PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBANDINGKAN BILANGAN CACAH SUB TEMA HIDUP RUKUN DI TEMPAT BERMAIN MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SISWA KELAS II MINU WEDORO SIDOARJO

Skripsi

Oleh:

ACHMAD RIFQI ROZAQ

NIM: D97214081

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURURAN

PROGRAM STUDI PGMI

NOVEMBER 2018

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Rifqi Rozaq

NIM : D97214081

Jurusan/ program Studi Fakultas : PGMI/ Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sangsi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 22 Oktober 2018

Yang [illegible]an

METERAI TEMPEL

6000

Achmad Rifqi Rozaq

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Achmad Rifqi Rozaq

Nim : D97214081

Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBANDINGKAN BILANGAN CACAH PEMBELAJARAN TEMATIK SUB TEMA HIDUP RUKUN DI TEMPAT BERMAIN PADA PEMBELAJARAN 1 MELALUI MEDIA *PERMAINAN MONOPOLI* SISWA KELAS II MINU WEDORO SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 22 Oktober 2018

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Sihabuddin, M.Pd.I, M.Pd	**Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I**
NIP. 197702202005011003	**NIP. 197309102007011017**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Achmad Rifqi Rozaq ini telah dipertahankan di depan tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 05 November 2018

Pengesahan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag
NIP. 197312272005012003

Penguji II,

Taufik, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

Penguji III,

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197702202005011003

Penguji IV,

Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ACHMAD RIFQI ROZAQ
NIM : 09721 4081
Fakultas/Jurusan : FAKULTAS PENDIDIKAN DAN KEGURUAN / PENDIDIKAN DASAR
E-mail address : rifkie 94 @ gmail . com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBANDINKAN BILANGAN CACAH SUB TEMA HIDUP RUKUN DI TEMPAT BERMAIN MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SISWA KELAS II MINU WEDORO SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 NOVEMBER 2018

Penulis

(ACHMAD RIFQI ROZAQ)
nama terang dan tanda tangan

ABTRAK

Achmad Rifqi Rozaq. 2018. Peningkatan Kemampuan Membandingkan Bilangan Cacah Pembelajaran Tematik Sub Tema Hidup Rukun Di Tempat Bermain Pada Pembelajaran 1 Melalui Media Permainan Monopoli Siswa Kelas II Minu Wedoro Sidoarjo**.**
Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya.
Dosen Pembimbing: Dr. Sihabuddin, M. Pd.I, M. Pd. , Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Media Permainan Monopoli

Hasil belajar siswa di dalam pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1 materi membandingkan bilangan cacah masih belum maksimal. Hal tersebut disebabkan tidak tersedianya media pembelajaran yang mendukung. Oleh sebab itu, maka dengan dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli di dalam penelitian tindakan kelas diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam membandingkan bilangan cacah pada kelas II MINU Wedoro Sidoarjo.

Rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan media permainan monopoli pada materi membandingkan bilangan cacah pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1 kelas II MINU Wedoro Sidoarjo; (2) Bagaimana peningkatan kemampuan membandingkan bilangan cacah pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1 kelas II MINU Wedoro Sidoarjo melalui media permainan monopoli.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan media permainan monopoli dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Dari nilai lembar observasi guru pada siklus I sebesar 91,4 menjadi 94,8 pada siklus II. Sedangkan nilai aktivitas siswa dari 85,3 pada sikus I menjadi 91,4 pada siklus II; (2) Kemampuan siswa dalam membandingkan bilangan cacah mengalami peningkatan. Pada pra siklus rata-rata nilai hasil belajar hanya mencapai 30,4 dengan prosentase ketuntasan belajar 7,1%. Pada siklus I mencapai 72,8 dan prosentase ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 46,4%. Rata-rata nilai hasil belajar yang didapat pada siklus II mencapai 94,5 dan prosentase ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 100%. Sehingga peningkatan prosentase tersebut dari nilai rata-rata pra siklus ke siklus I 43,4 dan siklus I ke siklus II 26,2. Sedangkan peningkatan prosentase dari prosentase ketuntasan belajar pra siklus ke siklus I 39.3% dan siklus I ke siklus II 53,6%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN MOTTO ii

PERSEMBAHAN iii

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iv

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tindakan Yang Dipilih 8
D. Tujuan Penelitian 10
E. Lingkup Penelitian 10
F. Signifikansi Penelitian 11

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Membandingkan Bilangan Cacah
   1. Definisi 13
   2. Bilangan Cacah 14
   3. Teori Pembelajaran Matematika 14
   4. Ranah-ranah Pembelajaran 16
   5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar 18
   6. Karakteristik Umum Perkembangan Peserta Didik Usia Sekolah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dasar.....30
7. Materi Membandingkan 2 Bilangan Cacah.....34
B. Pembelajaran Tematik
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....36
2. Landasan Pembelajaran Tematik 38
3. Implikasi Pembelajaran Tematik.....41
4. Penilaian Pembelajaran Tematik.....44
C. Media Permainan Monopoli
1. Media.....50
2. Media Pendidikan.....51
3. Fungsi Media Pembelajaran.....52
4. Media Sebagai Bahasa Guru 56
5. Memilih Media Pembelajaran 58
6. Teori Para Guru Mengenai Permainan.....66
7. Pengertian Permainan.....69
8. Permainan Monopoli 69
D. Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Tematik.....75
E. Kemampuan Membandingkan 2 Bilangan Cacah Sub Tema Hidup Rukun di Tempat Bermain Melalui Media Permainan Monopoli 76

BAB III PROSEDUR PENELITIAN DAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian.....78
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian.....80
C. Variabel Yang Diselidiki.....82
D. Rencana Tindakan.....83
E. Data dan Cara Pengumpulannya 88
F. Teknik Analisis Data.....96
G. Indikator Kinerja 98
H. Tim Peneliti dan Tugasnya.....99

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Hasil Penelitian 101
C. Pembahasan.....140

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 150
B. Saran.....151

DAFTAR PUSTAKA

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Hubungan Antara Media Dengan Tujuan Pembelajaran 26

Tabel 4.1 Ringkasan Nilai Pre Tes Siswa Kelas II MINU Wedoro Sidoarjo 103

Tabel 4.2 Ringkasan Hasil Observasi Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I 114

Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Observasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus I 117

Tebel 4.4 Ringkasan Nilai Hasil Belajar Siklus I Siswa Kelas II MINU Wedoro Sidoarjo Selam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli 120

Tabel 4.5 Ringkasan Hasil Observasi Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II.....137

Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Observasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus II.....138

Tabel 4.7 Ringkasan Nilai Hasil Belajar Siklus II Siswa Kelas II MINU Wedoro Sidoarjo Selama Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli 139

Tabel 4.8 Peningkatan Prosentase Hasil Belajar Siswa 146

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Model Kegiatan Didaktik Menurut E. De Counter 26

Gambar 2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar 29

Gambar 2.3 Kerucut Pengalaman Menurut Edgar Dale..... 53

Gambar 2.4 Papan Permainan Monopoli 75

Gambar 3.1 Rangkaian Langkah Penelitian Tindakan Menurut Kurt Lewin 80

Gambar 4.1 Diagram Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.....143

Gambar 4.2 Diagram Rata-rata Hasil Belajar Siswa.....144

Gambar 4.3 Diagram Ketuntasan Belajar Siswa.....145

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I dan Siklus II

Lampiran II : Lembar Validasi RPP, Butir Soal, dan Intrusmen Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Lampiran III : Hasil Wawancara

Lampiran IV : Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Lampiran V : Hasil Belajar Siswa

Lampiran VI : Hasil Data Dokumentasi

Lampiran VII : Surat Menyurat

Lampiran VIII: Foto Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdassan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1] Pada pengertian pendidikan di atas menunjukkan harapan dari pendidikan di Indonesia.

Di dalam pendidikan di Indonesia yang kita ketahui yaitu mengenal tingkatan. Hal tersebut sudah dapat kita rasakan di dalam sistem pendidikan secara langsung dalam pendidikan di Indonesia. Maksud dari tingkatan itu adalah tahapan. Dimana peserta didik harus memulai dari tingkatan yang lebih mudah atau lebih rendah dahulu baru dapat melanjutkan ke tingkatan yang lebih sulit atau lebih tinggi. Dimulai dari taman kanak-kanak (TK), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) kemudian dapat dilanjutkan ke perguruan tinggi.

Dari semua tahapan yang telah berlaku di Indonesia kesemuanya memiliki standar masing-masing untuk dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya. Selain itu juga, tingkatan pendidikan di Indonesia memiliki

[1] Undang undang nomor 20 tahun 2003

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterkaitan antara tingkatan di bawahnya dengan tingkatan di atasnya. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri ketika siswa tidak dapat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dikarenakan tidak mengerti akan materi sebelumnya. Maksud dari pernyataan tersebut yaitu jika ingin dapat mengusai di satu tingkatan sekolah maka harus menguasai tingkatan yang ada di bawahnya terlebih dahulu. Sehingga dapat dikatakan tingkatan pendidikan di Indonesia saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Hal tersebut dikuatkan realitas di dunia pendidikan pedagogik modern menjadi tiga area, yakni apa yang dimaksudkan sebagai Taksonomi Bloom. Menurut Taksonomi Bloom, pengajaran terbagi atas 3 bidang, yaitu bidang kognitif, bidang efektif dan bidang psikomotor. Bidang kognitif yang berkenaan dengan dengan aktivitas mental, seperti ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan mencipta. Bidang efektif yakni yang berkenaan dengan sikap dan rahasia diri. Bidang psikomotor yang berhubungan dengan aktivitas fisik seperti keterampilan hidup dan pertukangan. [2] ketiga bidang tersebut memang diartikan berbeda akan tetapi dalam pengaplikasian pembelajaran semua bidang tersebut menjadi satu. misalnya, apabila seorang guru ingin mengajarkan kepada peserta didiknya untuk menulis, guru terebut perlu menerapkan ketiga bidang tersebut. guru tersebut perlu mengajarkan peserta didik untuk dapat memegang pensil, hal tersebut masuk dalam bidang psikomotor. Kemudian guru tersebut juga harus mengajarkan bentuk huruf dan

[2] M Sukarjo dan Ukim Komarudin, *Ladasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maknanya kepada peserta didik tersebut, hal tersebut termasuk kepada bidang kognitif. Dan juga tidak lupa bidang efektif yaitu guru harus dapat memupuk minat peserta didik untuk menulis. Dengan demikian, hakikat pendidikan adalah "Handayani" seperti yang dikemukakan oleh Ki Muhamad Said R. yang memiliki arti "Memberi pengaruh" atau saling mempengaruhi.[3]

Seperti ditingkatan-tingkatan sekolah lainnya. Di sekolah dasar peserta didik juga disiapkan untuk dapat melanjutkan ke tingkat selanjutnya yaitu sekolah menengah pertama (SMP). Maksud dari persipan itu sendiri adalah mempersiapkan kemampuan peserta didik untuk dapat melanjutkan ke jenjang selanjutnya. Sekolah dasar merupakan sekolah jenjang paling dasar di pendidikan formal di Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan nama yang telah menjadi lebelnya. Sehingga kemampuan yang perlu dipersiapkan atau yang harus dikuasai di sekolah dasar yaitu kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Kemampuan tersebut adalah kemampuan yang paling mendasar untuk dapat memperoleh kemampuan yang lain. Kemampuan tersebut juga yang nantinya dapat menjadi bekal dalam melanjutkan ke tingkatan sekolah selanjutnya. Sehingga kemampuan dalam menentukan bilangan di sekolah dasar dipandang sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik.. Kemampuan dalam membandingkan bilangan lebih besar dari atau lebih kecil dari termasuk ke dalam ranah kemampuan berhitung. Bagaimana

[3] Ibid, 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bisa siswa dapat mencapai kemampuan dalam berhitung jika siswa tidak dapat membandingkan bilangan lebih besar dari atau lebih kecil dari. Tentunya siswa harus dapat menguasai kemampuan tersebut dalam membandingkan bilangan terlebih dahulu. Sehingga kemampuan dalam Membandingkan bilangan cacah dapat dikatakan sangat penting sesuai dengan yang telah dijelaskan di alenia sebelumnya.

Namun pada kenyataannya siswa dalam Membandingkan bilangan cacah di kelas II sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menguasaan kemampuan tersebut. Pernyataan tersebut dikuatkan dengan rekapitulasi nilai pada materi perbandingan bilangan cacah kelas II MINU Wedoro Sidoarjo yang telah dilakukan oleh peneliti. Selain itu pada kelas II Sekolah Dasar merupakan kelas tahap pengenalan yang dilihat dari Standar Kompetensi. Pasalnya lebih dari tujuh puluh persen siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah tersebut.[4] Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah suatu kriteria atau nilai yang digunakan sebagai patokan atau batas minimal untuk sesuatu yang diukur.[5] Jika kriteria atau nilai yang didapat oleh siswa tersebut belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan maka siswa tersebut dapat dikatakan belum mencapai ketuntasan belajar. Artinya masih kurang untuk memenuhi kompetensi yang ada. sehingga hal tersebut akan mempengaruhi kempauan siswa dalam hal khususnya berhitung. Hal tersebut merupakan

[4] Sumber dari rekapan nilai perbandingan bilangan siswa kelas II MINU Wedoro Sidoarjo
[5] Suharsimi Arikunto, *Evaluasi program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumu Aksara, 2010), set IV, 30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penghambat untuk dapat memenuhi kemampuan dasar berhitung siswa di sekolah dasar.

Untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah dibuat secara umum. Untuk menyikapi hal tersebut, menurut pengamatan yang diperoleh peneliti pada waktu melakukan observasi, guru kelas mengulang kembali pembalajaran dan materi yang sama sampai siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah di tetapkan.[6] Hal tersebut berdampak pada perencanaan yang telah dibuat oleh guru pembimbing mengenai pembelajaran yang telah dibuat selama 1 periode pembelajaran. Jika hal tersebut terjadi berulang kembali pada materi selanjutnya maka dikhawatirkan di dalam 1 periode pembelajaran tidak dapat menyelesaikan materi sesuai dengan rencana yang telah dibuat oleh guru pengajar di awal pekan pembelajaran. sehingga sangat riskan sekali jika guru pengajar tidak dapat menyelesaikan materi selama 1 periode sesuai dengan perencanaan yang telah terbuat. Akhirnya siswa yang akan dirugikan jika sampai terjadi seperti itu.

Sehingga peneliti bertanya-tanya apakah ada yang salah dengan pembelajaran oleh guru pengajar ?. menurut observasi yang dilakukan oleh peneliti pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar kurang begitu bermakna. Hal tersebut dibuktikan dengan pembelajaran guru pengajar yang menggunakan pembelajaran yang terpusat kepada guru. Siswa hanya menerima saja pembelajaran yang diberikan oleh guru pengajar. Sehingga

[6] Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II MINU Wedoro Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terkesan siswa yang pasif di dalam pembelajaran. Hal tersebut berbeda dengan pembelajaran bermakna, yaitu pembelajaran yang mendukung siswanya untuk menemukan konsep pembelajaran, jadi siswa tidak menerima pembelajaran begitu saja. Melainkan siswa yang aktif untuk menemukan konsep di dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru pembelajaran. Akhirnya peneliti membuat kesimpulan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan guru pengajar kurang begitu bermakna. Sehingga diperlukan pembelajaran yang bermakna dengan pemilihan pendekatan, startegi, metode, teknik, media dan model pembelajaran yang cocok dan sesuai serta dapat medukung tersampainya pembelajaran dengan baik kepada siswa. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat David Ausubel mengenai pembelajaran bermakna yakni belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannnya informasi baru pada konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif peserta didik. Pembelajaran bermakna disebut juga dengan pengolahan informasi baru ke dalam pikiran yang terkait dengan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya.[7]

Berdasarkan uraian di atas penulis akan mecoba menggunakan media permainan monopoli di dalam proses pembelajaran matematika untuk peningkatan membandingkan bilangan cacah. Media permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan siswa dalam membandingkan bilangan cacah pembelajaran tematik sub tema hidup

[7] Robert E. Slavin, *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT. Indeks. 2011), 249.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rukun di tempat bermain pembelajaran 1 pada peserta didik kelas II MINU Wedoro Sidoarjo.

Ada beberapa alasan peneliti menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Dalam penggunakan media permainan monopoli siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang disalurkan melalui pembelajaran, akan tetapi siswa juga dapat bermain sambil belajar. Hal tersebut merupakan pengalaman yang sangat mennyenangkan sebab siswa cederung aktif dan menyukai hal- hal yang dapat disentuh. Hal tersebut sesuai dengan realita pada masa anak-anak yang cenderung suka terhadap hal-hal yang berbau permainan.

Media permaian monopoli dipandang cocok diaplikasikan pada kompetensi inti pengenalan khususnya dengan siswa yang berada pada kelas rendan kelas satu, dua dan tiga.[8] Sehingga pembelajaran yang telah dilakukan akan dapat selalu ingat dan bermakna serta setalah pembelajaran berlangsung diharapkan kemampuan siswa pada materi tersebut dapat meningkat.

Selain itu pula media permaian monopoli ini sesuai dengan dengan materi yang akan diajarkan. Dikatakan sesuai karena media permainan monopoli memiliki karakteristik yang dekat dengan angka sehingga peneliti mudah untuk memodifikasi permainan monopoli ini menjadi media permaian monopoli yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Di dalam permainan monopoli ini pemain akan bersaing

[8] Iskayati Hasanah, et al., *Referensi Bahan Ajar Matematika Untuk SD/MI Kelas II Semester Gasal*, (Surabaya:CV Dwi Mitra Mandiri, 2017), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam satu sistem ekonomi yang talah ada di monopoli yang memiliki unsur dalam pembelian, penyewaan dan pertukaran hartanah dengan menggunakan uang mainan.[9] Ini menunjukkan pada permainan monopoli adanya sistem matematika yang digunakan untuk memainkannya.

Dari sinilah peneliti ingin melakukan tidakan kelas dengan judul **"Peningkatan Kemampuan Membandingkan Bilangan Cacah Sub Tema Hidup Rukun Di Tempat Bermain Melalui Media Permainan Monopoli Siswa Kelas II MINU Wedoro Sidoarjo"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah ada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media permainan monopoli pada materi Membandingkan bilangan cacah pembelajaran tamatik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1 Kelas II MINU Wedoro Sidoarjo ?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan membandingkan bilangan cacah pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tampat bermain pada pembelajaran 1 kelas II MINU Wedoro Sidoarjo Melalui media permainan monopoli ?

[9] Wikipedia, *Monopoli (Permainan)*, (Ensiklopedia Bebas: 17 Mei 2018) https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang dipilih dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam peningkatan kemampuan Membandingkan bilangan cacah pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain di kelas II MINU Wedoro Sidoarjo yaitu menggunakan media permainan monopoli.

Permainan monopoli merupakan permainan yang sederhana yang dapat dimainkan oleh anak- anak mulai dari siswa kelas 1 SD sampai siswa kelas 6 SD Sekali pun. Permainan ini juga memiliki daya tarik tersendiri di hati para penggemarnya terutama anak- anak. Banyak anak-anak yang suka memaiankan permainan ini. Sehingga permainan ini cukup populer dikalangan anak- anak dan banyak yang tau akan permainan ini.

Dalam media permainan monopoli siswa akan dihadapkan dengan banyak bilangan yang memungkinkan siswa untuk mengingat bilangan tersebut. kemudian siswa dapat membandingkan bilangan yang telah di dapat apakah lebih besar dari atau lebih kecil dari bilangan yang di dapatkan sebelumnya. Sehingga siswa tidak kesulitan membandingkan bilangan tersebut apakah bilangan tersebut lebih besar dari atau lebih kecil dari, dari bilangan yang di dapat sebelumnya serta teman yang menjadi lawan dapat membenarkan jika jawaban yang dijawabkan salah. Sehingga dapat saling memberitahu mana yang benar. Dengan menggunakan media permainan monopoli ini diharapkan kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran 1 pada materi Membandingkan bilangan cacah dapat meningkat.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan media permainan monopoli pada materi Membandingkan bilangan cacah pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1 kelas II MINU Wedoro Sidoarjo.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan Membandingkan bilangan cacah pembelajaran tamatik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1 melalui media permainan monopoli kelas II MINU Wedoro Sidoarjo.

E. Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini tuntas dan terfokus, sehingga hasil penelitiannya akurat, permasalahan tersebut di atas akan dibatasi pada hal-hal tersebut di bawah ini:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II MINU Wedoro Sidoarjo semester ganjil tahun ajaran 2018-2019.
2. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kurikulum 2013 dengan Kompetensi Dasar Membandingkan bilangan cacah.[10]

[10] Irene Maria Juli Astuti, et al., *Hidup Rukun Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas II*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 47.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Implementasi pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dengan menggunakan media permainan Monopoli untuk meningkatkan kemampuan Membandingkan bilangan cacah pembelajaran tamatik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1 kelas II MINU Wedoro Sidoarjo.
4. Kemampuan Membandingkan bilangan cacah yang dimaksud adalah kemampuan dalam membandingkan suatu bilangan cacah dengan bilangan cacah lainnya apakah bilangan tersebut lebih besar dari, lebih kecil dari atau sama dengan, dengan menggunakan pembelajaran yang mereka lakukan dengan media permainan Monopoli. Dimulai dengan bilangan satuan sampai bilangan ribuan yang mereka temukan di permainan Monopoli serta pemahaman konsep membandingkan bilagan cacah..

F. Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
   a. Guru memperoleh pengalaman tentang pembelajaran secara efektif dengan media yang sesuai.
   b. Untuk memperluas dan menambahkan wawasan serta kreatifitas berfikir dalam mengembangkan potensinya sebagai pendidik.
   c. Sebagai alat koreksi diri atas kelebihan dan kekuangan dalam pembelajaran sehingga dapat dijadikan perbaikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi Siswa
   a. Hasil belajar siswa menigkat.
   b. Dalam proses belajar keaktifan siswa dapat meningkat.
   c. Siswa lebih termotivasi dan semangat dalam pembelajaran Matematika.
   d. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga materi yang disampaikan guru dapat dipahami dengan baik.
3. Bagi Sekolah
   a. Meningkatkan kualitas program sekolah secara keseluruhan
   b. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
   c. Sebagai informasi atau bahan pertimbangan sekolah dalam membuat dan menetapkan kebijakan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi Peneliti
   a. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peneliti dalam menerapkan ilmu dan teori yang didapat selama dibangku perkuliahan.
   b. Mendapatkan pengalaman dalam proses pencarian masalah yang kemudian dicari pemecahannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Membandingkan Bilangan Cacah

1. Definisi

Di dalam kamus besar bahasa Indonesia kemampuan dapat artikan kesanggupan, kecakapan atau kekuatan dalam melakukan sesuatu. Sedangkan membandingkan berasal dari kata banding yang artinya memadukan. Di dalam kamus besar bahasa Indonesia, menentukan dapat diartikan memadukan (menyamakan) dua benda untuk mengetahui persamaan atau selisihnya.[11]

Dalam konteks pembelajaran matematika kemampuan membandingkan bilangan cacah erat kaitannya dengan membandingkan nilai atau relasi (hubungan) dari satu bilangan dengan nilai bilangan yang lain. Yaitu dapat membandingkan atau merelasi (Menghubungkan) serta dapat mengambil kepustusan apakah bilangan tersebut dapat dikatakan lebih besar dari, lebih kecil dari dan sama dengan, dengan bilangan yang lainnya dalam pemahaman konsep membandingkan bilangan cacah lebih besar dari, lebih kecil dari dan sama dengan, serta penyelesaian soal yang kaitannya dengan membandingkan suatu bilangan lebih besar dari atau lebih kecil dari.

[11] TIM Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Gita Media Press, 2008), 1500.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bilangan Cacah

Bilangan cacah merupakan himpunan bilangan bulat yang tidak negatif, yaitu (0, 1, 2, 3, 4 ...).[12] Yang dimaksud bilangan bulat yaitu (... -3, -2, -1, 0 , 1, 2, 3 ...) . Atau bilangan cacah dapat dengan himpunan bilangan asli yang ditambah dengan 0. Yang dimaksud dengan bilangan asli yaitu bilangan yang dapakai dalam kehidupan sehari yaitu (1, 2, 3, 4, ...). Bilangan cacah selalu tidak bertanda negarif.

3. Teori Pembelajaran Matematika

Dari uraian sebelumnya mengenai teori belajar yang terdiri dari banyak sekali teori belajar yang ada. Di dalam teori pembelajaran Matematika yang dikemukakan oleh Heruman di dalam bukunya yang berjudul Model Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar bahwa di dalam pembelajaran Matematika di tingkat SD, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali).[13] Penemuan kembali yang dimaksud adalah penemuan-penemuan yang dilakukan oleh pembelajar itu sendiri. Maksud dari penemuan ini adalah pembelajar bukan hanya sekedar mendapatkan bagian akhir saja dari guru melainkan pembelajar dapat menemukan dan mencari sendiri pengetahuan tersebut. Dapat dikatakan pula bahwa pembelajar harus menemukaan sendiri dan mencari sendiri agar pembelajar dapat mengikuti pembelajaran matematika dengan baik dan mendapatkan pengetahuan

[12] Djati Kerami, *Kamus Matematika*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 39.
[13] Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sesuai dengan yang diperlukan, sehingga pembelajar tidak serta merta mendapatkan pengetahuan dari guru pengajar melainkan harus berusaha atau melakukan terlebih dahulu untuk mendapatkan pengetahuan tersebut.

Tujuan dari teori pembelajaran Matematika ini menggunakan metode penemuan adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih berbagai kemampuan intelektual siswa, merangsang keingintahuan dan memotivasi kemampuan mereka. Dengan metode penemuan ini siswa mendapatkan kemampuan yang lebih banyak dibandingkan dengan menggunakan metode yang bersifat hanya memberikan pengetahuan kepada pembelajar tanpa pembelajar harus mencari atau menemukan sendiri pengetahuan tersebut. Jika pembelajar tersebut dapat menemukan sendiri pengetahuan tersebut maka pembelajar tidak akan mudah untuk melupakan pengetahuan tersebut. sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar dapat bermakna di setiap pembelajar.

Matematika adalah mata pelajaran yang memuat pengetahun yang saling berkaitan. Dalam Matematika setiap konsep berkaitan dengan konsep lain atau konsep satu menjadi syarat untuk mempelajari konsep yang lain. Burner menambahkan bahwa dalam teori pembelajaran Matematika tidak hanya menggunakan metode penemuan dalam pembelajaran melainkan juga harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar pembelajar dengan konsep yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan diajarkan. Jadi, sebelum pembelajaran dimulai pembelajar harus siap terlebih dahulu atau paling tidak sudah mempelajari pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru pengajar. sehingga mereka telah memiliki pengalaman sebelum pembelajaran dimulai oleh guru pengajar.

4. Ranah-ranah Pembelajaran

Belajar adalah suatu upaya pembelajaran untuk mengembangkan seluruh kepribadiannya, baik fisik maupun psikis.[14] Seluruh intelegensinya akan dikembangkan sehingga menjadi peserta didik yang utuh, cerdas secara intelegensi, cerdas secara emosional, cerdas psikomotornya dan memiliki keterampilan hidup yang bermakna bagi dirinya. Seperti yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom yang merumuskan jenis hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotor. Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti akan meneliti ke dalam ranah kognitif.

Ranah kognitif meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berfikir.

Bloom mengklarifikasikan ranah kognitif menjadi enam tipe, yaitu:

1) Tipe belajar pengetahuan

[14] Suyono dan Harianto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2012), 165.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tipe ini meliputi pengetahuan hafalan tentang hal-hal khusus, pengetahuan tentang cara dan sarana tentang hal-hal khusus, pengetahuan universal dan abstraksi.

2) Tipe belajar Pengertian

Tipe ini meliputi kemampuan, menerjemahkan, menafsirkan, dan ekstrapolasi.

3) Aplikasi

Hal ini merupakan kemampuan menerapkan suatu abstaksi pada situasi berbentuk konkrit atau situasi khsusus. Abtraksi tersebut bisa berbentuk ide, teori, petunjuk teknis prinsip atau generalisasi.

4) Tipe Belajar Analisis

Tipe ini yaitu upaya untuk memisahkan sutu kesatuan menjadi unsur-unsur bagian-bagian sehingga jelas hiararkinya/ eksplisit unsur-unsurrnya. Tipe ini meliputi analisis unsur-unsur, analisis hubungan-hubungan, dan analisis prinsip, organisasi.

5) Tipe Belajar sintesis

Yaitu menyatukan unsur-unsur/ bagian-bagian menjadi satu bentuk menyeluruh. Dalam hal ini menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian dari hasil analisis bukanlah sintesis sebab sintesis selalu mamasukkan unsun-unsur baru dalam mengintegrasikan sesuatu.

Tipe ini meliputi tiga model, yaitu menghasilkan komunikasi unik, mengahasilkan rencana, operasi dari suatu tugas/ problem

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam kecakapan mengabtraksikan sejumlah fenomena, data dan hasil observasi.

6) Tipe Belajar Evaluasi

Tipe ini yaitu memberi keputusan tentang nilai sesuatu yang ditetapkan dengan mempunyai sudut pandang tertentu, misalnya sudut pandang tujuan, metode, materi dan lain sebagainya.

Tipe ini mencangkup kemampuan memberikan evaluasi tentang ketepatan suatu karya, keajegan, dalam argumentasi memahami nilai mengevaluasi dengan cara membandingkan dengan menggunakan kriteria eksternal, atau dengan kriteria yang eksplisit.[15]

5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Terdapat banyak sekali faktor atau variabel yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Di dalam buku yang berjudul Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan baru yang di tulis oleh Yudhi Munadi selain membahas mengenai media pembelajaran beliau juga membahas mengenai faktor atau variabel yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Sebelumnya membahas mengenai faktor atau variabel yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar, tentunya harus mengetahui belajar itu apa. Ada banyak sekali pengertian belajar yang dikemukakan oleh para ahli. Salah satunya menurut Lyne E. Bonurne, JR., Bruce R. Ekstrand mengartikan belajar adalah

[15] H. Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Pustaka Pelajar Offset, 2008), 36-39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman dan latihan.[16]

Yudhi Munadi membagi faktor atau variabel yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologi adalah faktor yang disebabkan oleh fisik sesorang. fisik sangat membantu sekali dalam proses dan hasil belajar. Orang cacat atau sakit dengan orang yang normal akan berbeda dalam proses dan hasil belajar. Orang yang cacat atau sakit akan menemukan kesulitan yang lebih untuk proses dan hasil belajar dibandingkan dengan orang yang normal atau orang yang sehat. Pastinya orang yang nomal atau sehat yang menemukan banyak sekali kemudahan proses dan hasil belajar.

Faktor fisiologi ini juga melihat kondisi saraf pengontrol kesadaran seseorang. Dengan kata lain orang yang tidak dasar dengan orang yang sadar akan berbeda dalam proses dan hasil belajar. Semisal orang yang mabuk merupakan orang yang kurang sadar atau orang yang hilang kontrol. Orang tersebut akan mengalami kesulitan untuk melakukan proses belajar karena sarafnya terganggu.

[16] Ibid., 33

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sama pentingnya dengan panca indra. Panca indra termasuk ke dalam kategori fisik yang dapat mendukung dalam proses dan hasil belajar. Menurut Aminuddi Rasyat berpendapat bahwa panca indra merupakan gerbang ilmu pengetahuan. Hal tersebut memang banar adanya. Jika sesorang kekurangan atas matanya maka dia akan merasa kesulitan saat melihat. Padahal dengan melihat orang tersebut dapat membaca, dapat melihat situasi, dapat melihat sekelilingnya dan sebagainya hal tersebut akan berpengaruh dalam proses dan hasil belajar. Hal yang serupa jika terjadi kekurangan kepada panca indra yang lainnya.

2) Faktor Psikologis

Dari faktor fisiologi yang merupakan faktor fisik seseorang, berikutnya ada faktor kejiwaan atau disebut dengan faktor psikologi. Psikologi yang dimiliki oleh seseorang itu berbeda beda. Di dalam faktor psikologi ini dapat dibagi atas intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motivasi, kognitif dan daya nalar.

Yang pertama adalah intelegensi yang disebut dengan kemampuan. C.P Chaplin membagi dalam 3 kemampun atau intelegensi yaitu kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri, kemampuan menggunakan konsep abstrak dan kemampuan untuk belajar. Menurut C,P Chaplin ketiga kemampuan tersebut tidak dapat dipisahkan atau dengan kata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lain serangkaian kesatuan. Proses belajar merupakan proses yang komplek yang artinya lengkap. Jadi intelegensi tidak menjamin hasil belajar, melainkan memberikan peluang. Barang siapa yang memiliki intelegensi atau kemampuan yang tinggi maka akan memiliki peluang yang tinggi pula dalam proses dan hasil belajar.

Yang kedua adalah perhatian. Menurut Slameto dalam buku karangannya berpendapat dalam buku karangannya bahwa perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa semata-mata tertuju kepada suatu objek atau pun sekumpulan objek. Jika pembelajar dapat tertarik perhatiannya kepada proses belajar maka pembelajar akan mendapatkan hasil belajar. Tentunya guru pengajar harus membuat objek yang dapat menarik perhatian pembelajar supaya pembelajar dapat mempelajari objek tersebut.

Yang ketiga adalah minat dan bakat. Menurut Hilgard bakat merupakan sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Istilahnya minat itu adalah kesukaan atau kecintaan. Sedangkan bakat adalah kemampuan untuk belajar. Proses bakat dimulai dari mengenal kemudian menjadi minat hingga belajar terus diasah akan menimbulkan bakat. Tentunya minat dan bakat dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Dengan minat dan bakat proses dan hasil belajar akan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yang ke empat adalah motif dan motivasi. Motif merupakan latar belakang atau dorongan seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Sardiman AM berpendapat bahwa kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Aminuddin Rasyad berpendapat bahwa motif dibagi atas dua macam, yaitu intrinsic motive dan extrinsic motive. Intrinsic motive adalah motif yang berada di dalam diri yang sewaktu-waktu muncul tanpa ada pengaruh dari luar. Sedangkan extrinsic motive merupakan kebalikan dari inrinsic motive yaitu motif datang dari luar diri.

Di dalam pembelajaran motivasi sering dilakukan oleh guru pengajar guna untuk memotivasi peserta didik. Tujuan dari dilakukannnya motivasi ini tidak lain adalah untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian motivasi pembelajaran perlu untuk dilakukan oleh guru pengajar dalam melakukan pembelajaran baik melakukan motivasi dari luar maupun dari dalam. Jika siswa dapat termotivasi maka siswa dapat untuk aktif dalam proses pembelajaran. hal tersebut akan berpengaruh dalam proses dan hasil belajar.

Yang kelima dan yang terakir adalah kognitif dan daya nalar. Kognitif dan daya nalar merupakan kemampuan otak dalam memproses pengetahuan. Dalam pembahasan mengenai kognitif dan daya nalar ini meliputi tiga hal yaitu persepsi,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengingat dan berpikir. Persepsi marupakan pengindraan atau pemaknaan terhadap suatu kesan yang timbul dalam lingkungannya. Semakin sering pembelajar dalam melibatkan dirinya terhadap aktivitas tertentu, maka akan semakin kuat daya persepsinya.

Kemudian mengingat merupakan pengetahuan yang berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh melalui pengalaman di masa lampau. Dalam hal ini mengingat dibedakan atas dua macam yaitu mengenal kembali (rekognisi) dan mengingat kembali (reproduksi).

Kemudian berpikir, Jalaluddin Rahmat berpendapat bahwa berpikir di bedakan menjadi dua macam yaitu berikir autistik dan berfikir realistik. Berpikir autistik disebut pula melamun atau berhayal. Kemudian berpikir realistik yaitu berpikir dalam rangka menyesuaikan diri dengan dunia nyata atau yang disebut dengan melogikakan sesuatu. tentunya berpikir reaslistik ini memiliki sudut pandang yang disamakan dengan perkembangan zaman.

Selanjutnya yaitu penalaran yang merupakan kekuatan mental yang berkaitan dengan pembentukan kesimpulan dan penilaian. Di dalam penalaran pembelajar membutuhkan dua variabel yang digunakan untuk dapat menalar atau menyimpulkan. Jika seseorang memiliki penalaran yang baik tentunya proses dan hasil belajar akan baik pula walaupun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyak sekali faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Seperti yang telah dikemukakan di paragraf sebelumnya.

Jadi di dalam faktor psikologi ini terdapat banyak sekali macam yang memperngaruhi proses dan hasil belajar dimulai dari integensi, perhatian, menat dan bakat, motif dan motivasi, kognitif dan daya nalar. kesemua faktor tersebut dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar pembelajar.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan termasuk ke dalam faktor eksternal dalam menentukan proses dan hasil belajar. Di dalam faktor lingkungan sendiri dibagi atas dua macam faktor lingkungan. Faktor lingkungan tersebut yaitu faktor lingkungan fisik atau alam dan faktor lingkungan sosial. Yang pertama yaitu faktor fisik atau faktor alam yaitu faktor yang disebabkan oleh alam sekitar semisal suhu udara, keadaan lingkungan, tempat dan lain sebagainya. Di dalam proses dan hasil belajar maksimal dibutuhkan lingkungan alam yang medukung seperti keadaan tempat yang sejuk, nyaman dan sebagainya yang membuat nyaman pembelajar.

Sedangkan faklor lingkungan sosial meliputi manusia atau gangguan dari individu lain. seperti gangguan yang di sebabkan karena orang yang ada didekat pembelajar berkata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keras atau mengobrol dengan keras pastinya si pembelajar akan kehilangan konsentrasi kemudian si pembelajar akan merasa terganggu dan lain sebagainya. Tidak terkecuali kebisingan suara kendaraan, pabrik, lalu lintas, keadaan pasar yang ramai dan lain sebagainya. Oleh sebab itu jika ingin proses dan hasil belajar yang maksimal maka dibutuhkan tempat yang mendukung dan kondusif untuk proses dan hasil belajar.

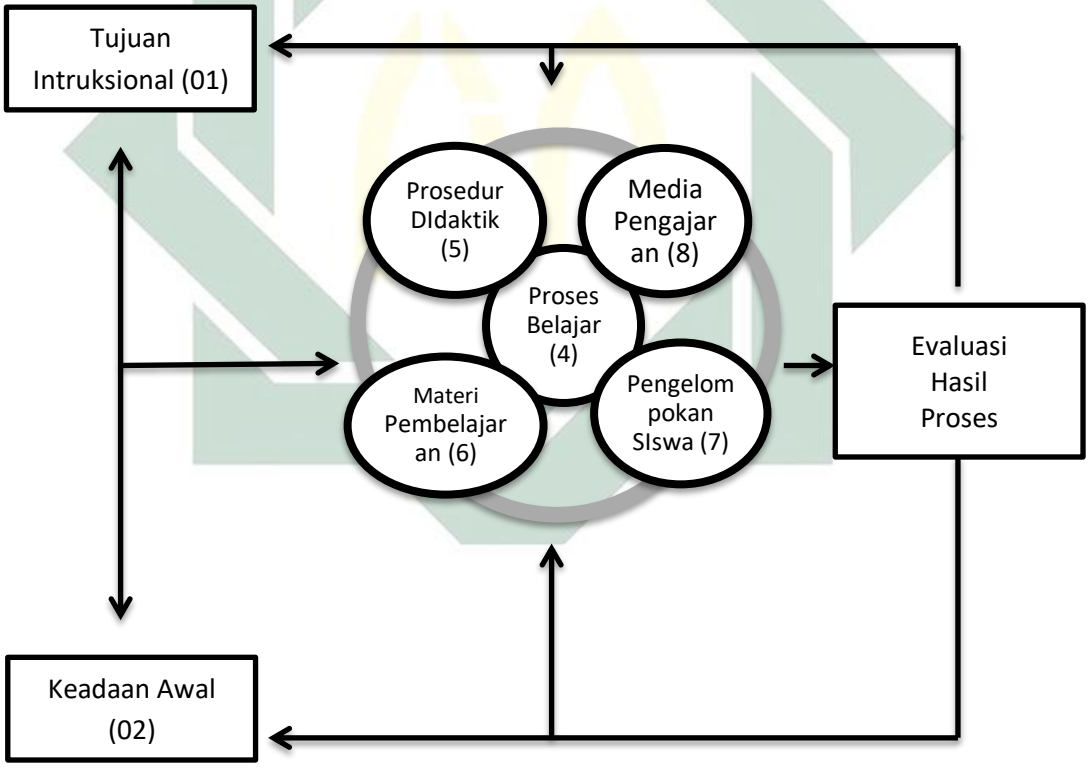
2) Faktor Intrusmental

Kemudian di dalam faktor yang mempernagaruhi proses dan hasil belajar ada faktor intrusmental. Faktor intrumental adalah faktor yang diatur atau dirancang keberadaan untuk mencapai tujuan yang akan dituju. faktor intrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas dan guru. Ketiga hal tersebut saling berkaitan. Jika berbicara mengenai kurikulum maka juga akan berkaitan tetang komponen kurikulum yaitu tujuan, bahan atau program, proses belajar mengajar dan evaluasi. Semua komponen tersebut di agar pendidikan dapat terarah dengan baik. Tentunya hal tersebut akan mempengaruhi dalam proses dan hasil belajar. Jika ada perubahan menganai komponen yang ada dalam kurikulum, dipastikan juga ada perubahan di dalam sarana dan fasilitas. Jika sarana dan fasilitas berubah maka hal tersebut juga akan mempengaruhi kompetensi yang dimiliki oleh guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi, dapat dikatakan bahwa jika terjadi perubahan pada tujuan maka akan terjadi perubahan pada proses untuk memenuhi tujuan tersebut.

Dari keterkaitan antara kurikulum, sarana dan fasilitas dan guru. E. De Corte menggambarkan keterkaitan tersebut kedalam peta konsep yang dinamakan dengan model kegiatan didaktik.



Gambar 2.1

Model Kegiatan Didaktik Menurut E.De Corter

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam peta konsep tersebut E.De Corte menjelaskan sebagai berikut:

a) Tujuan Instruksional: apa yang menjadi tujuan dari proses belajar mengajar.
b) Keadaan awal, diartikan sebagai dua cara yaitu dalam arti luas dan dalam arti sempit. Dalam arti luas keadaan siswa, guru, jaringan sosial di sekolah dan di kelas, sekolah sebagai institusi pendidikan, faktor-faktor situasional. Dalam arti sempit yaitu kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan instruksional (prasyarat).
c) Evaluasi diartikan dalam dua cara yaitu yang pertama penilaian terhadap hasil belajar siswa yang telah tercapai, sesuai dengan tujuan instruksional (evaluasi produk), baik dalam aspek isi maupun dalam aspek jenis perilaku. Kemudian arti yang kedua yaitu penilaian terhadap proses belajar mengajar, dengan mengingat tujuan intruksional dan keadaan awal (evaluasi proses).
d) Proses belajar yaitu kegiatan mental yang dilakukan siswa menurut aturan fase tertentu dan sesuai dengan jalur belajar tertentu.
e) Prosedur didaktik yaitu cara-cara mengatur kegiatan belajar-mengajar.
f) Materi pembelajaran yaitu menyangkut aspek isi dari tujuan instruksional atau pokok bahasan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g) Pengelompokan siswa yaitu cara membentuk kelompok-kelompok di dalam kelas.

h) Media pembelajaran yaitu alat-alat bantu dan media pembelajaran yang digunakan guru atau ditawarkan kepada siswa untuk digunakan.

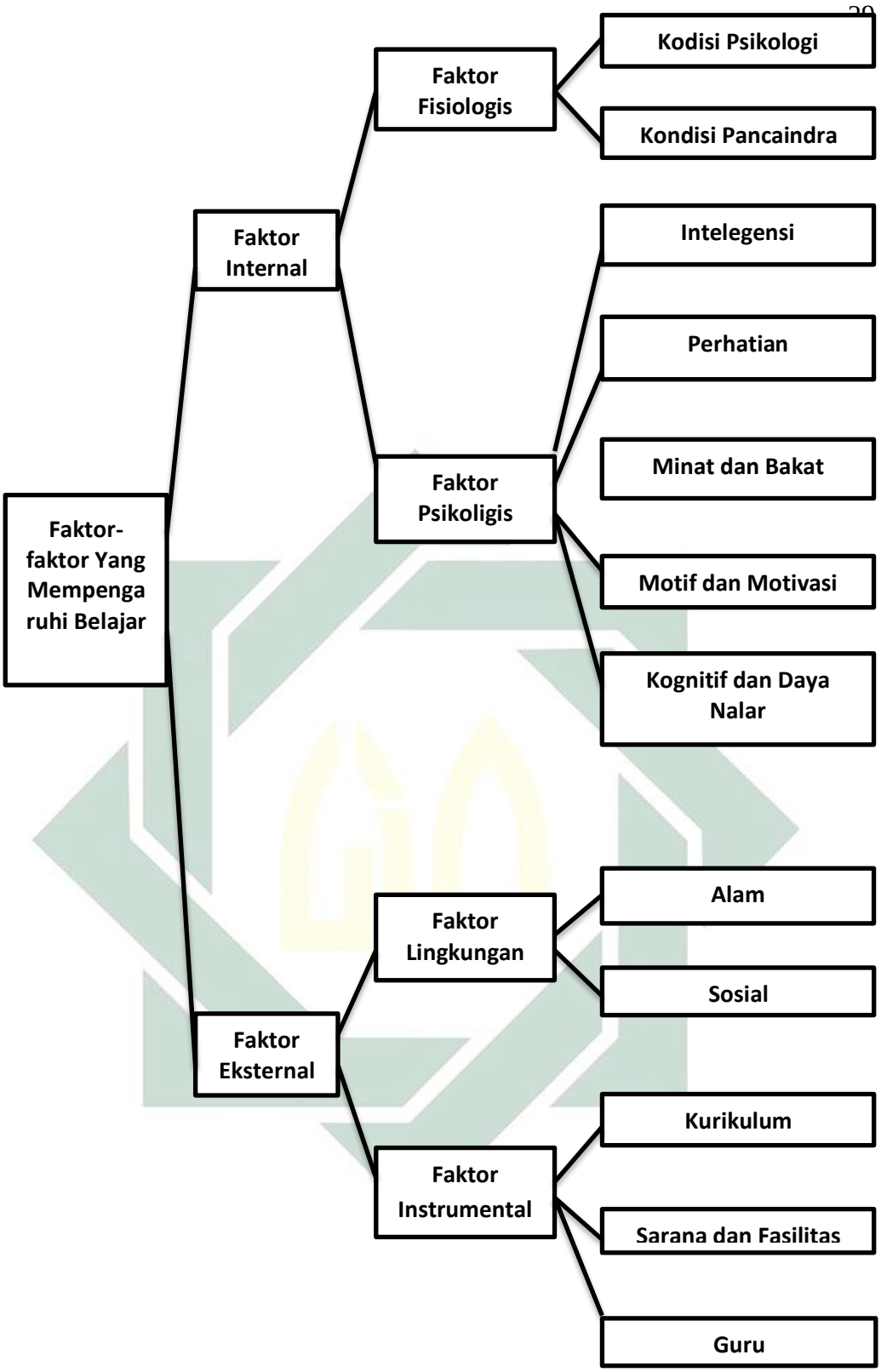
i) Proses belajar mengajar yaitu aktivitas interaksi antara guru dan siswa selama periode waktu tertentu.

Di atas merupakan penjelasan dari diagram model kegiatan didakti yang merupakan kegiatan guru sebelum, saat dan proses melakukan pembelajaran. perencanaan yang dibuat oleh guru pengajar ternyata juga menentukan proses dan hasil belajar.

Banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi dalam proses dan hasil belajar. Agar memudahkan berikut merupakan peta konsep dari faktor-faktor yang dapat memengaruhi proses dan hasil belajar. Dimulai dari faktor internal sampai faktor eksternal. [17]

[17] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Batu*, (Ciputat: Gaung Persada (GP) Press, 2008), 21-35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.2

Faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Karakteristik Umum Perkembangan Peserta Didik Usia Sekolah Dasar

Di dalam kamus besar bahasa Indonesia karakteristik merupakan ciri khusus yang dimiliki. Ciri khusus atau karakteristik perkembangaan peserta didik yang dimiliki oleh anak Sekolah Dasar (SD) berbeda dengan anak Sekolah Menengah Pertama (SMP). Di dalam buku yang memiliki judul Psikologi Perkembangan Peserta Didik yang tulis oleh Desmita mengemukakan bahwa usia sekolah rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar (SD) adalah 6 tahun dan selesai pada usai 12 tahun. Desmita juga berpendat bahwa anak SD memiliki 2 masa perkembangan yaitu masa kanak-kanak tengah usia antara 6 sampai 9 tahun dan masa kanak-kanak akhir usia antara 10 sampai 12 tahun.[18]

Tentunnya pada masa tersebut anak-anak cenderung masih terarik dengan hal yang menyenangkan. Oleh sebab itu hendaklah guru memberikan pembelajaran menyenangkan. Seperti pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa untuk berpindah dan bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Dalam masa ini anak masih aktif- aktifnya dan lebih suka bergerak. Sehingga pembelajaran yang dipandang cocok adalah pembelajaran yang aktif dan pembelajaran yang didominasi oleh siswa untuk melakukan proses pembelajaran.

[18] Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Havighurst berpendapat bahwa tugas perkembangan anak sekolah dasar meliputi:

a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktifitas fisik.
b. Membina hidup sehat.
c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
e. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif.
g. Mengembangkan kata hari, moral dan nilai.
h. Mencapai kemandirian abadi.

Tentunya tugas-tugas yang talah dikemukakan sebelumnya haruslah dicapai. Oleh sebab itu guru dituntut untuk memberikan bantuan berupa:

a. Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik.
b. Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya, sehingga kepribadian sosialnya berkembang.
c. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai, sehingga siswa mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi dirinya.

Menurut teori tahapan Piaget, perkembangan masing tahapan mulai dari masa kanak sampai masa dewasa merupakan hasil perbaikan dari pekembangan tahap sebelumnya. Jika ingin sampai ke masa dewasa maka harus melewati masa muda terlebi dahulu.

Kemudian Piaget juga berpendapat mengenai pekembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar (SD) bahwa pemikiran atau kognitif anak-anak usia sekolah dasar (SD) masuk dalam tahap pemikiran konkret-operasional (*concrete operasional thought*), yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek dan peristiwa yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialami. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia sekolah dasar sudah memiliki kemampuan untuk berfikir malalui urutan sebab akibat dan mulai mengenali banyaknya cara yang bisa ditempuh dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Pada tahap ini pula mereka dapat melalukan penjumlahan, pengurangan, penggandaan, pengurutan sesuatu secara berseri dan mampu memahami operasi dalam sejumlah konsep. Dalam hal ini mereka sudah mengatahui sedikit konsep yang akan diajarkan oleh guru mereka. Baik konsep yang rumit atau yang mudah mereka dapat menangkap makna yang disampaikan oleh guru mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anak usia sekolah dasar juga tidak terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indra, melainkan mulai mengerti dengan membedakan apa yang tampak oleh mata atau apa yang tidak tampak oleh mata dan apa yang bersifat sementara maupun apa yang menetap. Seperti halnya arti yang ditempatkan dalam wadah kecil tapi tinggi dan besar tapi pendek voleme airnya akan tatap sama jika tidak tumpah sedikit pun. Dalam hal ini mereka sudah dapat menggunakan logika mereka.

Pada masa ini pula Piaget menyatakan bahwa pada masa operasional konkret ini telah anak- anak mampu untuk berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara serempak yang diistilahkan dengan konservasi. Kemampuan konservasi anak dapat terjadi karena mereka talah mangembangkan tiga macam proses yaitu operasi negasi, opereasi resiprokasi dan operasi identitas. Ketiga operasi ini lah yang mendukung anak dapat melakukan kemapuan dalam berkonservasi terhadap suatu konsep yang akan diajarkan oleh guru. Operasi negasi adalah operasi anak yang dapat melihat keadaan permulaan dan akhir dari permulaan, kemudian mereka dapat menyimpulkan terhadap hasil dari pengamatan mereka. Kamudian operasi hubungan timbal balik (resprokasi) yaitu operasi anak dapat menyimpulkan kesamaan deretan benda yang memiliki bentuk yang tidak sama tetapi memiliki volume yang sama. Seperti hal nya air yang di tempatkan di benjana yang kecil tapi tinggi dan benjana besar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tapi pendek. Keduanya memiliki volume air yang sama. Kemudian operasi yang terakir yaitu operasi identitas. [19]

7. Materi Membandingkan Bilangan Cacah

Tadan yang bisa digunakan untuk membandingkan bilangan adalah:

a > di baca "lebih besar dari"

b < di baca "lebih kecil dari"

c = di baca "sama dengan"

Jumlah Lonceng lebih sedikit daripada jumlah telefon.

Jika ditulis dalam kalimat matematika menjadi:

Jumlah bunga lebih banyak daripada jumlah pohon.

Jika ditulis dalam kalimat matematika menjadi:

Jumlah helm sama banyak dengan jumlah sepeda motor.

Jika ditulis dalam kalimat matematika menjadi:

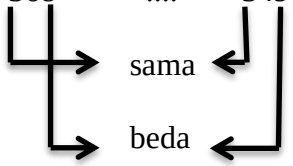
Untuk membandingkan bilangan tiga angka, bandingkan dulu bilangan paling depan atau ratusannya. Jika puluhannya sama bandingkan, bandingkan satuannya. Perhatikan contoh berikut.[20]

[19] Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2012), 105-105.
[20] Iskayati Hasanah, et al., *Referensi Bahan Ajar Matematika Untuk SD/MI Kelas II Semester Gasal*, (Surabaya:CV Dwi Mitra Mandiri, 2017), 5-6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Contoh:

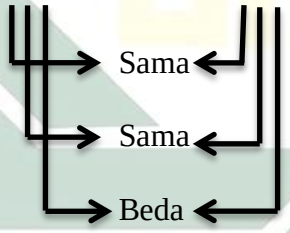
1. 368 349



- Ratusan sama, yaitu 3 nilainya 300
- Puluhannya beda, yaitu 6 lebih besar dari 4 (maka puluhan sebagai penentu)

Jadi, 369 lebih besar dari pada 349 atau di tulis 368 > 349 .

2. 452 456



- Ratusan sama, yaitu 4 nilainya 400
- Puluhannya sama, yaitu 5 nilainya 50
- Satuan berbeda, yaitu 2 lebih besar dari 6 (maka satuan sebagai penentu)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan.[21] Pebelajaran tamatik juga merupakan implementasi pembelajaran dari kurikulum 2013 yang terdapat di sekolah-sekolah. sekolah tersebut teramasuk jenjang sekolah dasar (SD/MI) yang memang menggunakan kurikulum 2013. Di dalam pembelajaran tematik diberikan tema-tema pembelajaran. Tema pembelajaran tersebut merupakan wadah atau wahana yang digunakan untuk mengenalkan konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Dengan menggunakan tema ini dimaksukan menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami olah siswa.

Pendekatan yang dipakai di dalam pembelajaran tematik adalah pendekatan terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Orientasi dari pembelajaran terpadu ini adalah praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. sehingga pembelajaran tematik dengan menggunakan pendekatan terpadu merupakan pembelajaran yang

[21] Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 139.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat terbarukan. Di samping pembelajaran yang dapat terbarukan pembelajaran tematik terpadu ini juga menolak teori pembelajaran yang mengedepankan proses latihan atau hafalan (Drill) sebagai dasar pembentuk dan struktur kemampuan intelektual anak. Dalam hal ini teori tersebut didukung oleh para tokoh psikologi Gestalt. Salahnya adalah Piaget yang berpendapat bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh siswa haruslah bermakna dan berorienrtasi kepada kebutuhan dan perkembangan anak. Sehingga dengan menggunakan pendekatan pembelajaran terpadu diharapkan pembelajaran yang dilakukan dapat sambil melakukan sesuatu atau lebih dikenal dengan *Learning By Doing.*

Model yang dibawakan oleh pembelajaran tematik ialah model pembelajaran terpadu. Model pembelajaran terpadu yang memiliki pendekatan tematik dengan muatan mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. pengalaman yang bermakna tersebut dapat dilihat dari pemahaman siswa mengenai konsep-konsep pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep lain yang telah dipahami sebelumnya. Dalam pembelajaran tematik ini menekankan pada proses yang tempuh siswa untuk berusaha memahami isi pembelajaran yang sejalan dengan keterampilan yang harus dikembangkan.

Ada beberapa keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan pembelajaran tamatik. Keuntungan tersebut meliputi:

a Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antarmata pelajaran didalam satu tema yang sama.

c Siswa dapat memahami materi pelajaran lebih mendalam dan lebih berkesan.

d Dalam membentuk kompetenis dasar siswa, kompetensi dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran dan pengalaman pribadi siswa.

e Siswa dapat merakan manfaat dan makna dari pembelajaran karena di dalam konteks tema yang jelas.

f Motivasi siswa lebih besar dirasakan karena dapat berkomunikasi dalam situasi yang nyata.

g Guru dapat menghemat waktu pembelajaran karena menggunakan tema yang memiliki beberapa mata pelajaran di dalamnya. [22]

2. Landasan Pembelajaran Tematik

Dalam setiap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru, guru harus memiliki landasan yang digunakan untuk pembelajaran yang dilakukannya. Karena di dalam setiap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, guru harus mempertimbangkan banyak faktor. Selain pembelajaran yang implementasinya dari kurikulum yang berlaku, pembelajaran juga

[22] Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 140.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

selalu membutuhkan landasan-landasan yang kuat dan didasarkan atas hasil-hasil pemikiran yang mendalam.

Pembelajaran tematik dipandang memiliki posisi dan potensi yang sangat strategis dalam keberhasilan proses pendidikan disekolah dasar. Oleh sebab itu pembelajaran tematik memiliki landasan yang kokoh serta harus diperhatikan oleh para guru pada saat sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran tematik. Ada tiga landasan yang digunakan pembelajaran tematik di sekolah dasar (SD) yaitu landasan fisiologis, landasan psikologis dan landasan yuridis.

Yang pertama yaitu landasan fisiologis. Di dalam pembelajaran fisiologis sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu progresivisme, kontruktivisme dan humanisme. Aliran progresivisme yaitu memandangan bahwa pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural) dan memperhatikan pengalaman siswa. kemudian aliran kontruktivisme yaitu melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sehingga materi yang didapatkan oleh siswa harus dihubungkan dengan pengalaman siswa secara langsung. Menurut aliran ini manusia mengonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan. Kemudian yang terakir yaitu aliran humanisme yaitu melihat siswa dari keunikan atau kekhasannya, potensinya dan motivasi yang dimilikinya. Implikasi dari hal tersebut dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a Layanan pembelajaran selain bersifat klasikal, juga bersifat individual.

b Pengakuan adanya siswa yang lambat (*slow learner*) dan siswa yang cepat.

c Penyikapan terhadap hal-hal yang unik dari diri siswa, baik yang menyangkut faktor lingkungan sosial atau kemasyarakatan.

Landasan berikutnya yaitu landasan psikologis. Landasan psikologis ini berkaitan dengan perkembangan peserta didik dan psikolgi belajar. Di dalam menentukan isi atau materi pembelajaran tematik dibutukan psikologi perkembangan agar tingkat kelulusan dan kedalamanya sesuai dengan tahap perkembangan peseta didik. Psikologi perkembangan siswa sangat berkontribusi dalam hal isi atau materi pembelajaran yang susuai kemudian bagaimana dalam menyampaikan isi pembelajaran dan juga bagaimana pula siswa harus mempelajarai isi atau materi tersebut. sehingga dengan pembelajaran tematik siswa dapat menjadi pribadi yang menuju kedewasaan, baik fisik, mantal atau intelektual, moral maupun sosial.

Landasan yang terakhir adalah lansadan yuridis yang berkaitan dengan kebijakan dan peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Ada dua pasal yang menjadi landasan secara yuridis yaitu dalam UU No. 23 Pasal 9 Tahun 2002 dan UU No. 20 Bab V Pasal 1-b Tahun 2003.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain ketiga landasan yang telah dijelasakan sebelumnya, dalam pelaksanaan pembelajaran tematik perlu juga dalam mempertimbangkan landasan sosial dan budaya dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS). Sosial budaya merupakan nilai yang berada di dalam masyarakat dan digunakan di dalam masyarakat. Di samping itu, keerhasilan dalam pembelajaran di pengaruhi lingkungan. Nilai sosial dan budaya harus dapat menjadi acuan atau dasar dalam keberhasilan pembelajaran tematik. Hal tersebut juga berlaku dengan kamujuan IPTEKS untuk pengembangan pembelajaran tematik sehingga materi pembelajaran tematik dapat selaras dengan kemajuan IPTEKS baik secara langsung maupun tidak langsung.[23]

3. Implikasi Pembelajaran Tematik

Untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah digunakanlah pembelajaran tematik dengan berbasis kompetensi. Yang di dalamnya mamuat beberapa materi yang disatukan ke dalam satu tema pembelajaran. Tema tersebut berisikan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang diperoleh siswa dalam pembelajaran yang utuh atau terpadu dan simultan. Sehingga model pembelajaran ini berimplikasi pada proses penciptaan situasi belajar dan pembelajaran dimana siswa mempelajari

[23] Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 143-145.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

beberapa mata pelajaran secara terpadu di dalam tema pemersatu. Ada 4 implikasi pembelajaran tematik, yaitu sebagai berikut:

a. Implikasi Pembelajaran Tematik Terpadu Bagi Guru

Guru merupakan pihak yang paling bertanggung jawab terhadap keberhasilannya pembelajaran tematik terpadu di sekolah. Guru dituntut untuk kreatif dan memiliki jiwa inovasi. Sehingga guru harus memahami pendekatan dari pembelajaran tematik terpadu, baik konsep dan praktikal pembelajaran harus dipahami betul oleh seorang guru. Inovasi yang telah dibuat seorang guru harus dapat bertahan lebih lama. Kebiasaan yang terjadi yaitu inovasi dari seorang guru jarang bertahan lama dikarenakan pembuatan inovasi tersebut tanpa dibarengi dengan pemahaman yang tuntas dari pengembangan inovasi tersebut. Selain itu juga guru cenderung memiliki sifat konservatif sehingga guru lebih senang dengan sesuatu yang sudah biasa dilakukan

Oleh sebab itu guru perlu memperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu. Hal yang perlu diperhatikan yaitu guru dapat mempertimbangkan alokasi waktu setiap tema, memperhitungkan banyak dan sedikitnya bahan yang ada di lingkungan. Kemudian pilihlah pengembangan tema yang terdekat dan familiar, dan juga memperhatikan kompetensi yang akan dicapai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Implikasi Pembelajaran Tematik Terpadu Bagi Siswa

Siswa merupakan objek dari keberhasilan dalam pembelajaran tematik. Siswa memerlukan perkenalan dengan penggunaan cara baru dalam penyampaian kurikulum melalui model pembelajaran tematik. Hal terdebut dilakukan agar tidak terjadi kerancuan yang dapat menggangu dan berpengaruh negatif terhadap proses dan hasil belajarnya. Dengan perkenalan siswa akan sadar atau menyadari akan pentingnya pengaitan materi atau isi dari kurikulum pembelajaran tematik. Sehingga pembelajaran dapat menjadi bermakna bagi kehidupan siswa kelak. Siswa juga harus siap dalam menerima pembelajaran tematik. Ini merupakan hal yang mutlak harus dipahami siswa.

c. Implikasi Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap Buku Ajar

Bahan ajar juga perlu diperhatkan. Dalam penerapan pembelajaran tematik terpadu harus memiliki bahan ajar, terutama buku ajar yang memadai dan dapat memenuhi kebutuhan siswa. Jika buku ajar masih tergolong mata pelajaran maka masih dapat digunakan, akan tetapi pada masa mendatang harus dapat diupayakan menggunakan buku suplemen khusus yang memuat bahan ajar yang terintegrasi untuk membantu siswa. Buku ajar yang berpangkal dari tema-tema yang melekat dalam kehidupan siswa dan lingkungannya. Pemerintah pun juga sudah menyiapakan buku ajar pembelajaran tematik terpadu untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah mulai dari kelas I sampai kelas VI.

d. Implikasi Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap Sarana dan Prasarana, Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

Harapan dari pembelajaran tamatik terpadu ialah dapat menjadikan siswa baik secara individu maupun secara berkelompok dapat aktif mencari, menggali dan menemukan konsep secara prinsip-prinsip secara holistik dan autentik. Sehingga dibutuhan sarana dan prasarana, sumber belajar dan media pembelajaran yang memadai guna mendukung harapan dari pembelajaran tematik terpadu. sumber belajar haruslah lengkap dan di kelola secara profesional dan juga tersedia lingkungan yang dapat dimanfaatkan guna proses belajar mengajar.[24]

4. Penilaian Pembelajaran Tematik

Di dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah terdapat beberapa penilainan yang dapat digunakaan meliputi prosedur yang digunakan, jenis dan bentuk penilaian. Penilaian tersebut dapat berbentuk penilaian proyek,penilaian portofolio, penilaian kinerja dan tes. Ada 4 pokok pembahasan dari penilaian pembelajaran tematik, yaitu sebagaia berikut :

a. Prinsip Penilaian

[24] Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 225-227.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Prinsip penilaian dalam pembelajaran tematik termuat di dalam Nomor 66 Tahun 2013 tentang standar penilaian. Penilaian harus dilakukan secara komprehensif baik input, proses dan maupun produk. Standar penilaian yang ada bertujuan untuk menjamin:

1) Perencanaan penilaian peserta didik sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan berdasarkan prinsip-prinsip penilaian.
2) Pelaksanaan penilaian peserta didik secara profesional, terbuka, edukatif, efektif, efisien dan sesuai dengan konteks sosial budaya.
3) Pelaporan hasil penilaian peserta didik secara objektif, akuntabel dan informatif.

Dalam prinsipnya pembuatan penilain pembelajaran tematik tidak berbeda jauh dengan pembelajaran mata pelajaran. Oleh karena itu penilaian di dalam pembelajaran mata pelajaran masih bisa berlaku di dalam pembelajaran tamatik terpadu dengan memperhatikan beberapa penekanan penilaian terhadap efek pengiring seperti kemampuan kerja sama dan sikap tanggung jawab serta keutuhan persepsi yang menjadiciri khas dari penilaian pembelajaran tematik. Sehingga perlu diperhatikan prinsip-prinsip dalam pembuatan penilaian secara akurat. Prinsip-prinsip tersebut yaitu :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Prinsip Integral dan Komperhensif

Yakni penilaian yang dilakukan secara utuh dan menyeluruh terhadap semua aspek pembelajaran, baik sikap, pengetahuan dan keterampilan.

2) Prinsip Kesinambungan

Yakni penilaian yang dilakukan secara berencana, terus-menerus dan bertahap untuk memperoleh gambaran tentang perkembangan tingkah laku sebagai hasil dari kegiatan belajar. Penyusunan harus disertakan pada saat pembuatan program semester.

3) Prinsip Objektif

Yakni penilaian dilakukan dengan menggunakan alat ukur yang handal dan dilaksanaakan secara objektif, sehingga dapat menggambarkan kemampuan yang diukur (*Authentic*).

b. Objek Penilaian

Dalam penilaian pembelajaran tamatik proses dan hasil belajar siswa merupakan objek dari penilaian. Penilaian proses belajar adalah upaya pemberian nilai terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. kemudain hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar dengan menggunakan kriteria tertentu. Kompetensi pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai termasuk hasil belajar dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Tentunya kompetensi harus dapat dikenali melalui indikator atau dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diamati. Kedua objek penilaian tersebut merupakan saling berkaitan yaitu dari proses belajar dapat menimbulkan hasil belajar.

c. Jenis dan Alat Penilaian

Jika dilihat dari segi alatnya jenis penilianan memiliki dua macam penilaian, yaitu terdiri atas tes (*test*) dan bukan tes (*non test*). Teknik tes atau dapat disebut dengan penilaian konvensional memiliki sistem penilaian yang kurang dapat menggambarkan kemajuan belajar siswa secara menyeluruh. Hal tersebut karena hasil belajar siswa berbentuk angka-angka atau huruf dimana gambaran maknanya sangat abstrak. Sehingga penilaian tersebut masih membutuhkan pelengkap dengan teknik penilaian bukan tes (*non test*).

Sedangkan penilaian bukan tes atau pernilaian alternatif yang dipakai sebagai penunjang dalam memberikan gaambaran pengalaman dan kemajuan belajar siswa secara menyeluruh. Dengan menggunakan penilaian ini kemajuan belajar siswa dapat diketahui. Hal tersebut diperkuat dengan kurikulum 2013 yaitu bahwa penilaian dilaksanakan secara terpadu dengan kegiatan pembelajaran dan dilakukan dengan cara pengumpulan kerja siswa (*portofolio*), hasil karya (*product*), penugasan (*project*), kinerja (*performance*), dan tes tertulis (*paper and pen*). Tujuan dari penilaian tersebut yaitu sebagai umpan balik bagi siswa, memantau kemampuan diagnosis, masukan bagi program

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran, mencapai kompetensi yang diharapkan dan memberikan informasi komunikatif bagi masyarakat.

Penilaian dalam bentuk tes ini merupakan penilaian yang biasa dilakukan dalam pembelajaran konvensional. Teknik tes ini meliputi tes lisan (*oral test*), tes tertulis (*written test*), dan tes tindakan (*action test*). Tes lisan menuntut siswa untuk dapat menjawab secara siswa. kemudian tes tertulis yaitu suatu tes yang menuntut siswa agar dapat menjawab secara tertulis. Tes tersebut dapat berbentuk tes salah benar, tes pilihan ganda, tes menjodohkan, tes isian singkat kemudian tes uraian.

Kemudian penilaian dengan menggunakan teknik non tes. Penilaiain teknik non tes sangat tepat diterpakan untuk memperoleh informasi tentang perkembangan kemampuan siswa secara menyeluruh. Ada beberapa bentuk penilaian teknik non tes yaitu meliputi cacatan sekolah, cuplikan kerja, portofolio, wawancara, observasi, jurnal dan cacatan anekdot.

Cacatan sekolah merupakan laporan tentang kemajuan belajar siswa. Cuplikan kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan melihat tugas proses dan produk. Portofolio merupakan folder atau dokumen yang berisi hasil karya siswa yang berarti. Wawancara merupakan teknik penilaian lisan yang digunakan untuk memperoleh jawaban dari siswa tentang sesuatu hal. Observasi merupakan teknik penilaian alternatif yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara teliti. Jurnal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan catatan harian yang menggambarkan kegiatan siswa setiap hari. Kemudian yang terakhir adalah cacatan anekdot yang merupakan catatan pengamatan informal yang menggambarkan perkembangan siswa yang tampak bermakna ketika dilakukan pengamatan.

d. Pelaporan Hasil Penilaian

Pelaporan hasil penilaian merupakan laporan kermajuan belajar siswa yang ditujukan sebagai pertanggung jawaban sekolah kepada orang tua wali, komite sekolah, atasan masyarakat dan intanstansi terkait lainnya. Pelaporan ini dapat digunakan sebagai sarana komunikasi sekolah dengan orang tua wali siswa yang bermanfaat bagi siswa maupun sekolah. Dalam penyusunan laporan hasil penilaian dilakukan secara logis, sistematis, komperhensif, dan diakhiri dengan saran kepada semua pihak yang terkait.

Dasar dari pelaporan hasil penilaian yaitu Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013 tentang standar penilaian pendididkan yang menyebut bahwa hasil penilaian oleh pendidik dan satuan pendidikan dilaporkan dalam bentuk nilai dan deskripsi pencapaian kompetensi kepada orang tua dan pemerintah. Penilaian tersebut dapat berbentuk :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Nilai dan diskripsi pencapain kompetensi, untuk hasil penilaian kompetensi pengetahuan dan keterampilan termasuk penilaian hasil belajar tematik terpadu.
2) Deskrisi sikap, untuk hasil penilaian kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial.
3) Penilaian oleh masing-masing pendidik tersebut secara keseluruhan yang selanjudnya dapat disetorkan kepada orang tua wali.[25]

C. Media Permainan Monopoli

1. Pengertian Media

Media sendiri memiliki banyak sekali arti dan cukup bervariatif. Ada yang mengartikan sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana prasarana, fasilitas, penunjang, penghubung, penyalur dan lain-lain.[26] Dalam kehidupan sehari- hari arti media tersebut cukup familiar dikalangan masyarakat. Seperti halnya informasi dan komunikasi setiap orang tanpa disadari telah saling berbagi informasi dengan berkomunikasi antar sesama dan sebagainya.

Perlu diketahui pula arti kata media dari bahasa Latin, yakni *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar atau perantara. Dari bahasa Arab, media disebut *Wasail'* bentuk jama' dari wasilah

[25] [25] Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 179-183.
[26] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*. (Ciputat: Gaung Persada (GP) Press, 2008), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yakni sinonim Al-Wasth yang artinya juga tengah.[27] Makna dari tangah yaitu berada di tengah- tengah dari dua sisi. Karena berada di tengah-tangah maka tangah sebagai penghubung atau perantara antara kedua sisi. Sehingga kedua arti tersebut memiliki keterkaitan dan memiliki arti makna yang sama.

Media merupakan suatu alat bantu atau alat peraga yang biasanya dipergunakan untuk menerangkan atau memahamkan sesuatu kepada orang yang lain. menurut para ahli, media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.[28]

2. Media Pendidikan

Jika kita uraikan secara terpisah dari media pendikan yaitu media menurut Briggs merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar semisal buku, film, kaset, film bingkai dan lain sebagainya.[29] Dan pendidikan erat kaitannya dengan belajar.

Jika kita satukan maka media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat meransang pikiran, perasaan dan

[27] Ibid., 6.
[28] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* .(Ciputat: Gaung Persada (GP) Press, 2008), 8.
[29] Arief S Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemandaatannya*. (Depok: Rajawali Pers, 2012), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa hingga proses belajar terjadi.[30] Segala sesuatu tersebut dapat berupa semua alat yang tentunya dapat menyampaikan pesan dari pengirim yang berarti guru dan siswa sebagai penerima. Alat tersebut bukan sembarang alat, akan tetapi alat yang dapat menyampaikan pesan dengan efektif dan cocok digunakan.

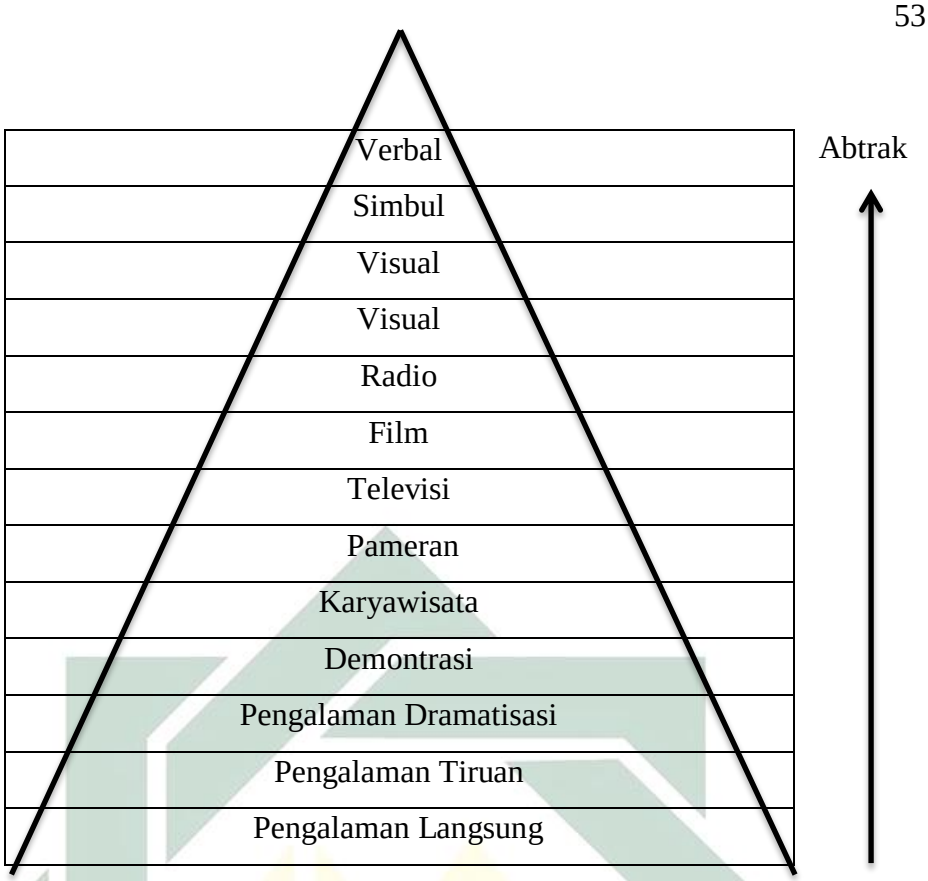
3. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abtrak menjadi lebih sedarhana, kongkrit serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pelajaran.

Edgar Dale mengklasifikasi pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling abtrak sampai dengan hal-hal yang paling konkrit. Klasifikasi pengalaman belajar anak ini sudah diterapkan oleh kalangan pendidik. Klasifikasi tersebut lebih dikenal dengan sebutan kerucut pengalaman (Conne Of Experience).

[30] Ibid., 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.3

Kerucut Pengalaman Menurut Edgar Dale.

Dari gambar kerucut pengalaman tersebut terdapat dua belas macam klasifikasi media pengajaran, yaitu :

a Pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman ini diperoleh dengan cara berhubungan secara langsung dengan apa yang akan dipelajari.

b Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau tiruan yang mirip dengan sebernarnya.

c Pengalaman melalui dramatisasi, pengalam ini diperoleh dari berbagai bentuk drama gerakan. Pengalaman ini berhunugan dengan penokohan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d Demontrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan. Misalnya membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang dapat diamati.

e Pengalaman melalui karyawisata, pengalaman ini diperoleh dangan cara mendatangkan kelompok belajar ke tempat atau objek yang akan dipelajari.

f Pengalaman melalui pameran, pengalaman tersebut diperoleh dari pertunjukkan hasil pekerjaan siswa berupa kerajinan, model, specimen, dan berbagai barang yang lain.

g Pengalaman melalui televisi, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui program pendidikan yang ditayangkan malalui televisi.

h Pengalaman melalui gambar hidup atau film, yaitu pengalaman yang diperoleh dari gambar bergerak yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu.

i Pengalaman melalui radio, pengalaman disini diperoleh malalui siaran radio yang sedang didengarkan.

j Pengalaman melalui gambar, pengalaman ini diperoleh secara visual malalui gambar dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Contohnya, lukisan, karikatur dan lain sebagainya.

k Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman disini diperoleh melalui lambang-lambang visual, seperti hasil gambar yang bentuknya lengkap atau belum lengkap.

l Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman ini diperoleh melalui buku dan bahan bacaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Terdapat banyak sekali pengalaman yang diperolah melalui media pembelajaran dalam lingkungan pendidikan. Para ahli telah menggugah penggerak pendidikan untuk menggunakan media pembelajaran di setiap program pendidikan. Dengan hal tersebut para ahli merumuskan ciri-ciri penggunaan media dalam pendidikan, sehingga terhimpun suatu teknologi pendidikan yang memiliki ciri:

a Berorientasi pada sasaran atau siswa
b Menerapkan konsep pendekatan sistem
c Memanfaatkan sumber media yang bervariasi

Sejalan dengan masuknya ciri konsep media pembelajaran yang telah dibuat oleh para ahli, kemudian masuknya teknologi audio dan visual yang dapat mempermudah dalam membuat media pembelajaran. pada saat ini media pembelajaran memiliki fungsi :

a Membantu memudahkan belajar bagi siswa atau peserta didik serta juga memudahkan pengajar bagi guru.
b Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abtrak menjadi lebih konkrit).
c Menarik perhatian siswa lebih besar (tidak membosankan).
d Semua indra siswa dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh indra lainnya.
e Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
f Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.[31]

[31] M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 20-25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Media Sebagai Bahasa Guru

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Onong dalam buku media pembelajaran karangan Yudhi Munadi, menerangkan bahwa proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder.

Menurutnya, proses komunikasi secara primer adalah proses menyampaikan dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau simbul sebagai media. Lambang atau simbul tersebut yang dimaksud sebagai media primer dalam proses komunikasi yaitu bahasa, kial, isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan.

Sedangkan proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan sarana atau alat sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Sarana yang dimaksud sebagai media sekunder dalam proses komunikasi yaitu surat, telepon, teleteks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film dan masih banyak lagi media kedua yang sering dipergunakan dalam komunikasi.[32]

Pendapat Onong di atas itu sejalan dengan pendapat AECT yang menyatakan bahwa media merupakan perangkat lunak (*sofeware*) dan perangkat keras (*hardware*).[33] Perangkat lunak seperti halnya media primer sebagai lambang atau simbul-simbul yang akan

[32] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* .(Ciputat: Gaung Persada (GP) Press, 2008), 8.
[33] Ibid., 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disampaikan, sedangkan perangkat keras seperti halnya media sekunder yaitu sebagai sarana penunjang dari media primer.

Secara umum jika kita berbicara mengenai media komunikasi diruang lingkup masyarakat, yang dinamakan dengan media komunikasi adalah media sekunder sebagaimana dijelaskan oleh Onong. Sehingga jarang sekali masyarakat yang menganggap bahwa simbol, lambang dan bahasa sebagai media komunikasi. Hal tersebut disebabkan karena simbul, lambang dan bahasa telah dianggap oleh sebagian besar masyarakat adalah totalitas pesan atau bagian dari isi pesan yang akan disampaikan yang tampak tidak dapat dipisahkan. Berbeda halnya dengan media sekunder yang memiliki tampak dan dapat dipisahkan dari pesan yang ingin disampaikan. Dengan begitu masyarakat umum hanya menyebut media sekunder saja sebagai media komunikasi.

Berbeda pula dengan media dalam konteks pembelajaran. dalam buku media pembelajaran karangan Yudhi Munadi dijelaskan bahwa media dalam konteks pembelajaran adalah bahasanya guru.[34] Dalam hal ini guru menggunakan dua bahasa. Bahasa tersebut adalah bahasa verbal dan bahasa non-verbal. Bahasa verbal adalah bahasa yang menggunakan satu kata atau lebih seperti halnya simbol, lambang, bahasa dan lain sebagianya. Sedangkan bahasa non-verbal adalah semua pesan yang disampaikan dengan tanpa kata-kata atau bahasa dan selain kata-kata yang digunakan, akan tetapi menggunakan

[34] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* .(Ciputat: Gaung Persada (GP) Press, 2008), 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sarana atau saluran. Jika kita bandingkan dengan pendapat Onong yaitu bahasa verbal adalah media primer yang menggunakan kata-kata atau lambang, sedangkan bahasa non-verbal adalah media sekunder yang menggunakan serana atau saluran. Dengan demikian di dalam konteks pembelajaran, proses untuk menyampaikan pesan dapat dilakukan secara tatap muka secara langsung (verbal atau proses komunikasi primer) dan secara tidak langsung melainkan menggunakan sarana atau saluran lain (non-verbal atau proses komunikasi primer).

5. Memilih Media Pembelajaran

Untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dan dapat efektif untuk menunjang pembelajaran maka harus dapat memilih dengan cermat. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran akan tetapi tidak semua media pembelajaran sesuai dan tidak semuanya pula dapat efektif. Oleh sebab itu banyak sekali pertimbangan saaat memilih media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bahasa guru sesuai dengan bahasan sebelumnya. Oleh sebab itu guru harus memilih bahasa yang akan digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Dwyer di masa lalu media lebih condong kepada teori realisme. Teori tersebut berasumsi bahwa belajar yang baik hanya dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang mendekati realitas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berbeda dengan apa yang dikatakan Bruner dan kemudian Traver menentang teori realisme yang dikemukan oleh Dwyer. Bahwa belajar dengan menggunakan teori realisme belum menjamin bahwa informasi yang berguna dapat dipersepsi atau dirasakan, dipelajari dan diingat baik oleh pelajar.

Ada kalanya pendidik juga menggunakan media pembelajaran tidak didasarkan pemikiran yang logis dan juga ilmiah. melainkan lebih karena mengikuti perkembangan majunya teknologi atau karena mengikuti kebiasaan yang berkembang dilingkungan sekolah.

Pertimbangan-pertimbangan yang telah digunakan di atas tidak lah salah, namun hendaknya dilengkapi dangan pertimbangan pada kriteria-kriteria pemilihan media yang logis dan benar. Untuk memudahkan dalam dalam menentukan pemilihan media pembelajaran, dalam bukunya Yudhi Munadi yang memiliki judul Media Pembelajara seubuah pendekatan baru yang memiliki kriteria-kriteria yang menjadi fokus dalam pemilihan media pembelajaran yang dipandang sesuai dan efektif. Disebutkan kriteria-kriteria tersebut yaitu, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, bahan ajar, karateristik media itu sendiri, dan sifat pemanfaatan media.

a. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemauan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamanya sehingga menentukan aktivitas dalam meraih cita-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

citanya. Ada tiga hal yang berkaitan dengan karakteristik siswa, yaitu :

1) Karakterisktik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal atau *prereqquisite skills*, yakni kemampuan yang diperlukan untuk mecapai tujuan pembelajaran. hal ini berdasarkan pengalaman dari masing-masing siswa.
2) Karakteristik yang berhubungan dengan latar belar belakang, lingkungan hidup, dan status sosial (*Sociocultural*)
3) Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian. Menurut Winkel meliputi (1) fungsi kognitif mencakup taraf integensia dan daya kreativitas, bakat khusus, organisasi kognitif, taraf kemampuan berbahasa, daya fantasi, gaya belajar, teknik-teknik belajar. (2) fungsi konatif-dinamik mencakup karakter-hasrat-konsentrasi.(3) fungsi efektif, mencakup tempramen, perasaan, sikap, dan minat. (4) fungsi sensorik-motorik. (5) dan beberapa hal lain yang mencakup kepribadian siswa seperti individualitas bioligis, kondisi mental, vitalitas psikis, dan perkembangan kepribadian.

Dalam belajar mengajar karakteriktik siswa ini dipandang cukup penting untuk diketahui oleh guru pengajar. dalam menentukan media pembelajaran informasi mengenai karakteristik siswa senantiasa sangat berguna. Hal ini jelas untuk menantang guru untuk selalu kreatif dalam rangka menciptakan kegiatan yang bervariatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tujuan Pembelajaran

Dasar lain yang digunakan dalam menentukan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran. secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan serta pembentukan sikap relevan dengan hal ini, hasil belajar tersebut meliputi:

1) Hal Ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)
2) Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (efektif)
3) Hal Ihwal Kelakuan, keteramilan atau penampilan (Psikomotorik)

Ketiga hasil belajar ini secara prokramatik merupakan sesuatu hal yang terpisah akan tetapi dalam diri siswa merupakan suatu kesatuan yang utuh dan bulat. Dalam pemilihan media pembelajaran tujuan pembelajaran dapat membantu dalam menentukan media pembelajaran yang seperti apa yang akan di pakai. Lebih mudahnya ada tabel yang menunjukkan hubungan antara media dangan tujuan pembelajaran .

Tabel 2.1

Hubungan Antara Media dengan Tujuan Pembelajaran

Jenis Media	1	2	3	4	5	6
Gambar Diam	S	T	S	S	R	R
Gambar Hidup	S	T	T	T	S	S

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Televisi	S	S	T	S	R	S
Objek Tiga Dimensi	R	T	R	R	R	R
Rekaman Audio	S	R	R	S	R	S
Programmed Instruction	S	S	S	T	R	S
Demonstrasi	R	S	R	T	S	S
Buku Teks Tercetak	S	R	S	S	R	S

Keterangan :

R = Rendah S = Sedang T = Tinggi

1 = Belajar informasi faktual

2 = Belajar pengenalan visual Bahan Ajar

3 = Belajar, prinsip, konsep dan aturan

4 = Prosedur belajar

5 = Penyampaian keterampilan persepsi motorik

6 = Mengambangkan sikap, opini dan motivasi

Kriteria yang paling utama saat pemilihan media pembelajaran itu harus memperhatikan tujuan dari pembelajaran tersebut atau harus sesuai dengan kompetensi apa yang ingin dicapai.

c. Sifat Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki sisi keragaman dari segi tugas yang beragam. Tugas tersebut biasanya menuntut adanya aktivitas yang harus dilakukan oleh para siswa. tentunya setiap kategori tugas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang ada di dalam bahan ajar akan memperngaruhi dalam pemilihan media pembelajaran.

Menurut B. Diedrich Sardiman, aktivitas yang terdapat di sekolah terdapat 177 jenis kemudian dikelompokan menjadi delapan kelompok sebagai berikut:

1) *Visual Activities,* aktivitas siswa yang termasuk di dalamnya seperti, membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan demontrasi, percobaan dan pekerjaan yang lain.
2) *Oral Activities,* semisal seperti menyatakan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengandakan wawancara, diskusi, dan intrupsi.
3) *Listening Activities,* ini berkaitan dengan mendengarkan yaitu uraian, percakapan, diskusi, musik dan pidato atau ceramah.
4) *Writing Activities,* aktivitas di dalamnya yaitu, mencatat poin-poin penting yang didengarkan, menulis karangan, cerita menyusun angket, dan menyalin.
5) *Drawing Activities,* misalnya menggambar, membuat grafis, peta dan diagram.
6) *Motor Activities,* yang termasuk di dalamnya antara lain melakukaan percobaan, membuat kontruksi, model mereparasi, bermaain, berkebun, berternak.
7) *Mental Activities,* contohnya, menanggapi mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8) *Emotional Activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup dan lain sebagainya.

Dengan demikian dapat membantu dalam pemilihan media pembelajaran yang cocok dengan melihat sifat bahan ajar yang nantinya akan diajarkan. Tentunya guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merencanakan dan menciptakan media dengan aktifitas siswa yang bervariatif.

d. pengadaan media

Dalam pengadaan media pembelajaran guna pemilihan media pembelajaran perlu diperhatikan. Menurut Arief S. Sadiman media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu media jadi (*By Utilization*) dan media rancangan (*By Design*). Media jadi yaitu media yang dapat dibeli atau media yang tidak usah susah payah membuatnya karena dapat dibeli. Kamudian media rancangan adalah media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran dan tentunya kita harus bersusah payah membuatnya karena tidak ada di pasaran.

Dari kedua media tersebut tentunya ada sisi positf dan ada sisi negatifnya. Jika kita melihat ke media jadi, sisi positifnya kita tidak susah payah meluangkan waktu untuk membuatnya dan dapat dengan mudah untuk didapatkan dengan uang, akan tetapi sisi negatifnya kadang media yang sudah kita beli kurang cocok dengan kondisi lapangan. Jika kita melihat media rancangan, sisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

positifnya media dapat dirancang secara khusus untuk siswa. akan tetapi sisi negatifnya selain uang guna membeli bahan juga waktu untuk membuat media pembelajaran tersebut.

Jadi tetap memperhatikan aspek pengadaannya guna memilih media pemelajaran. Karena aspek-aspek tersebut sering kali menjadi penghambat dalam pengembangan dan pemanfaataan media pembelajaran secara maksimal. Sehigga media yang telah dibuat menjadi kurang cocok dalam merealisasikan tujuan dari pembelajaran.

e. Sifat Pemanfaatan Media

Dalam pemilihan media pembelajaran tentunya tetap memperhatikan sifat pemanfaatannya dari media tersebut. Dilihat dari sifat pemanfaatannya media pembelajaran terdapat dua macam yaitu media primer dan media sekunder.

1) Media Primer

Yaitu media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajaranya. Jika tidak digunakan kemungkinan besar siswa kurang begitu paham apa yang diajarkan oleh guru. Karena media primer ini sangat diperlukan guna untuk membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar. Maka guru harus betul-betul dapat mengintegrasikan media primer ini ke dalam pembelajaran dan tetap memperhatikan karakteristik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa, tujuan, materi, *sequense*, waktu yang tersedia dan lain sebagainya.

2) Media Sekunder

Media sekunder ini diberikan guna untuk memberikan siswa pengayaan materi. Media sekunder ini biasanya dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa guna untuk memberikan wasasan siswa. Media ini dapat dibuat guru sendiri maupun siswa sendiri atau dibuat secara bersema-sama. Media ini digunakan untuk memberikan pengalaman dan dapat dinamakan pula dengan media opsional.

Kedua media tersebut di atas tentunya tidak hanya memiliki kesesuaian dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswa saja, melainkan memerlukan sejumlah keahlian dan pengalaman profesional guru.

Potensi media harus sudah diketahui oleh guru. Dengan demikian ia juga harus terlebih dulu mengetahui karakteristik masing- masing jenis media seperti pembahasan sebelumnya, sehingga nantinya media pembelajaran tersebut tidak kehilangan fungsionalnya.[35]

6. Teori Para Guru Mengenai Permainan

Menurut Neville Bennett dalam bukunya Teaching Through Play menjelaskan mengenai teori para guru mengenai permainan. Para

[35] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), 185-194.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru menerapkan permainan di dalam pembelajaran. Tentunya untuk mempermudah dalam belajar maupun mengajar. Dalam model konseptual bahwa teori para guru melekat pada praktik mereka dan diimplisitkan melalui pengajaran umum mereka. Apa yang mereka pelajari maka mereka akan menerapkan di dalam pembelajaran mereka. Kendala akan muncul ketika mereka sudah merencanakan kemudian mereka mulai untuk melakukannya. Hal tersebut akan memunculkan kendala dan masalah. Akhirnya para guru akan berusaha untuk memperbaiki kendala dan masalah tersebut yang menghasilkan refleksi atas tindakan.

Menurut Clark berdalih bahwa teori implisit para guru cenderung merupakan canpuran dari berbagai pengalaman sebab akibat yang berasal dari banyak sumber, pengerahuan praktis, generalisasi dari pengalaman pribadi, kepercayaan, bias dan prasangka. Menurut data yang diperoleh Clark teori para guru mengenai permainan memang masih berbeda beda, akan tetapi para guru tetap memiliki kesamaan dalam hal teori kegururan yang dimilikinya, seperti perencanaan kurikulum, pemilihan kegiatan, pendekatan mengajar, dan penilaian atas hasil pembelajaran. Teori para guru mengenai hal tersebut memang sama dikarenakan mereka memiliki disiplin ilmu yang sama pula. Dari kesamaan tersebut membentuk suatu basis pengetahuan yang luas, mencangkup ideologi, perkembangan, pedagogik, muatan kurikulum dan proses kelas, serta menyingkapan saling berhubungannya teori dan praktik, atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berhungan dengan falsafah para guru yang lebih luas mengenai tujuan pendidikan dan sifat masa kanak-kanak.

Para guru memiliki komitmen bahwa permainan sebagai suatu integral dari kurikulum. Maksud dari hal tersebut, permaian dipandang memberikan kontribusi kepada pembelajaran bermutu. Alasannya yaitu permainan memberikan kondisi ideal untuk belajar. Kondisi ideal berhubungan dengan pembelajaran, misalnya motivasi intrinsik, eksplorasi, eksperimen, dan penyelidikan. Permainan dalam pembelajaran memberikan kondisi ideal kapada siswa. sebab permainan dapat memberikan mereka kemandirian, mengembangkan harga diri mereka, membuat pilihan, dan melaksanakan kendali serta kepemilikan. Permainan pula memberikan sesuatu yang positif kepada siswa baik kesenangan dan kegembiraan. Permainan pula menyediakan pengalaman relevan dan bermakna yang memungkinkan siswa menyelenggarakan otonomi dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Permainan juga dapat menjadikan siswa untuk mengindentifikasi dan menyalurkan kebutuhan serta minat mereka sehingga menyingkapkan wawasan untuk berperilaku, pembelajaran dan pekembangan mereka.

Jadi, yang paling utama teori guru mengenai permainan adalah pembedaan antara permainan dan pekerjaan atau tugas. Melalui permainan, siswa secara otomatis akan meyesuaikan hal-hal yang perlu mereka lakukan dengan pilihan dan tindakan mereka sendiri. oleh sebab itu para guru berusaha untuk menyelaraskan antara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permaian dan pekerjaan atau tugas agar siswa dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran. sehingga pembelajaran akan lebih asyik seperti permainan.[36]

7. Pengertian Permainan

Jika kita mendengar kata permaian maka hal tersebut dekat dengan anak-anak. Permainan merupakan hal yang sangat disukai oleh anak-anak. permaian menurut pendapat para ahli merupakan setiap konten antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.[37] Jadi di dalam suatu permainan memuat unsur berinteraksi, adanya aturan dan tujuan maka akan terwujudnya suatu permaian. Dapat diartikan pula bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang mengahasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi kepada anak.

8. Pemainan Monopoli

Monopoli merupakan salah satu permainan yang dapat di mainkan oleh siswa usia sekolah dasar. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling laris di dunia. Dengan permainan ini pemain akan bersaing dalam satu sistem ekonomi yang talah ada di monopoli yang memiliki unsur dalam

[36] Neville Bennett, et al., *Teaching Through Play Theachers' Thingking And Classroom Practice Mengajar Lewat permainan*, (Jakarta: Pt Grasindo Anggota Ikapi, 2005), 170-172.
[37] Arif S Sadiman, *Media pendidikan*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2012), 78.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelian, penyewaan dan pertukaran hartanah dengan menggunakan uang mainan. Permainan monopoli ini menggunakan dadu untuk bermain. Berapa angka dadu yang keluar maka pemain tersebut akan melangkah sesuai dengan angka dadu yang didapatkan. Monopoli terdiri dari 40 petak dengan masing nama dan harga belinya pada petaknya. Dengan 28 petak tanah, 3 petah dugaan, 3 petak comunity chest, satu petak cukai, satu patak cukai pendapatan, satu petak jalan, satu petak penjara, satu petak parkir bebas, dan satu petak pergi ke penjara. Hartanah-hartanah tiap petaknya memiliki nama-nama negara di mana permainan itu dikeluarkan. Kebayakan monopoli ini dikeluarkan oleh John Waddington Ltd dengan versi monopoli dia.

Permainan monopoli ini diciptakan oleh Lizzie Magie yang mematenkan permainan tersebut. Permainan monopoli ini muncul pada tahun 1900-an. Permainan monopoli ini dilatar belakangi dengan merealisasikan idea ekonomi dari Hendri George. Permainan monopoli ini dikenali sebagai The Landlord's Game (permaian tuan punya tanah) yang terkenal pada tahun-tahun berikutnya.

Permainan monopoli ini terus dikembangkan dari tahun ke tahun. Dari awal tahun 1924 sampai 1930-an. Akan tetapi pada tahun 1970-an permainan ini mulai terhapus dan hanya menjadi cerita rakyak. Cerita tersebut dibukukan oleh Masine Brady yang memiliki judul *The Monopoly Book: Strategy and Tactics Of The World's Most Populer Game*. [38]

[38] Wikipedia, *Monopoli (Permainan)*, (Ensiklopedia Bebas: 17 Mei 2018) https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ada beberapa kelengkapan monopoli yang digunakan sebelum dapat bermain. Peralatan tersebut yaitu :

1) Sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan petak-petak, menerangkan tanah bangunan, Stasiun, pajak, dan kesempatan digantikan dengan Satu buah papan monopoli yang dilengkapi petak petak dengan menggunakan 35 karpet pazzel, yang terdiri dari petak petak soal dan unsur-unsur lain yang ada pada permaianan monopoli.
2) Batu dadu 2 biji digantikan dengan satu buah batu dadu
3) Satu set kartu DANA UMUM dan satu set kartu KESEMPATAN yang talah dimodifikasi untuk medukung proses pembelajaran.
4) Uang monopoli dari berbagai nilai digantikan dengan bintang atau benda lain sebagai hadiah.

Jika ingin memainkan permainan monopoli ini maka harus memperhatikan peraturan permainan monopoli ini. secara garis besar permainan monopoli dimainkan dengan menggunakan dadu sebagai acuan bermainnya. Peraturan yang dibuat di dalam permainan monopoli ini adalah sebagai berikut :

1) Pesiapan

   Papan permaian disiapkan dilaintai, kartu dana umum dan kartu kesempatan diletakkan terbalik di dalam petak yang tersedia. Setiap pemaian diberikan modal untuk pertama kali dengan dua bintang.
2) Permulaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemaian membuang dadu bergiliran secara bergiliran dengan memperhatikan angka dadu pemain yang terbanyak akan bermain dahulu. Permainan dimulai di petak START. Setelah itu biji-biji pemain dijalankan sesuai dengan angka dadu ke patak menurut arah panah. Dimana biji-biji pemaian berhenti harus mengerjakan soal yang telah disiapkan di petak-petak papan monopoli. Jika bisa dan benar maka akan diberikan hadiah berupa satu bintang atau barang lain sebagai hadiah..

3) Gaji

Tiap pemain setelah melalui petak (gaji) satu bintang atau barang lain.

4) Berhenti di Kesempatan Atau Dana Umum

Pemain akan mengambil kartu yang paling atas, setalah menaati petunjuk-petunjuk di dalamnya, kartu tersebut dikembalikan di bawah sendiri. hanya kartu babes dari penjara dapat disimpan untuk digunakan saat masuk penjara.

5) Berhenti diatas Petak Pajak

Banyarlah pajak yang telah dikenakan kepada pemain.

6) Penjara

Pemain diharuskan masuk penjara disebabkan antara lain biji dadunya berhenti di petak masuk penjara, mendapat perintah masuk penjara, kalau pemain masuk penjara pemain tidak berhak menerima gaji atau honorium (satu bintang). Jika pemain tidak berhenti di petak penjara maka pemain hanya lewat saja.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Keluar penjara

Pemain dapat dikeluarkan dari penjara kalau lemparan dadu menunjukkan angka berjumlah 6, memberi kartu bebas dari penjara dari pemain lain atau telah mendapatkan dari kartu dana umum atau kartu kesempatan, membayar 3 bintang kepada bank sebelum gilirannya,

8) Bangkrut (Pailit)

Pemain dapat meminjam di bank sejumlah bintang untuk keperluan mendadak. [39]

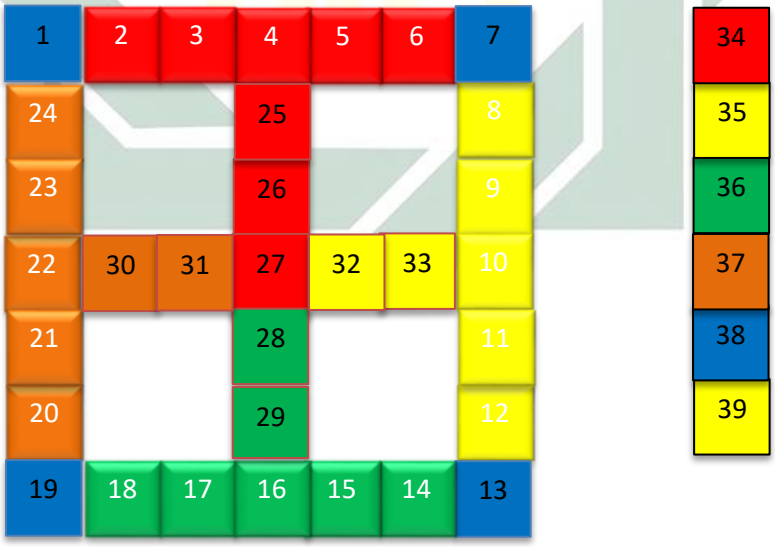
Dalam memainkan permaianan monopoli ini perlu untuk memperhatikan cara atau langkah-langkah penggunaan permainan monopoli tersebut. Dapat dilakukan langkah-langkah dalam permainan ini, sebagai berikut:

1) Pertama, mengatur posisi pemaian utama ,pemain pengganti dan pemaian dadu. Kamudian memberikan 2 bintang kepada tiap kelompok pemaian sebagai modal kelompok pemain. Permaian dapat dilakukan dengan 30 siswa sekaligus dengan 6 kelompok.
2) Kedua, menentukan urutan pemaian dari yang awal sampai yang akhir dengan menggunakan mata dadu. Siapa yang paling banyak maka pemain tersebut yang duluan.
3) Ketiga, setelah menentukan urutan pemain kemudian pemain dapat melangkah sesuai mata dadu yang talah di lemparkan kembali oleh oleh pamaian bagian dadu.

[39] Kertas Panduan Dalam Bermain Permainan Monopoli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Keempat, setalah melangkah kemudian berhenti di petak sesuai dengan angka mata dadu, kemudian mengambil kartu yang ada di petak tersebut kemudian tim melakukan kegiatan yang ada pada petak. Jika benar maka akan mendapatkan hadiah dan jika salah tidak dapat hadiah dan akan dibenarkan oleh guru pembimbing.
5) Kelima, setalah pemain melakukan kegiatan yang ada di petak kemudian pemaian utama digantikan oleh pamian pengganti.
6) Dan seterusnya. Sampai semuanya dapat menjadi pemain utama.
7) Kelompok pemain yang medapatkan bintang terbanyak maka kelompok pemaian tersebut akan menjadi pemenang.



Gambat 2.4

Papan Pemainan Monopoli

Keterangan :

Petak nomor 25 sampai 33 : Pemain Penganti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Petak Nomor 1 Sampai 24: Pemain Utama

Petak Nomor 34 Sampi 39: Pemain Dadu

D. Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Tematik

Media memang sangat dibutuhkan sekali dalam proses pembelajaran di dalam kelas guna untuk membantu dalam mengajarkan siswa. Media pembelajaran haruslah menarik dan tidak membosankan sehingga siswa pun tidak bosan dan dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang disajikan oleh guru pengajar.

Di dalam pembelajaran Tematik tentunya juga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam menangkap pembelajaran dan juga mempermudah guru pengajar dalam memberikan pembelajaran. Jika siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah dengan waktu yang relatif singkat tentunya hal tersebut dapat menghemat waktu. Sehingga pembelajaran yang di bawakan oleh guru pengajar akan lebih efektif. Oleh karena itu penulis mencoba merubah permainan monopoli yang biasa dimainkan oleh anak-anak menjadi media pembelajaran matematika, dimana dengan menggunakan media permainan monopoli anak-anak dapat belajar dan bermain. Permainan monopoli ini dipandang cocok untuk siswa.

Penulis merancang sendiri media permainan monopoli dengan sedikit perubahan yang dapat mendukung proses belajar mengajar dalam mata pelajaran matematika. Dalam hal ini penulis menggunakan media permainan monopoli pada materi membandingkan bilangan cacah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran tamatik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1, yang diajarkan pada siswa kelas II SD/MI, dengan harapan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi membandingan bilangan cacah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa di dalam materi tersebut.

E. Kemampuan Membandingkan Bilangan Cacah Sub Tema Hidup Rukun Di Tempat Bermain Melalui Media Permainan Monopoli

Membandingkan bilangan cacah pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1 dalam materi membandingkan bilangan cacah merupakan salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1 kelas II SD/MI. Dalam materi membandingkan bilangan cacah, siswa dituntut untuk dapat membandingkan antara bilangan cacah yang satu dengan bilangan cacah lainnya.

Dengan media permainan monopoli, siswa dapat mengetahui bilangan cacah dan dapat membandingkan antara bilangan cacah yang satu dengan bilangan cacah yang lainnya. sehingga siswa dapat lebih banyak mengenal dan mengetahui bilangan cacah yang tidak hanya terdapat di buku pendamping siswa melainkan juga bisa melalui pengalaman siswa dari memainkan media permainan monopoli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam membandingkan bilangan cacah pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1 kelas II SD/MI.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas atau disingkat dengan PTK. Penelitian tindakan Kelas berbeda dengan penelitian pada umumnya. Penelitian tindakan kelas ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelasnya.[40] Penelitian tindakan kelas ini lebih dikenal dengan penelitian tindakan. Maksud dari penelitian tindakan yaitu penelitinya terjun secara langsung ke lapangan untuk mempraktikkan suatu tindakan atau perlakukan. Mereka justru langsung mempraktikan apa yang telah mereka rencanakan, kemudian mereka juga mengukur kelayakan dari perlakukan yang telah mereka berikan. Jika penerapan mereka dilakukan di dalam suatu ranah pendidikan atau kelas maka penelitian tindakan ini dinamakan dengan penelitian tindakan kelas.

Basrowi juga mengungkapkan penelitian tindakan kelas ini memiliki batasan yang dikutipnya dari *The First Internasional Handbokk Of Action Research For Indonesia Educators*, yang menyatakan bahwa batasan dalam Classromm Action Research (CAR) atau lebih dikenal dengan PTK adalah bentuk partisipasi, kolaborasi terhadap penelitian tentang pendidikan yang dilakukan di sekolah dan di ruang kelas oleh

[40] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekelompok guru, kepala sekolah, dan karyawan yang bertindak sebagai fasilitator dalam rangka memperoleh pandangan dan pemahaman baru tentang belajar mengajar untuk meningkatkan sekolah secara menyeluruh. Dari hal tersebut dapat dipetik manfaatnya baik untuk guru maupun untuk guru atau warga sekolah yang lain. Secara keseluruhan akan merasakan menfaatkan baik secara langsung maupun tidak lansung dari guru yang inovatif melakukan penelitian.

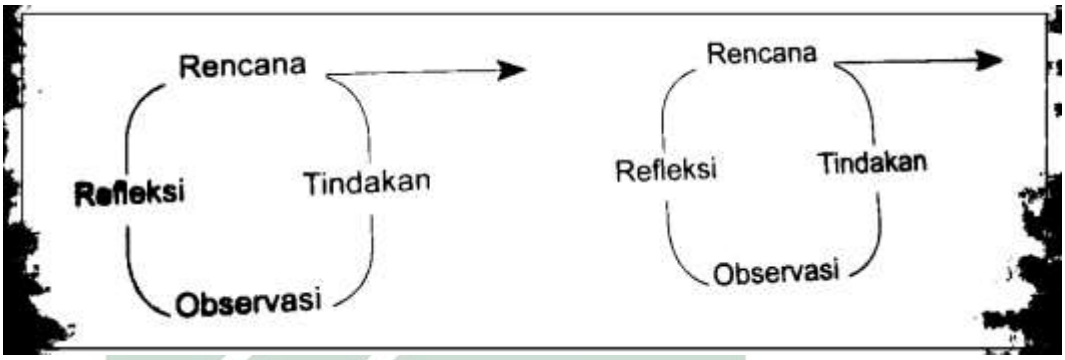
Penelitian tindakan kelas atau dengan bahasa inggris *classroom action research* dipandang sebagai penelitian yang besifat praktis sebab penelitian tindakan kelas menyangkut kegiatan yang dipraktikkan guru sehari-hari. Permasalahan yang timbul dipenelitian tindakan ini ada di dalam pekerjaan guru sebagai pengajar. Oleh karena itu penelitian ini diadakan di dalam kancah kelas tempat guru tersebut mengajar. Hal tersebut dikemukakan oleh hopkins.[41] Dan masih banyak lagi ahli yang dapat menjelaskan penelitian tindakan kelas.

Ada yang beranggapan pula bahwa penelitian tindakan dapat digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis. Dikatakan dinamis sebab penelitian tindakan memiliki empat aspek secara berurutan. Empat aspek tersebut diantaranya yaitu, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pendapat ini dikembangkan oleh Kurt Lewin, seorang psikologi sosial. Ia juga menambahkan bahwa cara terbaik untuk mengoptimalkan penelitian tindakan yaitu dengan kolaborasi dan partisipasi yang bersifat demokratis antara peneliti dengan guru dan siswa atau yang terlibat di dalamnya.

[41] Ibid., 26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lebih lanjut dikatakan bahwa penelitian tindakan merupakan suatu rangkaian yang langkah-langkah (*a spiral of steps*). Setiap langkah terdiri dari empat tahap. Dapat dilihat pada gambar.



Gambar 3.1

Rangkaian Langkah- langkah Penelitian Tindakan Menurut Kurt Lewin

Dari banyaknya definisi penelitian tindakan kelas dapat dirumuskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan definisi tersebut dapat dilakukan beberapa langkah yang talah dikemukakan oleh Kurt Lewin.[42]

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus PTK :

a Tempat Penelitian

[42] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian ini dilakukan di kelas II MINU Wedoro Sidoarjo pada pemebalajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1.

b Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksakan pada semester ganjil, pada bulan Agustus 2018 semester ganjil 2018/2019.

c Siklus PTK

PTK ini dilaksanakan melalui pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 jika diperlukan untuk dapat mengetahui peningkatan kemampunan dengan menggunakan media permaianan monopoli kelas II MINU Wedoro Sidoarjo dalam mengikuti pembelajaran Tematik pada materi membandingkan bilangan cacah. Setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (planing), tindakan (action), pengamatan (observation) dan refleksi (reflektion).

2. Subjek Penelitian

Ada pun sebagai sebjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II MINU Wedoro Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 28 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Pemilihan kelas ini dilakukan dengan pertimbangan hasil belajar di kelas ini mesih perlu ditingkatkan sesuai dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Salain itu pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan menggunakan media permainan monopoli belum pernah dilaksanakan di sekolah tersebut, akan tetapi kebanyakan siswa sudah mengetahui apa itu permaian monopoli.

C. Variabel yang Diselidiki

Dilihat dari kebahasaan, bahwa variabel dapat diartikan sebagai sifat, nilai atau atribut yang melekat pada suatu obyek yang menjadi obyek penelitian.[43] Dijelaskan bahwa yang termasuk di dalam atribut dalam suatu penelitian semisal, manusia, benda peralatan, tempat, lingkungan, kebijakan, usaha-usaha, cara-cara tertentu dan berbagai hal yang memungkinkan dipelajari secara empirik. Hal tersebut merupakan semua atribut yang dipandang dapat mempengaruhi hasil dari suatu penelitian. Arikunto dalam bukunya berpendapat bahwa variabel merupakan sebagai objek penelitian.[44] Jadi dapat dikatakan variabel merupakan salah satu komponen dari penelitian yang harus ada.

Variabel yang menjadi sasaran dari penelitian ini yaitu sesuai dengan judul penelitian adalah peningkatan kemampuan membandingkan bilangan cacah pembelajaran tamatik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1 melalui media permainan monopoli kelas II SD/MI.

Pada bagian ini ditentukan beberapa variabel yang nantinya akan menjadi titik permasalahan yang dihadapi. Ada tiga variabel yang menjadi titik permasalahan, yaitu variabel input, variabel proses dan variabel

[43] Irfan Tamwifi, *Metodologi Penelitian*, (Surabaya: CV Cahaya Intan XII, 2014), 192.
[44] Suharmisi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), 99.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

variabel output. Variabel input yaitu yang berkaitan dengan siswa, guru, bahan pelajaran sumber belajar, prosedur evaluasi, lingkungan belajar dan sebagainya. Kemudian variabel proses berupa penyelenggaraan pembelajaran, seperti interaksi pembelajaran, keterampilan bertanya guru, gaya mengajar guru, cara belajar siswa, implementasi berbagai metode pembelajaran di kelas, dan sebagainya. Kemudian variabel output berupa hasil seperti rasa keingintahuan siswa, kemampuan siswa mengamplikasikan pengetahuan, motivasi siswa, hasil belajar siswa, sikap siswa terhadap pembelajaran dan sebagainya. Jika variabel ini diterapkan di dalam penelitian ini maka pembagiannya sebagai berikut:

1. Variabel Input : Siswa kelas II MINU Wedoro Sidoarjo
2. Variabel Proses : Media Permainan Monopoli
3. Variabel Output : Kemampuan Membandingkan Bilangan Cacah

D. Rencana Tindakan

Pada bagian rencana tindakan, digambarkan tindakan apa yang akan dilakukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, seperti perencaan, implementasi tindakan, observasi, dan interprestasi, analisis serta refleksi.[45]

Rencana tindakan yang dibuat dalam penelitian ini terdiri dari dua langkah tindakan, yaitu persiapan tindakan dan pelaksanaan tindakan. Dari langkah tindakan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Persiapan Tindakan

[45] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 171.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Persiapan tindakan dibuat untuk mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam PTK. Dalam langkah Persiapan ini peneliti membuat beberapa langkah rancangan tindakan pemecahan masalah sebagai berikut:

a Meminta izin sekolah

b Membuat skenario pembelajaran yang berisikan langkah-langkah yang dilakukan guru, disamping bentuk-bentuk kegiatan yang dilakukan siswa dalam rangka implementasi tindakan perbaikan yang telah direncanakan.

c Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas, seperti karpet pazzel dan alat peraga.

d Mempersiapkan cara merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan perbaikan, kalau perlu juga dalam bentuk pelatihan-pelatihan.

e Melakukan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji keterlaksanaan rancangan sehingga dapat menumbuhkan serta mempertebal kepercayaan diri dalam pelaksanaannya yang sebenarnya. Sebagai aktor PTK, guru harus terbebas dari rasa takut gagal dan takut membuat kesalahan.

f Menetapkan indikator kinerja dan hasil kerja.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan peneliti menggunakan model PTK Kurt Lewin yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam satu siklus memiliki empat langkah pokok yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, kemudian refleksi.

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dengan dua siklus tindakan. Yang pertama menggunakan pra siklus tindakan kemudian siklus satu. Jika dirasa dalam siklus I kurang maksimal maka dapat melaukan siklus II. Lebih jelasnya akan dijelakan sebagai berikut:

a Pra Siklus

Dalam pra siklus dilakukan guna untuk memperoleh hasil belajar siswa yang dijadikan sebagai tolok ukur perbandingan kemampuan sebelum dan sesudah adanya tindakan kelas. Jadi, pada tahap ini guru melakukan pembelajaran seperti biasa. Artinya guru melakukan pembelajaran sesuai dengan keseharian yang telah dilakukannya. Baik menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan demontrasi. Setelah melakukan pembelajaran guru mengadakan evaluasi dengan lembar kerja siswa atau pre tes yang telah disiapkan. Kemudian diperoleh hasil pra siklus melalui pre tes tersebut.

b Siklus I

Siklus I dilakukan dengan menggunakan model PTK Kurt Lewin yang berisi Perencanaan, tindakan, observasi kemudian refleksi. Penjabaran tersebut yaitu :

1) Perencanaan

Di dalam perencanaan, peneliti telah membuat skenario pembelajaran yang menjadi pokok permasalahan. Dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

skenario tersebut peneliti melakukan diskusi dengan guru terkait guna terjalin komunikasi yang baik antara peneliti dengan guru terkait. Karena PTK merupakan penelitian kolaborasi antara peneliti dengan guru pengajar. hasil dari diskusi dapat terciptanya, sebagai berikut:

a) Rencana pelaksaaan pembelajaran (RPP) yang di harapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membandingkan bilangan cacah dengan menggunakan permainan monopoli yang telah dimodifikasi.
b) Bahan ajar dan lembar kerja siswa yang digunakan untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli.
c) Alat pedoman observasi untuk mengatahui kinerja siswa, keaktifan siswa, dalam proses belajar mengajar sebagai wujud dari pemahaman siswa terhadap materi yang telah didapat siswa serta menetapkan indikator ketercapaian dan menyusun intrusmen pegumpulan data. Dalam pengumpulan data dapat dipersiapkan:
    - Intrusmen validitas rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
    - Lembar pengamatan aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran
    - Lembar pengamatan aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Intrusmen validasi lembar kerja siswa
- Lembar hasil penilaian
- Intrusmen wawancara penelitian
- Intrusmen validasi lembar observasi
- Intusmen dokumentasi

d) Kemudian yang terakhir dapat merencanakan aspek-aspek yang diamati dan dinilai dari pelaksanaan perbaikan pembelajaran, pengorganisasian, latihan dan bimbingan serta penutup.[46]

2) Tindakan

Setelah peneliti membuat perencanaan yang talah di siapkan. Kemudian peneliti dapat melaksanaan siklus I secara kolaborasi dengan guru pengajar. Apa yang sudah direncanakan di dalam RPP dapat diterapkan di dalam tahap tindakan ini.

3) Observasi

Setalah malakukan tindakan peneliti dapat melakukan obsevasi atau lebih dikenal dengan mengamati. Di dalam siklus I yang dilakukan secara kolaborasi dengan guru pengajar yang dapat disebut tim. Bila dilakukan secara tim antara guru pengajar maka seorang diantara mereka dapat menjadi pelaksana dan salah seorang lagi bertugas sebagai pemantau. Baik peneliti sebagai pelaksana dan guru sebagai

[46] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 99-105.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengamat atau sebaliknya, hal tersebut akan dapat membantu dalam observasi ini dan tentunya dapat menjadikan maksimal pelaksanaannya.

4) Refleksi

Setalah melakukan observasi dan telah mendapat hasil dari observasi tersebut. Baru kemudian dianalisis apakah dari observasi tersebut dapat direfleksikan apakah pembelajaran matematika membandingkan bilangan cacah melalui media permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan siswa pada kelas II semester ganjil di MINU Wedoro Sidoarjo. Dari refleksi ini pula dapat dijadikan bahan untuk memperaiki apa yang kurang dari siklus I kemudian dapat dilakukan di dalam Siklus II yang akan direcanakan kembali jika dirasa diperlukan untuk melakukan siklus II.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

Data merupakan langkah yang paling penting dalam dalam melakukan penelitian tindakan kelas. Dengan menggunakan data, kita dapat mengetahui hasil dari penelitian tindakan kelas apakah penelitian itu baik atau sebaliknya. Oleh sebab itu perlu menggunakan prinsip dan prosedur yang tepat dalam memperoleh data. [47]

Dalam memperoleh data yang betindak sebagai pencari data adalah peneliti kemudian yang bertinda sebagai sumber data adalah siswa dan

[47] Ibid., 120

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru pengajar. Ada dua sumber data yang dipakai dalam penelitian tindakan kelas, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Yang bertindak sebagai sumber data primer diantaranya siswa, guru, guru BP, orang tua dan kepala sekolah. sedangkan yang bertindak sebagai sumber dara sekunder berasal dari pihak yang masih ada kaitannya dengan siswa, tetapi tidak secara langsung mengetahui keberadaan siswa atau berhubungan langsung dengan siswa, diantaranya pengawas sekolah, pejabat dinas pendidikan, dewan pendidikan dan pengurus komite sekolah.[48] Akan tetapi di dalam penelitian tindakan ini peneliti menggunakan sumber data primer dari siswa dan guru pengajar. siswa untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung kemudian guru pengajar untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan media permainan monopoli terhadap kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah sumber data telah didapat kemudian bagaimana cara dalam mengumpulkan data. Ada banyak sekali strategi dalam mengumpulkan data. Ada beberapa strategi yang nantinya akan digunakan peneliti guna mendapat data dari sumber data. Ada empat strategi pengumpulan data yang nantinya akan digunakan oleh peneliti guna memperoleh data, diantaranya sebagai berikut :

1. Observasi

Salah satu kegiatan yang paling penting dalam pelaksanaan penelitian tindakan adalah observasi. Dengan observasi peneliti

[48] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 125.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat mengamati dan merefleksi secara sistematis terhadap kegiatan dan interaksik di dalam kelas.[49] Secara keseluruhan observasi mengamati atau pengindraan langsung terhadap kondisi, situasi, proses, dan perilaku disaat proses pembelajaran berlangsung. Strategi pengumpulan data ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media permainan monopoli yang dilakukan secara kolaborasi antara guru dan peneliti.

Di dalam penelitian tindakan kelas peneliti akan menggunakan observasi partisipatif. Observasi partisipatif merupakan observasi dengan teknik pengamatan yang dilakukan dengan cara terlibat langsung di tengah kehidupan subjek yang di teliti. Teknik ini sangat baik dengan peneliti karena peneliti akan dapat memahami subjek secara utuh dengan mampu menggambarkan corak kehidupan mereka serta merasakan perasaan responden secara langsung. Sehingga peneliti dapat memaksimalkan cara pengumpulan data dengan strategi observasi.[50] Teknik observasi ini digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang :

a Aktifitas guru pada proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli. Lampiran 1.

b Aktifitas siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli. Lampiran 2.

2. Wawancara

[49] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 127.
[50] Irfan Tamwifi, *Metode Penelitian*, (Surabaya: DV Cahaya Intan XII, 2014), 231.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain pengumpulan data dengan strategi observasi, pengumpulan data juga bisa dapat dilakukan dengan menggunakan strategi pengumpulan data dengan wawancara. Peneliti menggunakan pengumpulan data dengan cara wawancara ini agar dapat mengungkap data secara kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk melengkapi data kuantitatif di dalam penelitian tindakan kelas. Ada yang berpendapat bahwa data ini bersifat luas dan dalam, sebab data ini dapat digali oleh peneliti sampai peneliti merasa itu cukup.[51]

Peneliti menggunakan strategi pengumpulan data wawancara dengan cara mengadakan tatap muka secara langsung antara peneliti sebagai orang yang bertugas dalam mengumpulkan data dan objek dari penelitian yang bertugas sebagai sumber data. Strategi pengumpulan data dengan wawancara merupakan pedoman pengumpulan data secara kualitatif. [52]

Ada banyak sekali jenis wawancara yang dapat digunakan untuk penelitian tindakan kelas. Akan tetapi Peneliti akan menggunakan jenis wawancara yang tidak terstruktur. Peneliti menggunakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan susunan pertanyaan materi wawancara secara rinci, tetapi hanya garis besarnya saja dan tatap membutuhkan pedoman wawancara.

[51] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 129.
[52] Ahmad Tamzeh, *Pengantar Metode Penlitian*. (Yogyakarta: Teras, 2009), 63.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian metode dalam mewawancarai menggunakan metode wawancara informal agar lebih santai dan tidak canggung. Pertanyaan yang diajukan kepada sumber data bergantung kepada pewawancara, jadi bergantung pada spontanitasnya dalam mengajukan pertanyaan kepada terwawancara. Dalam mewawancarai peneliti memilih suasana yang biasa, wajar seperti pembicaraan sehari-hari.

Objek yang akan diwawacarai oleh peneliti meliputi guru pengajar dan siswa guna mengumpulkan data tentang proses pelaksanaan pembelajaran Tematik dan bentuk pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan monopoli pada kelas II di MINU Wedoro Sidoarjo.

Wawancara dapat dilakukan sebelum dan setelah melakukan pembelajaran dengan menerapkan media permainan monopoli. Wawancara dengan guru pengajar sebelum menerapkan permainan monopoli dapat dilakukan ketika guru telah selesai mengajar siswa dan setalah mewawancarai guru pengajar dapat langsung mewawancarai siswa. kemudian wawancara dengan guru setalah menerapkan media permainan monopoli dapat dilakukan ketika selesai melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli. Setalah dirasa cukup mewawancarai guru pengajar baru dapat mewawancarai siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Intrusmen pengumpulan data dalam metode wawancara ini menggunakan intrusmen panduan wawancara yang dilampirkan pada lampiran 2. Teknik wawancara ini digunakan peneliti untuk memperoleh data berupa :

a Respon guru tentang pembelajaran matematika pada materi perbandingan bilangan sebelum menggunakan media permainan monopoli. Yang meliputi masalah, penyebab masalah dan hasil belajar siswa sertelah pembelajaran.

b Respon guru tentang pembelajaran matematika pada materi perbandingan bilangan sesudah menggunakan media permainan monopoli. Yang meliputi pendapat guru tentang penerapan media permainan monopoli, bagian pembelajaran yang baik dan kurang baik, hasil belajar siswa setalah menggunakan permainan monopoli, dan kemudian saran guru untuk media permaian monopoli.

c Respon siswa tentang pembelajaran matematika pada materi perbandingan bilangan sebelum menggunakan media permainan monopoli. Yang meliputi kesulitan siswa saat pembelajaran, pendapat siswa tetang pembelajaran, dan kemudian kepuasan siswa tentang hasil belajar meraka.

d Respon siswa tentang pembelajaran matematika pada materi perbandingan bilangan sesudah menggunakan media permaian monopoli. Yang meliputi pandapat siswa tentang pembelajaran yang menggunakan media permaian monopoli, kesulitan siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saat pembelajaran, dan kepuasan siswa akan hasil belajar mereka.

3. Tes Hasil Belajar

Salah satu teknik yang dapat dipakai dalam mengumpulkan data adalah melalui teknik tes hasil belajar. Teknik tes hasil belajar ini digunakan peneliti guna untuk menjawab rumusan masalah yang kedua mengenai hasil belajar siswa. teknik tes hasil belajar ini juga digunakan peneliti untuk mengumpulkan data tentang kemampuan siswa dalam membandingkan bilangan cacah pada materi perbandingan bilangan cacah.

Tes merupakan intrusmen untuk mengumpulkan data prestasi belajar peserta didik, baik melalui tes lisan, tertulis, maupun perbuatan.[53] Pengambilan data dengan cara tes ini menggunakan intrusmen berupa separangkat soal-soal tes. Jadi bentuk tes yang dipakai oleh peneliti yaitu bentuk tes tertulis. Di dalam penelitian ini nantinya tes tertulis dibedakan menjadi dua macam, yaitu tes sebelum (*pre tes)* dan tes sesudah (*pots tes*) akan tetapi tes yang diujikan memiliki soal yang sama, yaitu sebagai berikut:

a Tes Sebelum (*pre tes*)

Tes sebelum atau dikenal dengan pre tes adalah tes yang dilakukan sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli. Hal ini bertujuan

[53] H. E. Mulyasa, *Praktik Penelitiaan tindakan Kelas menciptakan perbaikan berkesinambung*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan disampaikan oleh guru pengajar.

b Tes Sesudah (*post tes*)

Kemudian tes sesudah atau lebih dikenal dengan *post tes* merupakan tes yang dilakukan setalah siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli. Tes ini dilakukan untuk hal yang sama dengan *pre tes* yaitu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengetahuan siswa materi yang disampaikan oleh guru pengajar.

Post tes ini digunakan peneliti dalam mengevaluasi pembelajaran dan juga untuk mengetahui tentang peningkatan kemempuan membandingkan bilangan cacah. Post tes ini berupa butir soal yang memiliki kisi- kisi butir soal yang termuat pada lampiran 3.

4. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data tentang siswa pada saat pra siklus. Dalam strategi pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi data yang dikumpulkan berupa berkas dokumen. Dokumen ini memuat sesuatu yang berhubungan dengan siswa. Berkas dokumen tersebut dapat berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda, dan sebagainya yang dapat dijadikan sebagai sumber data penelitian. Dokumentasi merupakan bukan sabagai data utama malainkan sebagai penunjang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

data utama. Hal ini karena dokumentasi lebih berperan sebagai dasar atau penguat terhadap informasi yang diperoleh.[54] Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumen yang ada pada lembaga sekolah. adapun data yang dipergunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a Profil Sekolah

b Visi dan Misi Sekolah

c Tenaga Guru dan Karyawan

d Data siswa

e Catatan harian guru atau paneliti (jurnal kelas)

F. Teknik Analisis Data

Jika, pengumpulan data ibarat jantungnya penelitian tindakan kelas, maka analisis data merupakan jiwanya penelitian tindakan kelas. Sehingga langkah setelah setelah melakukan pengumpulan data adalah menganalisis data yang telah didapatkan. Analisis data merupakan cara yang digunakan dalam mengolah data yang berhubungan dengan perumusan masalah. Dari hal tersebut nantinya dapat diperoleh kesimpulan. Dari pengumpulan keempat data nantinya akan dianalisis secara deskriptif baik data kualitatif maupun kuantitatif, yaitu sebagai berikut:

1. Data kualitatif

   Peneliti akan menganalisis bentuk data kualitatif yang berupa informasi yang nantinya akan dibentuk kalimat yang memberikan

[54] Irfan Tamwifi, *Metode Penelitian*, (Surabaya: DV Cahaya Intan XII, 2014), 235.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gambaran kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dari pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Pemerolehan data kualitatif bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa dan juga untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penerapan media permainan monopoli baik kegiatan atau aktifitas selama proses pembelajaran.

2. Data kuantitatif

Data ini berasal dari teknik pengumpulan data tes hasil belajar siswa yang nantinya akan dianalisis berupa angka dan dibentuk deskriptif. Peneliti dapat menganalisis data kuantitatif dengan cara mencari :

a. Penilaian Tes Hasil Belajar

Peneliti mencari nilai tes hasil balajar dengan cara menjumlahkan nilai yang peroleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Supaya lebih mudah dapat diterapkan rumus untuk mencari rata-rata nilai kelas sebagai berikit :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum n$ = Jumlah siswa di kelas

b. Ketuntasan Belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk ketuntasan belajar peneliti akan membuat prosentase ketuntasan belajar mengunakan rumus yang telah disiapkan. Jika sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan 80, maka untuk menghitung prosentase ketuntasan belajar siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum siswa\ tuntas\ belajar}{\sum siswa} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus tersebut nantinya akan mengetahui berapa persentase siswa yang telah tuntas dalam belajar.

Kemudian peneliti juga membuat kategori dalam menentukan nilai ketuntasan belajar siswa. Dengan mengklasifikasikan penyekoran nilai siswa, nantinya setiap siswa dapat mengetahui hasil dari belajarnya. Jadi setiap siswa dapat mengetahui klasifikasi skor yang didapatnya. Klasifikasi tersebut diantara :

90 – 100 : sangat baik

76 – 89 : baik

60 – 75 : cukup baik

0 – 59 : kurang baik

G. Indikator Kinerja

Indikator kerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelititan tindakan kelas dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan atau memperbaiki pembelajaran di kelas. Sehingga indikator kerja harus realistik dan dapat diukur. Realistik artinya nyata dan dapat dilogikakan oleh nalar dan tidak dibuat-buat.[55] Ada pun indikator yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan Persentase ketuntasan Belajar sekurang-kurangnnya, 80% dari jumlah siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 80.
2. Mendapatkan nilai rata-rata siswa lebih dari sama dengan 80.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Seperti yang telah dijelaskan pada alenia sebelumnya penelitian tindakan kelas ini menggunakan sistem kolaborasi antara guru pengajar dengan peneliti. Dalam hal ini guru pengajar menjadi kolaborator yang tidak lain adalah guru kelas di kelas II MINU Wedoro Sidoarjo. Guru pengajar berkolaborasi bersama dengan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Guru pengajar dan peneliti akan bertanggung jawab penuh dalam penelitian tindakan kelas ini pada setiap siklusnya yang memperhatikan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat berhasil dan dapat meningkatkan kemempuan siswa dalam membandingkan bilangan cacah pembelajaran tamatik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pembelajaran 1.

[55] Sudjana, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Bandung: Pustaka Mutiara, 2005), 127.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitia yang diperoleh dari lapangan, peneliti akan menyajikan data-data peningkatan kemampuan dalam membandingkan bilangan cacah pada pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain melalui media permainan monopoli kepada siswa kelas II MINU Wedoro Sidoarjo. Hasil data dari penelitian ini akan diuraikan dalam bentuk deskripsi secara bertahap sesuai dengan proses pembelajaran yang ada. Berikut ini merupakan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Berikut ini adalah gambaran deskripsi secara umum MINU Wedoro Sidoarjo Sebagai Lokasi penelitian, yaitu Sebagai berikut :

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: MINU Wedoro Sidoarjo
NSS/NPSN	: 111235150197/ 60717140
Alamat Sekolah	: Jalan Kolonel Sugiono 59
Desa/ Kelurahan	: Wedoro
Kecamatan	: Waru
Kabupaten/ Kota	: Sidoarjo
Telepon	: (031)8536094
Status Sekolah	: Swasta
Nama Yayasan	: Yayasan Bahrul Ulum An-Nahdlyyin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahun Berdiri : 1949

Status Akreditasi : A

2. Visi Dan Misi MINU Wedoro Sidoarjo

a. Visi MINU Wedoro Sidoarjo

Terwujudnya Insan Terdidik Berkulaitas Berdasarkan Iman Dan Takwa.

b. Misi MINU Wedoro Sidoarjo

1) Membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya.
2) Melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan yang efektif dan efisien.
3) Mengoptimalkan penghayatan nilai-nilai agama dalam keseharian.
4) Membantu siswa mengenali dan meningkatkan potensi dirinya.
5) Mengembangkan teknologi informasi kepada seluruh warga sekolah.

B. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini nantinya akan diuraikan dalam bentuk deskripsi tahapan yang berupa tahapan siklus penelitan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Di dalam penelitian ini nantinya pembelajaran akan dilakukan dalam dua siklus. Akan tetapi sebelum melakukan siklus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukanlah pra siklus, kemudian baru dapat malaksanakan siklus. Berikut sebagaimana hasil dari penelitian:

1. Hasil Penelitian Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan pada hari senin tanggal 20 Agustus 2018. Pelaksanaan pra siklus dilaksanakan di dalam penelitian ini guna mengumpulkan data. Pengumpulan data tersebut dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap materi membandingkan bilangan cacah di kelas II MINU Wedoro Sidoarjo. Di dalam pembelajaran materi membandingkan bilangan cacah guru pengajar menggunakan metode konvensional, yaitu metode ceramah dan demontrasi dengan media pembelajaran buku pendamping siswa dan papan tulis, kemudian tanya jawab yang dilakukan antara siswa dan guru kemudian pada akhir pembelajaran siswa diberikan tugas untuk mengerjakan lembar kerja siswa berupa pre tes yang telah disiapkan. Lembar kerja siswa ini nantinya digunakan sebagai patokan atau tolok ukur perbandingan hasil belajar siswa sebelum adanya penerapan penelitian tindakan kelas dan sesudah adanya penerapan penelitian tindakan kelas.

Di dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar merupakan pembelajaran yang membuat siswa kurang aktif di dalam pembelajaran. Karena guru pengajar menggunakan metode konvensional berupa ceramah, demontrasi dan tanya jawab dengan siswa serta menggunkan media pembelajaran yang sangat terbatas sehingga dapat dikatakan kurang cocok digunakan di dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran yang terkhusus pada materi membandingkan bilangan cacah. Pembelajaran yang kurang mengaktifkan siswa dan dengan metode konvesional di dalam materi membandingkan bilangan dapat menyulitkan siswa dalam memahami serta menguasai materi, sehingga dalam pengaplikasian konsep membandingkan bilangan cacah dalam menyelesaikan lembar kerja siswa dirasa sangat sulit bagi siswa yang berakibat hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Hasil belajar siswa dari pre tes yang dilakukan oleh guru pengajar pada materi membandingkan bilangan cacah dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.1
Ringkasan Nilai Pre tes
Siswa Kelas II MINU Wedoro Sidoarjo

Jumlah Nilai	**850**
Rata- rata Kelas	**30,4**
Ketuntasan Belajar (%)	**7,1 %**

Pada tabel hasil belajar dari pre tes yang dilakukan oleh siswa, dapat diamati bahwa rata-rata hasil belajar siswa hanya sebesar 30,4. Dengan prosentase ketuntasan hasil belajar sebesar 7,1 %. Dari sejumlah 28 siswa hanya 2 siswa yang Lulus. Hal tersebut berbanding terbalik dengan harapan nilai rata-tata siswa dapat lebih besar dari sama dengan 80, dengan prosentase ketuntasan belajar siswa minimal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencapai 80% dari jumlah siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Dari hasil pre tes yang telah dilakukan pada pra siklus dapat dijadikan pertimbangan dalam membuat perencanaan pada siklus I.

2. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan setelah melakukan pra siklus dan telah diperoleh hasil dari pre tes. Kemudian peneliti mendiskusikan hal tersebut dengan guru terkait dengan permasalahan yang muncul. Sehingga didapati alternatif sebagai pemecahan masalah tersebut yaitu untuk menerapkan media permaianan monopoli pada pembelajaran siklus I. Pemecahan masalah tersebut berdasarkan hasil belajar siswa pada saat pra siklus yang menggunakan pembelajaran dengan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan demonstrasi belum begitu maksimal. Berikut ini adalah perencanaan siklus I, sebagai berikut :

1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
2) Membuat lembar kerja siswa
3) Membuat media permainan monopoli
4) Membuat lembar observasi guru dan siswa selama pembelajaran.
5) Membuat lembar wawancara untuk guru dan siswa sebelum dan sesudah penerapan media permainan monopoli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan Tindakan

Setalah tahap perencanaan selesai, peneliti melakukan tahap pelaksanaan tindakan dari perencanan yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari jum'at tanggal 24 Agustus 2018. Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali peremutan dengan alokasi waktu 3 jam pembelajaran selama 3 kali 35 menit sekitar 105 menit yang dimulai dari jam pertama pembelajaran. Jam pertama pembembelajaran dimulai pukul 07.00 sampai dengan jam ketiga pembelajaran pukul 08.45. pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain yang terdiri dari tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika dan SDdp. Untuk materi Bahasa Indonesia adalah Kalimat ajakan, materi Matematika adalah membandingkan bilangan cacah dan Materi SDdp adalah Menggerakkan anggota tubuh.

Pelaksanaan tindakan siklus I merupakan implementasi dari RPP yang telah disiapkan oleh peneliti sebelumnya. Sebelum memulai proses pembelajaran guru telah selesai mempersiapkan media permainan monopoli yang akan digunakan saat pembelajaran di kelas berlangsung.

Pembelajaran diawali dengan guru memberikan salam, berdoa secara bersama-sama, kemudian mengecek kehadiran, melakukan apersepsi yang dibimbing oleh guru dan selanjudnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan ice breaking dengan bernyanyi dan bergerak secara bersama-sama menyanyikan lagu “Aku Tahu Aku Bisa”. Setelah dirasa cukup membangkitkan semangat, guru pengajar mulai menjelaskan tentang kegiatan yang nantinya akan dilakukan beserta dengan tema, kompetensi dasar dan indokator yang akan dicapai. Itu merupakan kegiatan pembuakan pembelajaran sebelum kegiatan inti pebelajaran dilakukan.

Menginjak kegiatan inti yang terdiri dari kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Kegiata tersebut merupakan metode scientific yang digunakan oleh guru pengajar. Metode tersebut digunakan di dalam setiap mata pelajaran dalam satu tema tersebut. Baik Bahasa Indonesia, matematika dan SDbd. Kesemuanya menggunakan langkah-langkah pembelajaran dengan metode scientific.

Mula-mula guru memberikan pengamatan kepada siswa berupa teks percakapan yang berjudul ayo bermain monopoli yang memuat kalimat ajakan di dalamnya. Dengan diberikan waktu, siswa mengamati teks percakapan tersebut kemudian dilanjukkan membaca teks percakapan tersebut secara bersama.

Selesai membaca, masuklah ke tahap kedua yaitu menanya, guru bertindak sebagai pihak penanya sedangkan murid bertindak sabagai pihak penjawab atau dapat sebaliknya. Guru menanyakan seputar apa isi dari teks percakapan tersebut dan apa itu kalimat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ajakan. Tentunya di dalam tahap menanya ada umpan balik yang diberikan antara guru dan siswa.

Setelah dirasa cukup untuk menggali pengalaman siswa di dalam tahap menanya kemudian masuklah ke tahap mencoba. Di dalam tahap mencoba ini, guru memberikan penugasan kepada siswa untuk menyebutkan kalimat ajakan dari teks percakapan yang telah meraka amati dan baca pada tahap sebelumnya dengan menggunakan lembar kerja siswa yang telah guru siapkan sebelumya.

Setalah dirasa cukup kemudian guru memberikan waktu mereka untuk melakukan penalaran dengan dengan teman satu bangku untuk berlatih membacakan teks percakapan beserta dengan gerakan. Setalah itu guru berkeliling melakukan kontrol dan penilaian terhadap demontrasi yang mereka lakukan. Yaitu membacakan teks percakapan yang berjudul ayo bermain monopoli beserta dengan gerakan yang sesuai. Tahapan tersebut dinamankan dengan tahap mengkomunikasikan.

Memasuki mata pelajaran Matematika dengan materi membandingkan bilangan cacah. Guru memberikan jembatan untuk merubah topik pembahasan dengan bertanya kepada siswa tentang hal yang tidak boleh dilakukan ketika berteman dengan sesama. Salah satunya tidak boleh membanding-bangdingkan teman satu dengan teman yang lain. Dari hal tersebut guru merubah topik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembahasan dari materi kalimat ajakan menuju materi membandingkan bilangan cacah.

Masuklah pada materi membandingkan bilangan cacah yang dimulai dengan tahap mengamati. Dengan memberikan waktu kepada siswa, siswa dapat mengamati bilangan dari terkecil sampai dengan terbesar yang telah dituliskan di papan tulis atau yang telah ada pada lembar kerja siswa yang tentunya sudah disiapkan oleh guru pengajar. Setelah dirasa cukup untuk mengamati, siswa dapat menirukan guru dalam menyebutkan masing-masing bilangan tersebut.

Kemudian dilanjudkan ke tahap menanya. Di dalam tahapan ini guru akan bertindak sebagai penanya dan murid akan bertindak sebagai penjawab atau dapat dengan sebaliknya. Pertanyaan yang ditanyakan merupakan tentang bilangan cacah dan membandingkan dua bilangan cacah. Pada tahapan ini terjadilah timbal balik antara siswa dan guru dengan baik.

Kemudian dapat dilanjudkan ke tahap mencoba dengan berkelompok untuk memainkan media permaian monopoli. Dengan bimbingan guru siswa memainkan media permaian monopoli secara berkelompok dan bergantian. Dalam memainkan media permaian monopoli dibutuhkan pembagian tugas dalam satu kelompok. Tugas tersebut diantaranya yaitu satu orang menjadi pelempar dadu dan menulis di papan tulis, satu orang menjadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bidak (orang-orangan) di papan permaian monopoli dan membacakan kuis yang didapat kemudian sisanya berada di bangku untuk mengerjakan kuis yang didapat oleh masing- masing kelompok. Secara bergantian mereka akan memain permainan monopoli tersebut dengan teman satu kelompoknya masing-masing.

Pada saat mereka memainkan media permaian monopoli, secara bersama-sama antara guru dan siswa akan mengoreksi jawaban dari tiap kelompok. Dalam mengoreksi secara bersama-sama, guru juga akan memberikan penguatan materi tentang membandingakan bilangan cacah. Dari aktivitas tersebut mereka akan mengetahui mana yang salah dan mana yang benar. Jika benar mereka akan medapatkan skor dan jika salah mereka tidak akan mendapatkan skor. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan memenangkan pertandingan. Selian itu, dari setiap petak permainan monopoli yang telah meraka mainkan, per kelompok akan mendapatkan bilangan yang nantinya akan mereka simpan dan kemudian mereka dapat mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke terbesar.

Dari memainkan media permaian monopoli tersebut secara tidak langsung siswa dapat manalar tentang membandingkan 2 bilangan cacah. Setalah mereka memainkan media permaian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

monopoli mereka mendapatkan waktu untuk mengerjakan lembar kerja siswa yang telah disiapkan oleh guru pengajar.

Setelah meraka selesai mengerjakan lembar kerja siswa, kemudian mereka mendapatakan waktu untuk mengurutkan bilangan secara berkolompok dari bilangan yang telah mereka dapatkan ketika memainkan media permainan monopoli. Secara berkelompok mereka mulai mengurutkan bilangan yang telah meraka dapatkan. Kemudian mereka tunjukkan dan bacakan hasil dari mengurutkan bilangan kepada seluruh warga kelas. Satu persatu tim mulai menunjukkan dan membacakan hasil diskusi untuk mengurutkan bilangan dari terkecil ke terbesar.

Berakhir sudah topik pembahasan mengenai membandingkan bilangan cacah. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan topik berikutnya mengenai gerakan pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdp). Sebelum menginjak kepada topik gerakan, guru memberikan jembatan untuk merubah topik pembahasan dengan bertanya kepada siswa setelah memainkan media permaian monopoli, “apakah capek saat memainkan permaian monopoli ?”. Tentunya mereka akan menjawab capek terutama pada kaki mereka, karena banyak bergerak memainkan permainan monopoli sambil berdiri.

Dari jembatan pertanyaan yang telah diberikan oleh guru pengajar. Masuklah pada tahap mengamati dalam mata pelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seni budaya dan prakarya (SBdp). siswa mendapatkan waktu untuk mengamati gambar yang telah disiapakan guru. Pengamatan tersebut berupa gambar gerakan kepala, gerakan tangan dan gerakan kaki. Siswa dapat mengamati dengan melihat gambar tersebut.

Setalah dirasa cukup dalam mengamati, barulah guru memberikan pertanyaan kepada siswa, karena sudah masuk dalam tahap menanya. Pertanyaan yang diberikan memuat tentang gambar gerakan yang telah mereka amati. Pertanyaan tersebut dikuatkan dengan guru memberikan gerakan untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan. Pada tahap ini terjadilah umpan balik yang baik antara guru dan siswa.

Setalah dirasa cukup dalam menggali pemahaman mereka tentang gerakan kepala, tangan dan kaki dengan menanya. Barulah mereka dapat menuju ke tahap mencoba. Pada tahap mencoba ini, mereka akan mencoba untuk menirukan gerakan yang diperagakan oleh guru pengajar dan juga mengerjakan lembar kerja siswa yang telah disiapkan oleh guru pengajar. Sebelum menirukan gerakan dari guru, siswa diminta untuk mengerjakan lembar kerja siswa terlebih dahulu. Kemudian dapat dilanjudkan dengan meniruka gerakan. Gerakan tersebut merupakan gerakan yang sedarhana dan terdapat pada lembar kerja siswa yang telah siswa amati sebelumnya. Di tahap ini pula siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setalah dirasa mereka sudah cukup untuk mengusai gerakan yang telah dicontohkan oleh guru pengajar. Siswa mendapatkan waktu untuk melatih gerakannya bersama dengan kelompok sampai mereka dapat bergerak secara kompak.

Kemudian mereka dapat masuk ke dalam tahap menalar. Di tahap menalar ini, siswa dapat bergerkan secara berkelompok dengan berhitung disetiap gerakannya. Nantinya dengan berhitung mereka dapat memperkompak gerakan mereka secara bersama-sama.

Dari tahap menalar mereka nantinya akan diminta untuk dapat bergerak secara bersama- sama di depan kelas. Meraka dapat memperagakan gerakan yang telah meraka latih bersama dengan kelompoknya. Dalam hal ini merupakan tahap mengkomunikasikan dengan meragakan gerakan yang telah mereka latih. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan akhir dari kegiatan inti pembelajaran dan dilanjutkan pada kegiatan penutup pembelajaran.

Kegiatan penutup pembalajaran ini siswa dan guru merumuskan kesimpulan apa yang telah mereka pelajari hari ini. Rumusan kesimpulan tersebut berupa penguatan tentang kalimat ajakan, membandingkan bilangan cacah dan gerakan. Kemudian dilanjukan dengan refleksi dari pembelajaran yang berlangsung dengan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai perasaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka pada saat melakukan pembelajaran. pembelajaran diakhiri dengan harapan dari pembelajaran dan salam.

c. Observasi dan Analisis Data

Pada observasi dan analisis data ini akan disajikan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I. Observasi yang akan disajikan yaitu berupa data observasi aktivitas guru, data observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan monopoli. Data tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

1) Observasi Aktivitas Guru

Dari hasil pengamatan guru pengajar diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

Tabel 4.2
Ringkasan Hasil Observasi Guru
Dalam Mengelola Pembelajaran
Siklus I

Jumlah Skor Yang Diperoleh	**106**
Jumlah Skor Maksimal	**116**
Nilai Hasil Aktivitas Observasi Guru	**91,4**

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I terdapat pada tabel tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan media permaian monopoli di dalam pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tematik tergolong baik dengan skor perolehan sebanyak 106 dari skor maksimal sebanyak 116. Dengan perolehan nilai hasil aktivitas obserasi guru sebesar 91,4. Namun di dalam pembelajaran masih terdapat kekurangan yang ditunjukkan di dalam tabel yang tergolong kurang begitu maksimal. Kekurangan tersebut yaitu guru kurang dalam mengabsen kehadiran siswa, memberikan appersepsi, memberikan tugas untuk membaca teks percakapan, memberikan tugas menulis teks ajakan perintah dan penolakan, memberikan pengamatan tentang bilangan cacah, memberikan contoh menyebutkan bilangan cacah, memberikan pertanyaan tentang membandingkan bilangan cacah, memberikan tugas untuk mengurutkan bilangan yang telah meraka dapatkan, Memberikan pertanyaan tentang gerakan, dan yang terakir memberikan rencana tidak lanjut.

Dari semua yang dirasa kurang tersebut. Ada beberapa hal yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Sebab tersebut diantaranya yaitu guru kurang jelas dalam memberikan intruksi. Intruksi guru kurang begitu jelas didengarkan oleh siswa dikarenakan ruang kelas terlalu besar dan bising karena sekolah terletak di dekat jalan raya. Sehingga sebab tersebut berdampak kepada kurangnya guru dalam mengapsen kehadiran siswa, kurangnya guru dalam memberikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

appersepsi, kurangnya guru dalam memberikan tugas untuk membaca teks percakapan dan lain sebagainya, yang telah disebutkan sebelumnya yang berhubungan dengan penugasan. Penugasan membutuhkan intruksi yang jelas agar tidak membingungkan.

Selain itu juga, guru kurang dalam memberikan contoh dan memberikan pertanyaan. Dalam memberikan contoh atau pertanyaan, guru dirasa kurang sebab masih ada siswa yang masih kebingung dalam mengerjakan tugas dari guru. Hal tersebut dapat dikuatkan kurangnya guru dalam memberikan contoh menyebutkan bilangan cacah dan juga kurang dalam memberikan pertanyaan tentang membandingkan bilangan cacah, kurang dalam memberikan pertanyaan tentang gerakan, dan sebagainya yang berhubungan tentang contoh dan pertanyaan.

Dan satu hal lagi, guru kurang dalam memenejemen waktu dengan baik. Karena masih ada aktivitas dari guru yang dirasa kurang begitu masimal karena disebabkan oleh hal tersebut. Aktivitas tersebut salah satu diantaranya memberikan pengamatan tentang bilangan cacah. Dalam mengamati bilangan cacah tentunya dibutuhkan waktu yang tidak sedikit bagi siswa dikarenakan siswa mengamati banyak sekali

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bilangan. Dalam memberikan rencana tindak lanjut juga dirasa kurang begitu maksimal disebabkan oleh hal tersebut pula.

Semua yang telah diuraikan sebelumnya adalah sebab-sebab dalam penerapan tahap- tahap pembelajaran tematik yang kurang begitu maksimal. Sehingga perlu diperbaiki yang nantinya diharapkan dapat menjadikan pembelajaran tematik begitu maksimal.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Ada juga hasil observasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik yaitu dapat di lihat hasilnya pada tabel berikut :

Tabel 4.3
Ringkasan Hasil Observasi Siswa
Dalam Mengikuti Pembelajaran
Siklus I

Jumlah Skor Yang Diperoleh	**99**
Jumlah Skor Maksimal	**116**
Nilai Hasil Skor Aktivitas Observasi Siswa	**85,3**

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran tematik yang dibawakan oleh guru pengajar dapat dikatakan baik. Hal tersebut dapat dilihat dalam tabel observasi aktivitas siswa yang menunjukkan perolehan skor sebanyak 99 dari skor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maksimal 116 dengan perolehan nilai skor hasil obesrvasi aktivitas siswa sebesar 85,3.

Namun dalam penerapan pembelajaran tematik masih terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut masih dirasa kurang begitu maksimal dalam pelaksanaannya. Kekurangan tersebut diantaranya yaitu siswa masih kurang dalam mendengarkan appersesi, melakukan ice breaking, mendengarkan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan, mendengarkan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai, membaca teks percakapan, menulis kalimat ajakan perintah dan penolakan, mengamati bilangan cacah, menirukan contoh menyebutkan bilangan cacah, menjawab pertanyaan tentang bilangan cacah, mengurutkan bilangan yang telah mereka dapatkan, mengamati gerakan, menirukan contoh gerakan, melakukan gerakan dengan hitungan, mendengarkan rumusan dan penguatan dari guru, menjawab refleksi dari guru, dan mendengarkan rencana tindak lanjut dari guru.

Dari semua yang dirasa kurang dari aktivitas siswa tersebut. ada beberapa hal yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Sebab tersebut tentunya tidak jauh berbeda dengan dengan aktivitas yang telah dilakukan oleh guru pengajar.

Kesemua hal tersebut dapat terjadi diantaranya disebabkan karena siswa kurang dapat terfokus dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran yang dibawakan oleh guru pengajar. Dalam mencuri atau mengkondisikan perhatian siswa terhadap pembelajaran yang dibawakan oleh guru pengajar, guru pengajar kurang begitu maksimal untuk melakukan hal tersebut. Sehingga munculah tahap-tahap yang masih belum maksimal tersebut.

Selain itu, dalam peletakan media pembelajaran di dalam pembelajaran dirasa kurang tepat, dikarenakan media pembelajaran diletakan pada bagian sisi kiri kelas. Sehingga ada beberapa siswa yang tidak dapat melihat secara langsung media pembelajaran. hal tersebut berdampak pada tahapan-tahapan pembelajaran. Ada beberapa tahap-tahap pembelajaran tematik yang dirasa kurang begitu masimal untuk dilaksanakan oleh siswa.

Itu merupukan penyebab yang harus diperbaiki agar dapat menciptakan pembelajaran tematik yang begitu maksimal. Sehingga tahapan-tahapan pada pembelajaran dapat menjadi masimal.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Pada tes hasil belajar ini siswa diberikan lembar kerja siswa yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dari materi membandingkan bilangan cacah pada akhir

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran. Hasil tes pada siklus I tersebut dapat diamati pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Ringkasan Nilai Hasil Belajar Siklus I
Siswa Kelas II MINU Wedoro Sidoarjo
Selama Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan
Media Permainan Monopoli

Jumlah Nilai	**2065**
Rata- rata Kelas	**73,8**
Ketuntasan Belajar	**46,4 %**
Tidak Lulus	**15 Siswa**
Lulus	**13 Siswa**

Tabel di atas menunjukkan tes perolehan hasil belajar siswa saat menerapkan media permainan monopoli pada materi membandingkan bilangan cacah. Perolehan hasil belajar masing-masing siswa dapat diamati pada tabel tersebut. Pada tebel tersebut perolehan jumlah nilai sebesar 2068 dari 28 siswa.

Dari tabel di atas pula menunjukkan kemampuan balajar siswa dalam membandingakan bilangan cacah pada siklus I masih tergolong kurang dalam memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu hanya memperoleh nilai rata-rata kelas 73,8. Hal tersebut disebabkan karena masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Dengan prosentase ketuntasan hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar masih mencapai 46,4 %. Sedangankan jumlah siswa yang lulus sebanyak 13 siswa dengan jumlah siswa yang tidak lulus sebanyak 15 siswa. Oleh sebeb itu masih perlu untuk diadakan perbaikan karena indikator keberhasilan dalam penelitian ini sekurang-kurangnya memiliki prosentase ketuntasan belajar ≥ 80 % dan memiliki rata-rata kelas sebesar ≥ 80 dari siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75.

d. Refleksi Tindakan

Kesimpulan dari pelaksanaan tindakan pada siklus I yaitu terdapat peningkatan dalam membandingkan bilangan cacah pada pembelajaran tematik dibandingkan dengan hasil belajar dari pembelajaran tematik pada pra siklus. Hal tersebut ditunjukkan perbedaan pada perolehan ketuntasan belajar pada pra siklus sebesar 7,1 % dengan ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 46,4 %. Akan tetapi hal tersebut masih belum maksimal dikarenakan ketuntasan hasil belajar siswa dan nilai rata- rata kelas masih dibawah indikator kerja penelitian. Untuk saat ini ketuntasan hasil belajat siswa masih sebesar 46, 4 % dengan nilai rata- rata kelas sebesar 73, 8. Sehingga perlu diadakannya perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perbaikan tersebut berdasarkan hasil observasi guru dan siswa. Guru dan siswa dirasa masih belum memiliki kesiapan yang cukup dalam menerapkan media permainan monopoli pada pembelajaran tematik. Hasil dari observasi guru dan siswa pada siklus I masih ada tahapan-tahapan dari pembelajaran yang masih dirasa kurang begitu masimal seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Sehingga diperlukan rencana perbaikan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I.

Kekurangan tersebut diantaranya yaitu kekurangan guru pengajar dalam memberikan intruksi. Maka nantinya guru akan mencoba untuk lebih mengeraskan suara saat memberikan intruksi dan juga memperjelas intruksi. Diharapakan siswa dapat dengan jelas mendengarkan intruksi dan mengerti intruksi dari guru.

Kemudian kekurangan guru pengajar kurang dalam memberikan contoh dan pertanyaan. Tentunya guru akan memberikan lebih banyak contoh dan pertanyaan agar siswa tidak kebingungan saat mengerjakan soal yang mereka dapat. Diharapkan dengan guru memberikan contoh dan pertanyaan lebih banyak kepada siswa nantinya dapat lebih paham dalam menelaah materi yang mereka dapatkan dan hasil akhirnya mereka dapat mengerjakan soal dengan hasil yang lebih memuaskan.

Untuk selanjutnya kekurangan Guru pengajar dalam memenejemen waktu. Tentunya guru pengajar akan lebih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menghemat waktu untuk mengerjakan tugas. Hal tersebut dikarekan pada siklus I masih banyak siswa yang kekurangan waktu saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru pengajar. Akhirnya waktu yang diberikan oleh guru pengajar kurang sehingga harus menambah waktu untuk mengerjakan tugas siswa. Oleh sebab itu nantinya guru pengajar akan berusaha untuk membimbing siswa dalam mengerjakan tugas dengan berkeliling dari bangku satu ke bangku siswa yang lain. Sehingga diharapkan siswa dapat mengerjakan tugas tepat waktu dan tidak menambah waktu.

Kemudian kekurangan siswa dalam kefokusan atau konsentrasi saat pembelajaran. Siswa dirasa kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga guru pengajar perlu untuk memfokuskan siswa saat pembelajaran berlangsung. Cara guru pengajar untuk memfokuskan siswa yaitu dengan mencuri perhatian siswa dengan menggunakan penekanan kata yang menarik saat pembelajaran berlangsung kepada siswa. Sehingga diharapakan siswa dapat terfokus kepada pembelajaran atau terfokus kepada guru pengajar.

Kemudian yang terakhir yaitu peletakan media permainan monopoli dalam pembelajaran yang dirasa kurang begitu tepat. Dalam peletakan dirasa kurang begitu tepat, karena peletakan media permainan monopoli ada di sisi kiri kelas. Sehingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyebabkan ada beberapa siswa yang tidak bisa melihat media permainan monopoli secara langsung. Oleh sebab itu maka media permainan monopoli akan diletakan pada tengan kelas. Sehingga diharapkan semua siswa dapat melihat permainan monopoli secara langsung dan jelas.

Itu merupakan perbaikan yang harus dilakukan pada saat siklus II nantinya. Diharapkan dari perbaikan tersebut dapat terciptanya pembelajaran yang baik dan juga dapat mencapai tujuan dari indikator yang telah ditetapkan.

3. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Di dalam perencanaan tindakan pada siklus II ini masih mengacu kepada perencaaan di siklus I dan tidak akan beda jauh dari pelaksanan di siklus I. Akan tetapi ada sedikit perubahan dalam pelaksanaan pada siklus II. Perubahan Tersebut diantaranya yaitu dalam memberikan intruksi guru pengajar akan memperjelas intruksi apa yang akan dilakukan oleh siswa. kemudian guru akan lebih banyak dalam memberikan contoh kepada siswa. Tentunya guru juga akan memperhatikan waktu dan mengatur waktu se efektif mungkin. Pada menejemen waktu yang nantinya dilakukan oleh guru pengajar. Menejemen waktu tersebut dapat dilakukan dengan membimbing siswa saat mengerjakan tugas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian untuk memfokuskan siswa dalam pembelajaran dan juga mencuri perhatian siswa. Nantinya guru akan membuat penekanan suara pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jika diperlukan guru akan membuat yel-yel singkat yang prinsipnya dapat menarik perhatian siswa jika siswa tidak fokus saat mengikuti pembelajaran pada siklus II. Dan juga dalam meletakan media permainan monopoli akan dirubah. Media permainan monopoli akan diletakaan pada tengah kelas sehingga semuanya dapat melihatnya secara langsung. Berikut ini adalah perencanaan siklus II :

1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
2) Membuat lembar kerja siswa
3) Mempersiapkan media permainan monopoli
4) Membuat lembar observasi guru dan siswa selama pembelajaran
5) Membuat lembar wawancara untuk guru dan siswa sesudah penerapan media permainan monopoli.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II ini peneliti menggunakan 1 kali pertemuan. Dengan alokasi waktu 3 jam pembelajaran yaitu 3 kali 35 menit. Pembelajaran dimulai dari jam pertama pukul 07.00 sampai dengan jam ketiga pukul 08.45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pelaksanaan tersebut dilakukan pada hari Jumat tanggal 31 Agustus 2018. Materi yang nantinya akan disajikan adalah membandingkan bilangan cacah pada pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain menggunakan media permainan monopoli.

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang pada siklus II pada dasarnya sama seperti pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus satu. Akan tetapi nantinya materi yang disampaikan yaitu materi yang kurang dikuasai mengenai membandingkan bilangan cacah dan juga di tambah dengan perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan pada siklus II ini.

Seperti biasanya, guru membuka pembelajaran dengan mengucap salam kepada para siswa, kemudian dilanjukan dengan berdoa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, setelah selesai guru melakukan apersepsi dan dilanjukan dengan melakukan ice breaking dengan bernyanyi dan bergerak secara bersama-sama dan juga menyanyikan lagu berjudul "Aku Tahu Aku Bisa" secara bersema-sama pula. tentunya kegiatan tersebut dapat membangkitkan semangat dan juga dapat membuat siswa berkonsentrasi pada pembelajaran yang akan dilakukan. Dan tidak lupa guru pengajar juga menjelaskan tentang kegiatan yang nantinya akan dilakukan beserta dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai. Kesemua kegiatan yang telah dilakukan merupakan kegiatan pembukaan sebelum pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

inti berlangsung. Tentunya dengan menggunakan perbaikan yang telah direncanakan sebelumnya.

Menuju kepada kegiatan inti yang memiliki kesamaan pada siklus I. Kegiatan inti terdiri dari kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Kegiatan tersebut disebut juga dengan metode scientific.

Mula-mula guru pengajar memberikan pengamatan kepada siswa yang disebut sebagai tahap mengamati. Pengamatan tersebut berupa teks percakapan yang berjudul ayo bermain monopoli yang memuat kalimat ajakan. Siswa dapat mengamati teks percakapan tersebut. Setelah itu siswa dapat melanjudkan dengan membaca teks percakapan tersebut secara bersama- sama.

Setelah dirasa cukup dengan ditandai siswa dapat melakukan intruksi dari guru. Kemudian dilanjudkan dengan tahap menanya. Di dalam tahap menanya, guru bertindak sebagai penanya sedangkan murid bertindak sebagai penjawab atau dapat sebaliknya. Guru menanyakan seputar teks percakapan yang telah siswa amati sebelumnya. Akan lebih banyak pertanyaan maka akan lebih baik. Pada saat itu terjadilah umpan balik yang baik antara guru dan siswa.

Kemudian dilanjudkan kepada tahap mencoba. Dimana siswa akan mendapatkan tugas untuk menyebutkan kalimat ajakan dari teks percakapan yang telah meraka amati dan baca pada tahap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebelumnya. Siswa mengerjakan tugas pada lembar kerja siswa yang telah guru siapkan sebelumnya. Pada saat mengerjakan tugas guru pengajar membantu siswa dalam mengerjakan tugas dengan berkeliling dari baku siswa satu ke bangku siswa yang lain.

Setelah siswa selesai mengerjakan tugas yang guru pengajar berikan. Kemudian dapat dilanjutkan kepada tahap penalaran. Pada tahap ini siswa akan melakukan penalaran dengan teman satu bangku untuk berlatih membacakan teks percakapan beserta dengan gerakan. Pada tahap ini guru pengajar memberikan bimbingan bagaimana untuk membacakan teks percakapan berserta dengan gerakan atau memberikan contoh. Setelah itu guru dapat berkeling untuk melakukan kontrol dan penilaian terhadap demontrasi yang meraka lakukan. Demontrasi tersebut merupakan tahap mengkomunikasikan. Dimana siswa dapat mendemontrasikan membaca teks percakapan yang berjudul ayo bermain monopoli beserta dengan gerakan yang sesuai.

Setelah guru dapat menilai dari demontrasi siswa, itu menandakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia tentang kalimat ajakan, penolakan dan perintah telah selesai. Kemudian dapat dilanjukan dengan pembelajaran Matematika tentang membandingkan bilangan cacah.

Kemudian untuk memasuki pembelajaran Matematika tentang membandingkan bilangan cacah, sebelumnya guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan jembatan untuk merubah topik pembahasan dengan bertanya kepada siswa tentang hal yang tidak boleh dilakukan ketika berteman dengan sesama teman. Hal tersebut merupakan tema dari pembelajaran tematik yaitu hidup rukun di tempat bermain. Dari pertanyaan tersebut salah satu jawaban nya yaitu tidak boleh membanding- bandingkan teman yang satu dengan teman yang lain. Dari jawaban siswa tersebut guru dapat merubah topik bahasan dari materi kalimat ajakan menuju materi membandingkan bilangan cacah.

Masuklah pada materi membandingkan bilangan cacah. Mula- mula guru pengajar memberikan pengamatan untuk diamati oleh siswa. Pengamatan tersebut berupa bilangan cacah dari yang terkecil sampai dengan bilangan cacah yang terbersar. Bilangan tersebut telah disiapkan di masing-masing lembar kerja siswa yang mereka miliki. Hal perlu diamati siswa adalah bilangan yang ada pada lembar kerja siswa tersebut. Setelah dirasa cukup dalam mengamati kemudian siswa dapar menirukan guru untuk membilang dari masing-masing bilangan tersebut. Membilang tersebut didahului oleh guru pengajar kemudian dapat ditirukan oleh seluruh siswa.

Cukup dengan membilang bilangan, kemudian dapat dilanjudkan pada tahap menanya. Seperti pada pada topik sebelumnya, guru akan bertindak sebagai penanya dan murid akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bertindak sebagai penjawab atau dapat dengan sebaliknya. Pada tahap menanya, guru akan menanyakan tentang bilangan cacah dan membandingkan dua bilangan cacah. Pada tahap ini pula dapat terjadi timbal balik dengan baik anatara siswa dan guru pengajar.

Setalah siswa dapat paham antara bilangan cacah dan membandingkan dua bilangan cacah, kemudian dapat dilanjudkan ke tahap mencoba. Di dalam tahap mencoba ini siswa akan memainkan media permainan monopoli dengan bimbingan dari guru. Karena kelompok sudah siap pada awal pembelajaran dan sudah duduk secara berkelompok. Maka, guru pengajar mula-mula menjelaskan cara bermain media permaian monopoli dan membagi poin dalam kepada setiap kelompok. Setiap kelompok mempersiapkan lembar kerja siswa dan juga membagi tugas. Dalam pembagian tugas yaitu satu orang menjadi bidak (orang-orangan) di papan permainan monopoli dan membaca kuis yang didapat nantinya, satu orang menjadi pelempar dadu dan menuli di papan tulis, kemudian sisanya berada di bangku untuk mengerjakan kuis yang nantinya di dapat saat memainan media permainan monopoli. Secara bergantian mereka akan merasakan tugas-tugas tersebut bersama dengan teman satu kemlompoknya masing-masing.

Pada saat mereka memainkan media permainan monopoli, secara bersama-sama antara guru dan siswa akan mengoreksi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jawaban dari setiap kelompok. Dalam mengoreksi secara bersama-sama, guru juga akan memberikan penguatan materi tentang membandingkan dua bilangan cacah. Dari aktivitas tersebut mereka akan mengetahui mana yang salah dan mana yang benar. Jika benar mereka akan mendapatkan skor atau poin dan jika salah maka mereka tidak akan mendapatkan skor. Kelompok yang mendapat skor terbanyak akan memenangkan pertandingan. Selain itu juga, dari setiap petak permainan monopoli yang telah mereka mainkan, per kelompok akan mendapatkan bilangan yang nantinya akan mereka simpan dan kemidian mereka dapat megurukan bilangan.

Dari memainkan media permainan monopoli tersebut secara tidak langsung dapat menalar tetang membandingkan dua bilangan cacah. Setalah dirasa cukup untuk memainkan media permainan monopoli mereka mendapatkan waktu untuk mengerjakan lembar kerja siswa yang telah disiapkan oleh guru pengajar.

Selesai dalam mengerjakan tugas dari lembar kerja siswa, kemudian mereka mendapatkan waktu kembali untuk mengurutkan bilangan secara berkelompok dari bilangan –bilangan yang telah mereka dapatkan ketika memainkan media permainan monopoli. Secara berkelompok mereka mulai mengurutkan bilangan yang telah mereka dapatkan. Dari mengurutkan ini pula mereka akan menalar pula bilangan mana yang lebih besar dan juga bilangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mana pula yang lebih kecil. Dari sini mereka dapat membandingkan bilangan.

Setelah mereka selesai dalam mengurutkan bilangan secara berkelompok, mereka akan menunjukkan dan membacakan hasil dari mengurutkan bilangan. Setiap kelompok akan menunjukkan dan mambacakan hasil dari diskusi mereka. Secara bersama-sama akan dikoreksi hasil dari diskusi masing-masing kelompok. Tahap ini merupakan tahap mengkomunikasikan.

Berakhir sudah topik pembahasan Matematika mengenai membandingkan bilangan cacah. Kemudian pembelajaran dapat dilanjukan dengan topik pembebahasan berikutnya yaitu pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdp). Pembelajaran tersebut akan membahas mengenai gerakan.

Untuk merubah pembelajaran dari topik pembahasan matematika menuju topik pembahasan seni budaya dan prakarya (SBdp), guru pengajar akan memberikan jembatan. Jembatan perubahan topik tersebut berupa pertanyaan yang nantinya dapat menggiring siswa untuk menuju ke topik pembahasan berikutnya. Pertanyaan tersebut yaitu “ apakah capek saat memainkan media permainan monopoli ? “ . Tentunya para siswa akan menjawab capek dikarenakan telah memainkan media permainan monopoli. Capek tersebut terletak pada kaki siswa karena banyak bergerak. Dengan pertanyaan tersebut, dapat menggiring siswa untuk menuju

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ke topik pembahasan bergerak pada pembelajaran seni budaya dan prakarya.

Setalah dapat menggiring siswa menuju ke topik pembehasan gerakan. Mula- mula guru akan memberikan pengamatan seperti pada pembelajaran sebelumya. Pengamatan di dalam pembelajaran ini berupa gambar. Gambar tersebut telah disiapkan oleh guru pengajar pada lembar kerja siswa yaitu berupa gambar gerakan kepala, gerakan tangan dan gerakan kaki. Dengan diberikan waktu, siswa dapat mengamati dengan melihat gambar tersebut.

Dari mengamati kemudian dapat dilanjudkan pada tahap menanya. Di tahap ini guru akan berperan sebagai penanya sedangkan siswa akan perperan sebagai penjawab atau sebaliknya. Pertanyaan yang diberikan oleh guru pengajar memuat tentang gambar gerakan yang telah mereka amati sebelumnya. Pertanyaan tersebut dikuatkan dengan guru memberikan gerakan untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan. Dengan seperti itu, dapat terjadilah umpan balik yang baik antara guru dan siswa.

Dari tahap menanya untuk menggali pemahaman siswa, kemudian dapat dilanjudkan pada tahap mencoba. Pada tahap mencoba ini siswa akan mencoba untuk menirukan gerakan yang diperagakan oleh guru pengajar dan juga mengerjakan lembar kerja siswa yang telah disiapkan oleh guru pengajar. Sebelum menirukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gerakan dari guru, siswa diminta untuk mengerjakan lembar kerja siswa terlebih dahulu. Kemudian dapat dilanjudkan dengan menirukan gerakan. Gerakan yang dicontohkan oleh guru pengajar merupakan gerakan yang sedarhana dan terdapat pada lembar kerja siswa yang telah siswa amati sebelumnya. Siswa dapat menirukan gerakan yang telah dicontohkan guru pengajar di depan kelas.

Setalah dirasa siswa dapat menguasai dengan baik gerakan yang telah dicontohkan oleh guru pengajar. Guru pengajar memberikan waktu untuk melatih gerakan yang telah dicontohkan bersama dengan kelompok mereka masing- masing. Diharapkan dengan latihan tersebut mereka dapat bergerak secara kompak.

Dengan latihan tersebut, mereka dapat masuk ke dalam tahap menalar. Yang mana di tahap menalar ini siswa dapat bergerak secara berkelompok ditambah dengan berhitung disetiap gerakannya. Sebelum siswa melakukan, tentunya guru pengajar memberikan contoh terlebih dahulu setelah itu dapat ditirukan oleh siswa. Dengan diberikan waktu kepada siswa untuk berlatih bergerak secara berkelompok, nantinya diharapkan bergerak dengan berhitung dan bernyanyi dapat memperkompak gerakan mereka secara bersama-sama.

Semakin banyak berlatih maka siswa akan semakin mahir dalam bergerak dan berhitung. Setelah di rasa semakin kompak dalam bergerak dengan berhitung, kemudian dilanjutkan pada tahap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengkomunikasikan. Di dalam tahap mengkomunikasikan ini siswa diminta untuk memperagakan gerakan yang telah mereka latih bersama dengan kelompoknya. Sembari mereka memperagakan gerakan guru pengajar dapat menilai hasil dari latihan mereka. Kegiatan ini merupakan kegiatan akhir dari kegiatan inti pembelajaran dan dilanjutkan dengan kegiatan penutup.

Di dalam kegiatan penutup pembelajaran ini siswa dan guru pengajar merumuskan apa yang telah mereka pelajari hari ini. Dimulai dari merumuskan kesimpulan, refleksi, penilaian akan jalannya pembelajaran, rencana tindakan lanjut, ice breaking, berdoa dan salam. Dalam merumuskan kesimpulan dibuat oleh siswa dan guru pengajar berupa penguatan materi tentang kalimat ajakan, membandingkan dua bilangan cacah dan gerakan. Kemudian dilanjudkan dengan refleksi dari pembelajaran yang berlansung dengan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai perasaan mereka pada saat pemelajaran berlansung. Kemudian untuk penilaian terhadap jalannya pembelajaran yang telah dilakukan, dibuat oleh guru pengajar sebagai evaluasi kedepannya agar pembelajaran yang dilakukan dapat lebih baik lagi. Salah satunya dengan melakukan rencana tindakan lanjut yaitu penugasan kepada siswa untuk mengerjakan latihan soal dan juga mempraktekkan cara hidup rukun di tempat bermain. Setelah itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru dan siswa melakukan ice breaking berupa bernyanyi dan bergerak sesuai dengan apa yang telah meraka pelajari pada topik pembahasan seni budaya dan prakarya (SBdp). Kemudian dapat dilanjudkan berdoa agar pembelajaran yang telah dilakukan pada hari ini dapat memberikan manfaat dan barokah tentunya dengan dipimpin oleh guru pengajar dan diakhiri dengan salam.

c. Observasi dan Analisis Data

Pada observasi dan analisis data ini akan disajikan hasil observasi yang telaah dilakukan pada siklus II. Observasi yang akan disajikan yaitu berupa data observasi aktivitas guru, data observasi akivita siswa dan tes hasil belajar siswa dengan media permainan monopoli. Data tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

1) Observasi Aktifitas Guru

Dari hasil pengamatan guru pengajar dieroleh nilaai rata-rata sebagai berikut :

Tabel 4.5
Ringkasan Hasil Observasi Guru
Dalam Mengelola Pembelajaran
Siklus II

Jumlah Skor Yang Diperoleh	**110**
Jumlah Skor Maksimal	**116**
Nilai Hasil Aktivitas Observasi Guru	**94,8**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II terdapat pada tabel tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan media permainan monopoli di dalam pembelajaran tematik tergolong baik dengan skor perolehan sebesar 110 dengan nilai hasil aktivitas observasi guru 94,8. Skor dan nilai tersebut lebih baik dibandingkan dengan perolehan skor dan nilai pada siklus I.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Disaamping observasi aktivitas guru ada pula observasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik yaitu dapat dilihat hasilnya pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Ringkasan Hasil Observasi Siswa
Dalam Mengikuti Pembelajaran
Siklus II

Jumlah Skor Yang Diperoleh	**106**
Jumlah Skor Maksimal	**116**
Nilai Hasil Skor Aktivitas Observasi Siswa	**91,4**

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran tematik yang dibawakan oleh guru pengajar dapat dikatakan baik. Hal tersebut ditunjukkan pada perolehan jumlah skor sebesar 106 dengan nilai hasil skor aktivitas observasi siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

91,4. Tentunya skor dan nilai tersebut dapat dikatakan lebih baik dibandingkan skor dan nilai pada pelaksanaan di siklus I.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Di dalam tes hasil belajar siswa ini diberikan lembar kerja siswa yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dari materi membandingkan bilangan cacah pada akhir pembelajaran. Hasil tes pada siklus II tersebut dapat diamati pada tabel berikut ini :

Tabel 4.7
Ringkasan Nilai Hasil Belajar Siklus II
Siswa Kelas II MINU Wedoro Sidoarjo
Selama Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan
Media Permainan Monopoli

Jumlah Nilai	**2645**
Rata- rata Kelas	**94,5**
Ketuntasan Belajar	**100 %**
Tidak Lulus	**0 Siswa**
Lulus	**28 Siswa**

Tabel di atas menunjukkan perolehan tes perolehan hasil belajar siswa saat menerapkan media permainan monopoli pada materi membandingkan bilangan cacah di dalam pembelajaran tematik. Perolehan tes hasil belajar masing-masing siswa dapat diamati pada tabel tersebut dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perolehan jumlah nilai sebesar 2465 sebanyak 28 siswa, kemudian memiliki nilai rata- rata kelas sebesar 94,5 dengan ketutasan belajar siswa mencapai 100 % .

Dengan perolehan hasil belajar siswa yang telah ada di tabel tersebut, maka dapat menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membandingkan dua bilangan cacah pada pembelajaran tematik sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Perolehan nilai rata-rata kelas pada siklus II menunjukkan angka 94,5 dengan indikator penelitian nilai rata- rata kelas sebesar lebih dari sama dengan 80. Kemudian untuk ketuntasan belajar pada siklus II menunjukkan siswa dapat tuntas semua dengan kata lain tuntas 100 % dengan indikator penelitian penelitian ketuntasan belajara lebih dari sama dengan 80 %. Dari kedua data tersebut penlitian ini dapat dikatakan telah mencapai indikator penelitian yang telah ditetapkan.

d. Refleksi Tindakan

Dari data yang telah didapatkan saat penerapan media permainan monopoli pada siklus II ini menunjukkan hasil yang dapat dikatakan baik dan memuaskan. Pembelajaran dapat dikatakan memusakan sebab pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rencanan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

telah disusun sebelumnya dan juga dapat mencapai indikator pembelajaran. Oleh sebab itu media permainan monopoli dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa dari terselenggaranya pembelajaran yang baik. Dampak positif bagi guru tentunya dengan menggunakan media permainan monopoli dapat membantu dalam menyampaikan dan memahamkan siswa tentang membandingkan dua bilangan cacah. Dampak positif bagi siswa juga dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar sambil bermain dan juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan banyak berlatih tentunya siswa akan terbiasa dan akan lebih mudah dalam membandingkan bilangan cacah melalui media permainan monopoli ini.

Selain itu pula dalam penerapan media permainan monopoli di dalam pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan antusias siswa saat mengikuti pembelajaran. Di dalam pembelajaran yang menyenangkan tidak ada unsur paksaan sehingga siswa suka rela dalam melakukan proses belajar mengajar. Disamping pembelajaran yang menyenangkan, penerapan tersebut juga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran yang didominasi oleh siswa. Sehingga siswa dituntut untuk berperan aktif di dalam pembelajaran. Dengan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran nantinya dapat menciptakan pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang bermakna. Banyak pengalaman yang akan di dapat siswa dalam dengan menarapkan pemelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli. Sehingga dapat dikatakan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli ini dipandang cocok. Kecocokan dalam materi, kompetensi inti, tema pembelajaran tematik, dan juga cocok dalam meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran.

C. Pembahasan

Dari data yang telah diperoleh berdasarkan pengamatan dalam pelaksanaan penelitiaan, baik pada pra siklus, siklus 1 dan siklus II dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

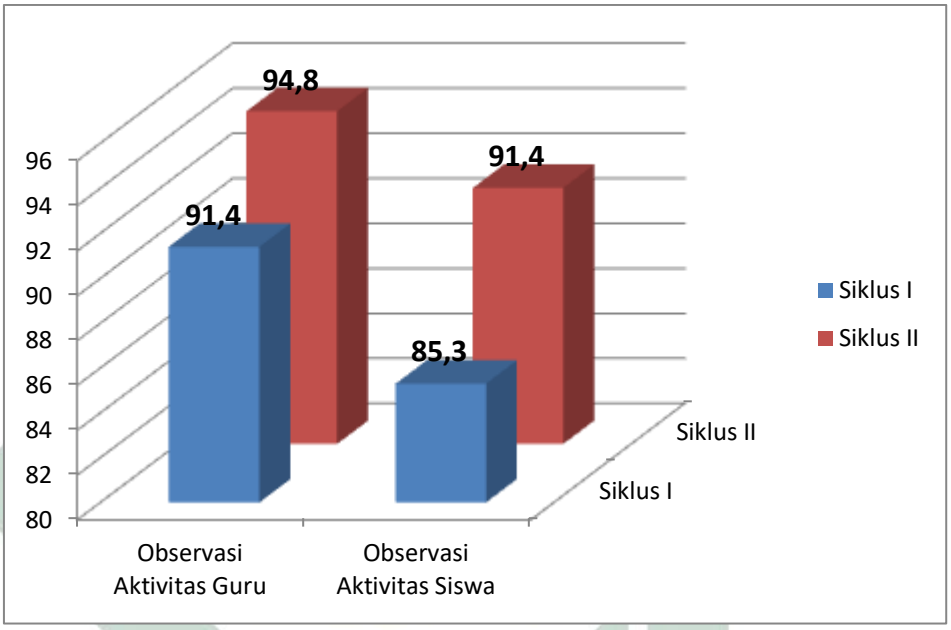
1. Aktivitas Guru dan Siswa

Di dalam pelaksanaan penelitian aktivitas guru dan siswa pada saat melakukan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas guru dan siswa dapat dilihat melalui nilai hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang telah di dapat oleh guru pengajar dan siswa pada waktu melakukan penerapan pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

Pada aktifvitas guru dapat diamati pada peningkatan aktivitas guru tersebut dimulai dari nilai hasil observasi guru sebesar 91,4 pada siklus I kemudian dilanjutkan dengan nilai hasil observasi guru pada siklus II sebesar 94,8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian pada aktivias siswa dapat diamati pula pada peningkatan aktivitas siswa tersebut dimulai dari nilaai hasil onaservasi siswa sebesar 85,3 pada siklus II kemudian dilanjudkan dengan nilai hasil observasi suswa pada siklus II sebesar 91,4.



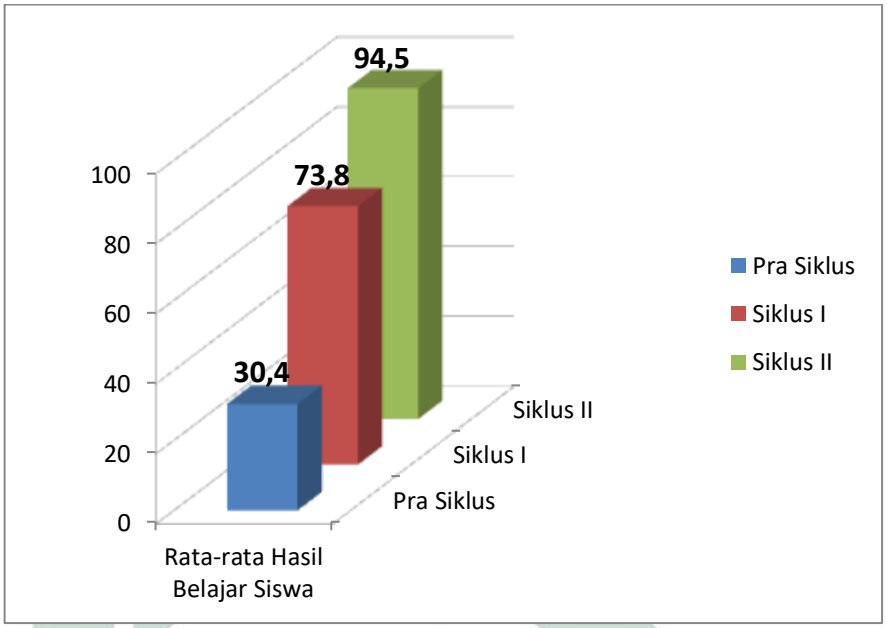
Gambar Diagram 4.1
Diagram Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada tiga siklus, yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut :

a. Rata-rata Hasil Belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



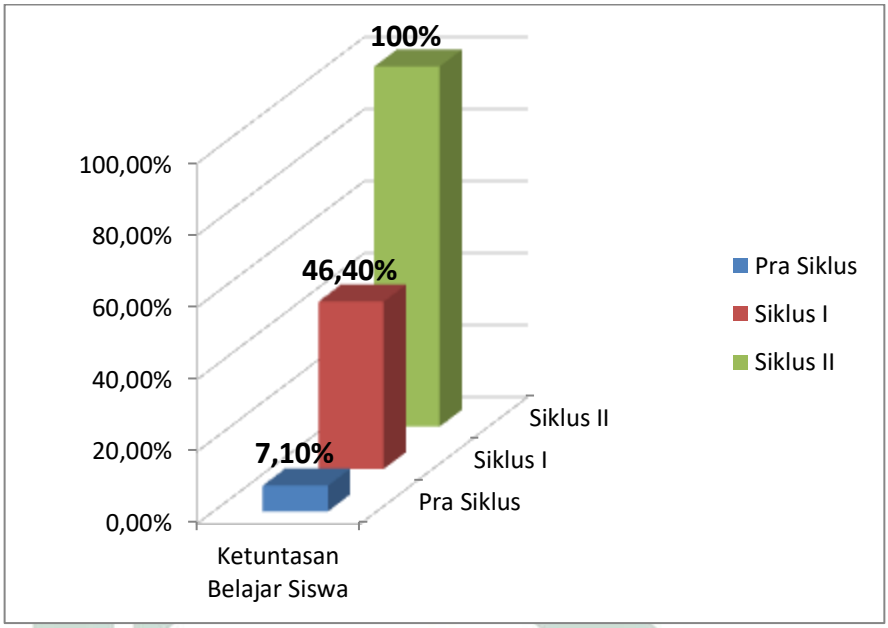
Gambar Diagram 4.2
Diagram Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Dapat diamati pada diagram batang di atas yang menunjukkan rata-rata hasil berlajar siswa dimulai dari pra siklus, kemudian siklus I dan yang terakhir adalah siklus II. Dari diagram batang tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus , siklus I dan sampai pada siklus II. Peningkatan tersebut dimulai dari perolehan rata-rata nilai 30, 4 pada pra siklus kemudian meningkat menjadi 73,8 pada siklus I, dan dapat meningkat kembali pada siklus II menjadi 94,5.

b. Ketuntasan Belajar Siswa

Ketuntasan belajar siswa dalam prosenatase pada pra siklus, siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar Diagram 4.3
Diagram Ketuntasan Belajar Siswa

Kesimpulan dari diagram batang yang telah di buat sebelumnya bahwa prosentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus yang dilakukan oleh guru pengajar. Peningkatan tersebut dapat di amati pada diagram batang sebelumnya yang menunjukkan dengan perolehan prosentase sebesar 7,1% pada pra siklus, mengalami peningkatan menjadi 46,4% pada siklus I, dan mengalami peningkatan lagi menjadi 100% pada siklus II.

c. Peningkatan Prosentase Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar di dalam prosentase pada tiap siklus Diperoleh Data Sebagai Berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tebel 4.8
Peningkatan Prosentase Hasil Belajar Siswa

No.	Aspek	Siklus			Prosentase Peningkatan
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1.	Nilai Rata- rata	30,4	73,8		43,4
			73,8	94,5	26,2
2.	Prosentase Ketuntasan Belajar	7,1 %	46,4 %		39,3 %
			46,4 %	100 %	53,6 %

Tebel tersebut merupakan kesimpulan dari prosentase peningkatan dimulai dari pra siklus, kemudian siklus I dan di akhiri dengan siklus II. Di dalam tebel tersebut terdapat dua aspek peningkatan yang telah di jabarkan. Kedua aspek tersebut yaitu aspek nilai rata-rata dari setiap siklus dan prosentase ketuntasan belajar dari setiap Siklus.

Mengenai peningkatan dari nilai rata-rata setiap siklus. Dapat di amati pada tabel tersebut bahwa terjadi peningkatan antara nilai rata-rata pada Pra Siklus dan nilai rata-rata pada siklus I. Peningkatan tersebut menunjukkan angka sebesar 43,4. Sedangkan peningkatan antara nilai rata-rata pada siklus I dengan nilai rata pada siklus II menunjukkan prosentase peningkatan sebesar 26, 2.

Kemudian untuk prosentase ketuntasan belajar setiap siklus. Dapat diamati pada tabel tersebut yang menujukkan peningkatan pada setiap siklus nya. Dimulai dari prosentase peningkatan dari prosentase ketuntasan belajar antara pra siklus dengan siklus I yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukkan peningkatan prosentase sebesar 39,3 %. Sedangkan prosentase peningkatan pada prosentase ketuntasan belajar antara siklus I dengan siklus II terjadi peningkatan sebesar 53,6 %.

Hasil data penelitian tersebut diperkuat dengan penelitian sebelumnya pada tahun 2015. Penelitian sebelumnya juga mengalami peningkatan baik aktivitas guru dan siswa serta dengan hasil belajar siswa. Penelitan tersebut memiliki judul yaitu "Peningkatan Kemampuan Menentukan Luas dan Keliling Pada Bangun Datar Sederhana Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Permainan Monopoli Siswa Kelas III MI Badrussalam Surabaya" yang memiliki hasil aktivitas guru pada siklus I sebesar 72,2 dan siklus II sebesar 82,3. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 68,3 dan siklus II sebesar 78,2. Kemudian untuk hasil belajar siswa pada penelitan tersebut juga mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat diamati pada rata- rata hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa. Pada penelitan tersebut rata- rata hasil belajar siswa dimulai pada pra siklus sebesar 64,7, siklus I sebesar 71,7, dan pada siklus II sebesar 80,7. Kemudian untuk ketuntasan hasil belajar siswa dimulai dari pra siklus sebesar 46,7%, siklus I sebesar 66,7% dan pada siklus II sebesar 90%.

Hasil aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar pada penelitan terdahulu tersebut meningkat dari pra siklus sampai dengan siklus II. Peningkatan tersebut disebabkan karena media permainan monopoli dapat membuat siswa mendapatkan pembelajaran yang menyenangka, aktif dan penuh semangat, kemudian siswa juga dikatakan mendapatkan pemahaman

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konsep yang utuh karena siswa dapat menemukan sendiri melalui media permainan monopoli.

Hasil penelitian ini juga didukung teori pembelajaran matematika yang dikemukakan oleh Heruman bahwa di dalam pembelajaran Matematika di tingkat SD atau MI diharapkan terjadi penemuan kembali (*Reinvention*).[56] Penemuan kembali tersebut dimaksudkan bahwa siswa dapat melakukan penemuan-penemuan konsep oleh pembelajar itu sendiri. Penemuan kembali tersebut dapat dilakukan di dalam penerapan media permainan monopoli di dalam pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena di dalam media media permainan monopoli sudah disediakan kuis yang nantinya dapat membimbing siswa untuk menemukan konsep guna menyelesaikan kuis tersebut. Secara tidak lansung siswa dapat menemukan konsep Matematika dengan menyelesaikan kuis yang di dapatnya dari petak media permainan monopoli.

Dari faktor-faktor yang memperngaruhi proses dan hasil belajar siswa, media permainan monopoli merupakan salah satu faktor yang memperngaruhi proses dan hasil belajar. Media permainan monopoli ini termasuk di dalam faktor intrusmental yang dapat memperngaruhi proses dan hasil belajar siswa. Faktor Intrusmental merupakan faktor yang diatur atau dirancang keberadaanya untuk mencapai tujuan yang akan dituju.[57] Media permainan monopoli merupakan sarana yang disiapkan guna untuk mencapai tujuan

[56] Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 4
[57] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Batu*, (Ciputat: Gaung Persada (GP) Press, 2008), 21-35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar siswa. Sehingga media permainan monopoli merupakan media yang dapat dugunakan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Dari karakteristik umum perkmbangan peserta didik usia sekolah dasar menyatakan bahwa anak usia SD/MI memiliki 2 masa perkembangan yaitu masa kanak-kanak tengah usia antara 6 sampai 9 tahun dan masa kanak-kanak akhir usia antara 10 sampai 12 tahun. Tentunya pada masa tersebut anak-anak masih tertarik dengan hal yang menyenangkan. Oleh sebab itu hendaklah guru pengajar memberikan pembelajaran yang menyenangkan.[58] Seperti halnya dengan menggunakan media permainan monopoli di dalam pembelajaran. Karena media permainan monopoli merupakan permainan yang didesain ulang menjadi media pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan media permainan Monopoli dapat memberikan rasa menyenangkan kepada siswa dan juga siswa dapat belajar dari media permainan monopoli tersebut. Sehingga siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar saja melainkan mereka juga akan mendapat pengalaman belajar sambil bermain.

Kemudian media permainan monopoli ini merupakan media yang fungsional. Ada beberapa fungsi media pembelajaran yang telah dikemukakan oleh para ahli, yaitu sebagai berikut :

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa atau peserta didik serta juga memudahkan pengajar bagi guru.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abtrak menjadi lebih konkret).

[58] Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Menarik perhatian siswa lebih besar (tidak membosankan)
4. Semua indra siswa dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh indra lainnya.
5. Lebih manrik perhatian dan minat murid dalam belajar.
6. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.[59]

Semua dari fungsi media pembelajaran tersebut terdapat pada media permainan monopoli. Sehingga media permainan monopoli ini dapat digunakan menjadi alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Kemudian juga menurut teori para guru mengenai permainan bahwa permainan dipandang dapat memberikan kontribusi kepada pembelajaran bermutu. Alasannya yaitu permainan memberikan kondisi ideal untuk belajar. Kondisi ideal tersebut berhubugan dengan pembelajaran yang dapat memberikan siswa kemandirian, mengambangkan harga diri mereka, membuat pilihan, dan melaksanakan kendali serta kepemilikan. Permainan pula memberikan sesuatu yang positif kepada siswa baik kesenangan dan kegembiraan. Permainan pula menyediakan pengalaman relevan dan bermakna yang memungkinkan siswa menyelenggarakan otonomi dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Permainan juga dapat menjadikan siswa untuk mengindentifikasi dan menyalurkan kebutuhan serta minat mereka sehingga menyingkapkan wawasan untuk berperilaku,

[59] M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 20-25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran dan pekembangan mereka.[60] Sehingga media permainan monopoli dapat membuta pembelajaran yang bermutu. Karena media permainan monopoli merupakan permainan yang dikemas menjadi media permainan monopoli yang digunakan di dalam pembelajaran.

Setelah medapatkan banyak data yang diperoleh dan juga banyak teori yang yang telah didapat oleh peneliti, sehingga peneliti berpendapat bahwa media permainan monopoli ini memiki dampak yang positif terhadap pembelajaran. Dampak positif tersebut yaitu dapat menjadikan pembelajaran lebih hidup dan menyenagkan, pembelajaran dapat mengaktifkan siswa, pembelajaran dapat memberikan pengalaman ganda bagi siswa, dan tentunya pembelajaran yang dilakukan oleh siswa menjadi lebih bermakna. Sehingga media permainan monopoli ini sangat cocok digunakan didalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan membandingkan bilangan cacah pada pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada kelas II SD/MI.

[60] Neville Bennett, et al., *Teaching Through Play Theachers' Thingking And Classroom Practice Mengajar Lewat permainan*, (Jakarta: Pt Grasindo Anggota Ikapi, 2005), 170-172.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam pra siklus dan dua siklus dengan menerapkan media permainan monopoli pada pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain dengan materi membandingkan bilangan cacah pada siswa kelas II MINU Wedoro Sidoarjo, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan media permainan monopoli di dalam pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain dengan materi membandingkan bilangan cacah pada siswa kelas II MINU Wedoro Sidoarjo baik aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat ditunjukkan pada hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada setiap siklusnya. Nilai hasil akhir observasi aktivitas guru pada siklus I sebesar 91,4, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai hasil akhir observasi aktivitas guru sebesar 94,8. Nilai hasil akhir observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 85,3, kemudian mengalami peningkatan pula pada siklus II dengan nilai hasil akhir observasi aktivitas siswa sebesar 91,4. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan monopoli dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran. Peningkatan tersebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikarenakan media permainan monopoli memiliki dampak positif bagi guru dan siswa serta dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan tentunya berkesan.

2. Peningkatan kemampuan membandingkan bilangan cacah pada pembelajaran tematik sub tema hidup rukun di tempat bermain pada pra siklus dan dua siklus mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat diamati dari rata-rata nilai hasil belajar dan prosentase ketuntasan belajar pada pra siklus dan dua siklus. Pada pra siklus rata-rata nilai hasil belajar hanya mencapai 30,4 dengan prosentase ketuntasan belajar sebesar 7,1%. Pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata nilai hasil belajar yang mencapai 72,8 dan prosentase ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 46,4%. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata nilai hasil belajar yang mencapai 94,5, dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 100%. Sehingga peningkatan prosentase tersebut dari nilai rata-rata pra siklus ke siklus I sebesar 43,4 dan dari siklus I ke siklus II sebesar 26,2. Peningkatan prosentase dari prosentase ketuntasan belajar pra siklus ke siklus I sebesar 39.3%, kemudian dari siklus I ke siklus II sebesar 53,6%.

B. Saran

Berdasarkan pembuktian keberhasilan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media permainan monopoli dalam meningkatkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan belajar siswa, maka penelitian ini dapat disempurnakan kembali dengan melakukan saran-saran sebagai berikut :

1. Melakukan pengembangan penggunaan media permainan monopoli pada topik pembahasan materi lain. Sehingga media permainan monopoli ini tidak hanya digunakan untuk topik pembahasan materi Matematika saja melainkan dapat digunakan pada topik pembahasan materi lain.
2. Memberikan variasi yang berbeda pada media permainan monopoli agar siswa tidak bosan dan kegiatan belajar menjadi lebih bersemangat, aktif dan menyenangkan.
3. Menggunakan media permianan monopoli ini di dalam pembelajaran untuk dijadikan alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan hasil dari penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Evaluasi program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. (Jakarta: Bumu Aksara).

Arikunto, Suharmisi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta).

Basrowi dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. (Bogor: Ghalia Indonesia).

Bunnett, Neville, et al.. 2005. *Teaching Through Play Theachers' Thingking And Classroom Practice Mengajar Lewat permainan*. (Jakarta: Pt Grasindo Anggota Ikapi).

Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).

Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya).

Hasanah, Iskayati, et al.. 2017. *Referensi Bahan Ajar Matematika Untuk SD/MI Kelas II Semester Gasal*. (Surabaya:CV Dwi Mitra Mandiri).

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II MINU Wedoro Sidoarjo.

Heruman. 2015. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).

Kerami, Djati. 2003. *Kamus Matematika*. (Jakarta: Balai Pustaka)

Mulyasa, H. E. 2010. *Praktik Penelitiaan tindakan Kelas menciptakan perbaikan berkesinambung*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Batu*. (Ciputat: Gaung Persada (GP) Press).

Mustaqim, H. 2008. *Psikologi Pendidikan*. (Semarang: Pustaka Pelajar Offset).

Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. (Jakarta: Rajawali Pers).

Sadiman, Arif S. 2012. *Media pendidikan*. (Jakarta: PT Grafindo Persada).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sadiman, Arief S dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemandaatannya*. (Depok: Rajawali Pers).

Slavin, Robert E. 2011. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. (Jakarta: PT. Indeks).

Sudjana. 2005. *Evaluasi Hasil Belajar*, (Bandung: Pustaka Mutiara).

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta).

Sukarjo, M dan Ukim Komarudin. 2012. *Ladasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. (Jakarta: Rajawali Pers).

Sumber dari rekapan nilai perbandingan bilangan siswa kelas II MINU Wedoro Sidoarjo

Suyono dan Harianto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya).

Tamwifi, Irfan. 2014. *Metodologi Penelitian*. (Surabaya: CV Cahaya Intan XII).

Tamzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penlitian*. (Yogyakarta: Teras).

TIM Prima Pena. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Gita Media Press).

Undang undang nomor 20 tahun 2003

Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers).

Wikipedia, *Monopoli (Permainan)*, (Ensiklopedia Bebas: 17 Mei 2018), https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id