikan informasi. Penggunaan benda konkret pada proses pembelajaran akan mempermudah memahami siswa materi debit air yang disampaikan guru. Pendapat di atas sejalan dengan [Sudjana & Rivai \(2010\)](#) yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan benda-benda konkret merupakan pembelajaran paling baik dalam menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, permukaan, dan manfaatnya. Pemilihan media yang tepat akan berdampak pada keberlangsungan kegiatan pembelajaran sehingga berjalan baik dan efektif. Media pembelajaran di sini juga dapat sesuai dengan manfaatnya salah satunya sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Media benda konkret yang digunakan untuk membelajarkan materi debit pada mata pelajaran Matematika berupa botol air mineral 1.5 liter, ember, kran air, dan stopwatch. Benda-benda tersebut dipilih karena mudah didapatkan dan dibawa kemana-mana. Selain itu, alasan utama lainnya adalah materi debit air berkaitan langsung dengan kecepatan air mengalir, sehingga diperlukan ketiga benda tersebut untuk praktik secara langsung. Penggunaan benda konkret dipilih karena sejalan dengan metode pembelajaran *outdoor learning* atau pembelajaran langsung dan nyata. Media benda konkret digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan metode *outdoor learning* pada pembelajaran Matematika, tepatnya pada materi debit air. Media benda konkret berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan baik. Berdasarkan pendapat dua ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media benda konkret adalah benda-benda asli atau nyata ataupun tiruan dalam bentuk nyata yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat berdampak positif pada hasil pembelajaran yang ingin dicapai.

Metode *outdoor learning* diharapkan akan mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan menghitung debit air. Pada saat pembelajaran materi debit air dilaksanakan di dalam kelas guru hanya menerapkan metode konvensional. Beda halnya dengan pembelajaran materi debit air berbasis *outdoor learning*, dimana guru dapat menerapkan pembelajaran secara nyata dengan cara mengajak siswa bereksperimen di depan kelas menggunakan kran air, ember, dan stopwatch. Siswa dapat mempraktikkan secara langsung bagaimana cara mencari debit air dengan mengisi botol dan ember menggunakan kran air. Pada kegiatan ini siswa akan lebih mudah memahami hubungan antara satuan waktu dan volume, sehingga siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Menurut [Widiasworo \(2017\)](#) metode *outdoor learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya: 1) Pembelajaran dilakukan secara nyata, 2) siswa mendapatkan informasi berdasarkan pengalaman langsung sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik, 3) kegiatan belajar siswa lebih komprehensif dan aktif. Hal ini disebabkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, menanya, membuktikan atau mendemonstrasikan, dan kegiatan yang disajikan lebih menarik sehingga tidak membosankan siswa. Media benda konkret dipilih untuk membantu penerapan metode *outdoor learning* dikarenakan mampu mengantarkan siswa agar dapat berpikir secara konkret.

Pembelajaran Matematika yang tadinya terkesan kaku dan formal akan lebih menarik dan disukai oleh siswa karena cara kegiatan pembelajarannya dilakukan di luar kelas. Hal ini menyebabkan siswa mampu berpikir lebih jernih, menyenangkan, variatif, rekreatif, dan nyata. Pembelajaran materi debit air berbasis *outdoor learning* berbantuan media benda konkret juga

dapat memfasilitasi siswa untuk dapat berpikir pada taraf operasional formal dalam memahami materi debit air. Menyikapi kondisi tersebut, perlu ditilik ulang pendapat dari Freire (2007) yang mengatakan bahwa “*Every place is a school, every one is teacher*” yang artinya bahwa setiap orang adalah guru, guru bisa siapa saja, di mana saja, serta hadir kapan saja, tanpa batas ruang, waktu, kondisi apapun. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa siapa saja dapat menjadi guru dan pembelajaran tidak harus berlangsung di dalam kelas, sebab setiap tempat dapat menjadi tempat untuk belajar. Konsep Paulo Freire ini sangat tepat bila dihubungkan dengan metode *outdoor learning*. Oleh karena itu, perlu diadakannya penelitian terkait pengaruh metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Kalisalak.

2. Metode

2.1. Design Penelitian

Metode penelitian ini adalah Pra-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Ruang lingkup penelitian ini meliputi metode dan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan instrumen berupa soal tes pilihan ganda. Teknik pengujian instrumen terdiri dari validitas yang meliputi validitas ahli dan validitas tes, reliabilitas, indeks kesukaran, dan uji daya pembeda. Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Kedua uji tersebut berbantuan program *IBM SPSS Statistic for windows 25.0*.

2.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dipilih dengan teknik sampling jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 19 siswa kelas V SD Negeri Kalisalak.

2.3. Metode dan Instrumen Data

Metode pengumpulan data berupa tes. Instrumen data berupa soaltes (*pretest-posttest*) berbentuk pilihan ganda yang mencakup ranah kognitif pada taraf C2 dan C3.

2.4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Kedua uji tersebut dibantu dengan program *IBM SPSS Statistic for windows 25.0*.

3. Hasil dan pembahasan

3.1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pra-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Data penelitian berupa tes awal dan tes akhir mengenai materi debit air yang telah disampaikan dengan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret. Pengambilan data dilakukan mulai 4 sampai 8 Februari 2021. Penelitian ini, memperoleh data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas V SDN Kalisalak. *Pretest* merupakan tes kemampuan yang

diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur seberapa besar pengaruh dan keefektifan program pelaksanaan.

Setelah uji coba dilakukan dan telah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan pengambilan data hasil awal menggunakan *pretest*. Kemudian diberi perlakuan penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret. Setelah itu, diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan.

3.2. Deskripsi Data Penelitian

3.2.1. Data Hasil Pretest

Siswa terlebih dahulu diberi *pretest* sebelum penerapan perlakuan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret. Soal *pretest* berjumlah 15 soal yang sudah diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya. *Pretest* diikuti oleh 19 siswa kelas V SDN Kalisalak. Data hasil *pretest* disajikan pada Tabel 1. Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa sebagian besar nilai siswa masih rendah. Nilai rata-rata *pretest* dari 19 siswa adalah 58,95. Berikut ini hasil *pretest* yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penilaian *Pretest*

Nilai Interval	F	Persentase
40-46	2	10.5 %
47-53	4	21.1 %
54-60	6	31.6 %
61-67	3	15.8 %
68-75	4	21.1 %
Jumlah	19	100 %
Rata-rata		58,95

Data pada Tabel 1 menunjukkan hasil *pretest* siswa, terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai dengan interval 40-46, terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai dengan interval 47-53, terdapat 6 siswa yang mendapatkan nilai dengan interval 54-60, terdapat 3 siswa yang mendapatkan nilai dengan interval 61-67, dan terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai dengan interval 68-75. Hal ini menunjukkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Kalisalak pada saat diberikan *pretest* masih rendah.

3.2.2. Data Hasil Posttest

Siswa diberikan tes akhir setelah diberikannya perlakuan penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret. Soal *posttest* berjumlah 15 soal yang sudah diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya. Data hasil *posttest* disajikan pada Tabel 2. Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa nilai *posttest* siswa naik. Nilai rata-rata *posttest* dari 19 siswa adalah 87,89. Berikut ini hasil *posttest* yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penilaian *Posttest*

Nilai Interval	F	Persentase
75-79	2	10.5 %
80-84	4	21.1 %
85-89	6	31.6 %
90-94	3	15.8 %
95-100	4	21.1 %
Jumlah	19	100 %
Rata-rata		87,89

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil *posttest* siswa, terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai dengan interval 75-79, terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai dengan interval 80-84, terdapat 6 siswa yang mendapatkan nilai dengan interval 85-89, terdapat 3 siswa yang mendapatkan nilai dengan interval 90-94, dan terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai dengan interval 95-100. Hal ini menunjukkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Kalisalak setelah diberikan perlakuan penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret mengalami kenaikan nilai rata-rata.

3.2.3. Perbandingan Pengukuran *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan pengujian data menggunakan tabel distribusi yang tertera pada Tabel 1 dan 2, selanjutnya akan dilakukan perbandingan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret serta untuk mengetahui perbandingan nilai tertinggi dan terendah berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Data perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa disajikan pada Tabel 3. Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai terendah *pretest* adalah 40 sedangkan nilai terendah *posttest* adalah 80, nilai tertinggi *pretest* adalah 75 sedangkan nilai tertinggi *posttest* adalah 100, dan nilai rata-rata *pretest* adalah 58,95 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 87,89. Hal ini menunjukkan terjadi perubahan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Perubahan yang terjadi cukup signifikan yaitu sebesar 28,94. Metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret ini dapat dikatakan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Matematika khususnya pada materi debit air pada siswa kelas V SDN Kalisalak. Penjelasan selengkapnya mengenai perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Pengukuran *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Terendah	40	80
Tertinggi	75	100
Rata-rata	58,95	87,89

3.2.4. Uji Prasarat Analisis

Uji prasyarat dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas diperoleh dari data hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4. Berdasarkan Tabel 4 diperoleh hasil uji normalitas data awal adalah $0,390 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. Data akhir adalah $0,190 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas ini, maka dapat disimpulkan bahwa semua data yang diperoleh berdistribusi normal. Berikut ini hasil uji normalitas yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Normalitas

<i>Shapiro-Wilk</i>			
Jenis Tes	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.950	19	.390
<i>Posttest</i>	.932	19	.190

3.2.5. Uji Hipotesis

Pembuktian kebenaran hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik parametrik. Penggunaan statistik parametrik didasarkan karena data yang diperoleh memenuhi salah satu asumsi dari statistik parametrik. Hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar Matematika. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan *paired sample t-test*, karena data berdistribusi normal dan kedua sampel berpasangan, yaitu data *pretest-posttest*.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic for windows 25.0*. Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5% artinya hipotesis dapat diterima jika nilai probabilitasnya (nilai $p < 0,05$). Adapun hasil analisis data disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Sample t-test*

<i>Paired Samples Test</i>					
<i>Paired Differences</i>					
95% Confidence Interval of the Difference			T	df	Sig. (2-tailed)
		Upper			
Pair 1	<i>PRE TEST</i>	-25.880	-19.828	18	.000
	- <i>POST TEST</i>				

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 dengan nilai *probabilitas* $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar Matematika. Demikian itu, hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret, dinyatakan diterima.

3.3. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Kalisalak Kec. Salaman Kab. Magelang. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan statistik parametrik *paired sampel t-test*. Persyaratan yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji *paired sample t-test* yaitu data harus berdistribusi normal (uji normalitas).

Hasil penelitian saat *pretest* menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Kalisalak masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya jumlah siswa yang tidak tuntas atau masih di bawah nilai KKM yaitu 16 siswa. Nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan sebesar 58,95. Berdasarkan hasil penilaian *pretest* tersebut, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan harapan lebih dapat memaksimalkan pencapaian hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret berpengaruh pada hasil belajar Matematika. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret terdapat perubahan menjadi 87,89. Metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret berlangsung di luar kelas sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Proses pembelajaran memang erat kaitannya dengan peran seorang guru dalam pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat. Pencapaian tujuan pembelajaran tidak lepas dari peran seorang guru. Pemilihan metode dan media pembelajaran, guru harus memiliki inovasi yang tinggi, akan tetapi harus memberikan kesempatan siswa untuk aktif.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini didukung oleh penelitian lain yang relevan mengenai pengaruh metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar Matematika. Hasil belajar Matematika sesuai yang diharapkan bisa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar sebelum diberi penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret. Hal tersebut dikarenakan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret memfasilitasi siswa untuk berpikir pada taraf operasional formal. Pernyataan ini didukung oleh penelitian [Bilton \(2005\)](#). Selain itu, mereka sangat senang dan termotivasi ketika pembelajaran berlangsung di luar kelas sesuai dengan penelitian [Fajriah & Soraya \(2017\)](#) yang berjudul "Penerapan Metode *Outdoor Learning* dengan Media Klinometer terhadap Aktivitas dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa".

Pembelajaran *outdoor learning* merupakan *setting* proses pembelajaran yang menyenangkan dimana siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan, pernyataan tersebut didukung oleh penelitian [Rohim & Asmana \(2018\)](#) yang berjudul "Efektivitas Pembelajaran di Luar Kelas (*Outdoor Learning*) dengan Pendekatan PMRI pada Materi SPLDV". Media benda konkret menjadikan siswa lebih mudah memahami materi secara nyata. Pernyataan ini didukung oleh penelitian [Sulistiani \(2016\)](#) yang berjudul "Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik-manik dan Sedotan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa".

Hasil perbandingan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* memang menunjukkan perbedaan, dimana nilai rata-rata *pretest* adalah 58,95 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 87,89. Hal tersebut disebabkan karena penerapan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret yang menjadikan siswa lebih mudah memahami materi debit air dan daya ingat siswa lebih kuat karena mereka mempraktekkan secara langsung proses menentukan debit air dalam kehidupan sehari-hari. Metode *outdoor learning* juga dikemas untuk memfasilitasi siswa agar dapat berpikir pada taraf operasional formal yang dikemas dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan lebih tertarik untuk belajar serta mencoba bereksperimen materi debit air menggunakan botol, ember, kran air, dan *stopwatch*.

Penggunaan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret memang membuat siswa aktif dan berperan cukup besar dalam proses pembelajaran, akan tetapi hal ini tidak berarti memperbesar peranan siswa di satu pihak dan memperkecil peranan guru di pihak lain. Guru tetap harus berperan optimal, demikian juga halnya dengan siswa. Proses kegiatan pembelajaran siswa tidak mungkin terjadi tanpa adanya peran guru. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat [Djamarah & Zain \(2006\)](#) mengatakan bahwa guru adalah posisi atau peran yang strategis bagi pemberdaya dan pembelajaran suatu bangsa yang tidak mungkin digantikan oleh unsure manapun dalam kehidupan sebuah bangsa sejak dahulu. Salah satu peran guru adalah pengajar dan pembimbing dalam pengalaman belajar. Posisi di sini, guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi masih banyak kegiatan lain yang harus dilakukan guru agar proses pembelajaran mencapai tujuan dengan efektif dan efisien. Begitu pula tinggi rendahnya hasil belajar siswa tidak lepas dari peran seorang guru dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat [Sardiman \(2012\)](#) yang mengatakan bahwa guru memiliki 9 peranan dalam belajar mengajar salah satunya adalah sebagai mediator, artinya guru sebagai penyedia media pembelajaran dan menentukan media pembelajaran mana yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian penjelasan di atas, guru diharapkan dapat menggunakan metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika tepatnya pada materi debit air.

Hasil dari penelitian ini hanya mencakup ranah kognitif saja. Kemudian, pada proses penelitian atau pembelajaran terdapat kendala yaitu beberapa siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan pembagian kelompok secara acak dan tidak sesuai dengan keinginan masing-masing siswa. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki kendala tersebut dan berinovasi lebih baik lagi. Kemudian pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat membahas ranah afektif dan psikomotorik serta mencegah permasalahan-permasalahan ketika proses pembelajaran berlangsung. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat [Hamalik \(2004\)](#) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian [Aprianti \(2015\)](#) berjudul "Peranan Guru dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar" yang menyatakan bahwa hasil belajar yaitu sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil

belajar yang utuh mencakup 3 ranah antara lain: 1) Kognitif, 2) Afektif, dan 3) Psikomotorik sehingga penelitian untuk mengetahui pengaruh metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar Matematika akan lebih optimal.

4. Kesimpulan

Hasil perbandingan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan, dimana nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,95 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,89. Selisih antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 28,94. Berdasarkan analisis data pengujian *paired sample t-test* yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Kalisalak. Hal ini dibuktikan berdasarkan nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5%, karena nilai $p = 0,000 < 0,05$, maka hipotesis diterima. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*.

Hasil yang didapat dari penelitian ini hanya mencakup ranah kognitif saja. Diharapkan peneliti selanjutnya, dapat memperbaiki dan berinovasi lebih baik lagi. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat membahas juga pada ranah afektif dan psikomotorik, untuk mengetahui pengaruh metode *outdoor learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah, guru dan siswa kelas V SD Negeri Kalisalak Kec. Salaman Kab. Magelang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

Referensi

- Aprianti, M. (2015). Peran Guru dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar di SMA N 1 Makassar. *Jurnal Pendidikan*. <http://eprints.unm.ac.id>
- Ayuningtyas, D. (2014). *Kebijakan kesehatan: prinsip dan praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bilton, H. (2005). *Learning Outdoor "Improving the Quality of Young Children Play Outdoor."* London: David Fulton Publisher.
- Dunn, W. (2015). *Pengantar analisis kebijakan publik*. Edisi 2. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Dadang, M., & Rizal. (2008). *Metode Pembelajaran Outdoor Learning*.
- Djamarah, & Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajriah, N., & Soraya, S. (2017). Penerapan Metode Outdoor Learning dengan Media Klinometer terhadap Aktivitas dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 2, 1, 28–29. <http://jrpm.unisby.ac.id>
- Freire, P. (2007). *Politik Pendidikan: Kebudayaan, Kekuasaan dan Pembebasan*, terj: Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, O. (2004). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamid. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Pemecahan Masalah*

pada Siswa Kelas I Nkn SMK Negeri 3 Palopo.

- Kependidikan, D. T., Kependidikan, D. J. P. M. P. dan T., & Nasional, D. P. (2008). *Proses Pembelajaran di Kelas, Laboratorium, dan di Lapangan*. 38.
- Ramadhani, A. (2017). 08 Pengaruh Model Pembelajaran Savi dan Media Benda Konkret terhadap Hasil Belajar Materi Sifat-Sifat Cahaya pada Siswa Kelas V SD N Ngadirejo Kota Kediri. *Jurnal Pedagogia*, 01, 4–5.
- Rohim, A., & Asmana, A. T. (2018). 3. Efektivitas Pembelajaran Di Luar Kelas dengan Pendekatan PMRI Pada Materi SPLDV. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5, 217–229.
- Sardiman, A. M. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Shofiyanti. (2015). Pengaruh Kooperatif Learning terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Edukasi*, 2, 14–51.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sulistiani, I. R. (2016). 2 Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik-manik dan Sedotan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1. riset.unisma.ac.id
- Widiasworo, E. (2017). *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif*. Yogyakarta : AR-RUZZ Media.