ABSTRAK

Renny Lutfia Sari. 2018. Peningkatan Keterampilan Berhiung Mata Pelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan Tiga Angka Menggunakan Media Dakon Pada Siswa Kelas III Di SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya, Pembimbing I: Ibu **Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag** dan **Pembimbing II:** Bapak **Dr. Sihabudin, M.Pd.I. M.Pd**

Kata Kunci: Keterampilan Berhitung, Media Permainan Dakon.

Penelitian ini berawal dari rendahnya Keterampilan berhitung siswa mata pelajaran matematika di SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo. Proses pembelajaran yang kurang menarik menjadikan siswa pasif di kelas. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya perbaikan pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan keterampilan berhitung. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui penerapan menggunakan media Dakon dalam pelaksanaan Pembelajaran Matematika.

Tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Mengetahui penerapan media permainan Dakon pada mata pelajaran Matematika pada siswa kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo. 2) Mengetahui peningkatanketerampilan berhitung mata pelajaran Matematika pada siswa kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo setelah menggunakan media permainan Dakon.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan Kurt Lewin yang tiap siklus terdiri dari empat komponen pokok, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes tulis dan doumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penerapan media permainan Dakon berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai akhir aktivitas guru siklus I mendapat 95,9 (sangat baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 97,22(sangat baik). Sedangkan nilai akhir aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 93,05 (sangat baik) menjadi 95,83 (sangat baik) pada siklus II. 2) Peningkatan keterampilan berhitung juga dapat dibuktikan dengan nilai keterampilan berhitung pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh persentasi keberhasilan kelas 28% dan rata-rata 65,2 (cukup). Sedangkan pada siklus II diperoleh persentase keberhasilan kelas 84% dan nilai rata-rata 95,83 (sangat baik) dan telah memenuhi indikator kinerja yang di tetapkan.

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 JUDUL ii

HALAMAN MOTTO iii

HALAMAN PERSEMBAHAN iv

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI v

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR RUMUS-RUMUS xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tindakan Penelitian 7
D. Tujuan Penelitian 7
E. Lingkup Penelitian 8
F. Signifikansi Penelitian 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

BAB II KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Berhitung
1. Pengertian Keterampilan berhitung 11
2. Pengertian Berhitung 12
3. Pengertian Pembagian 12
B. Media Pebelajaran
1. Pengertian Media pembelajaran 13
2. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran 14
3. Manfaat Media Pembelajaran 18
4. Pengertian Media Dakon 21
1) Media Dakon dalam Pembelajaran 22
2) Karakteristik Media Dakon 22
3) Langkah-langkah Media Dakon 23
4) Kelebihan Media Dakon 24
5) Kekurangan Media Dakon 25
C. Karakteristik Mata Pelajaran Matematika
1. Hakikat Matematika 25
2. Fungsi Matematika 27
3. Tujuan Pembelajaran Matematika 28
D. Peningkatan Keterampilan Berhitung Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Dakon 30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian 32
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian 36
C. Variabel yang Diteliti 37

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. Rencana Tindakan 37
E. Data dan Cara Pengumpulannya 42
F. Analisa Data 45
G. Indikator Kinerja 49
H. Tim Peneliti dan Tugasnnya 50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 51
B. Pembahasan 78

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 87
B. Saran 88

DAFTAR PUSTAKA 90

RIWAYAT HIDUP PENELITI 92

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN 93

LAMPIRAN-LAMPIRAN 91

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

Tabel Halaman

Tabel 3.2 Skala PersentasenHasil Belajar Siswa 48

Tabel 3.3 Skala Persentase Hasil Belajar Siswa 48

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Sebelum PTK..... 76

Tabel 4.2 Hasil Wawancara Setelah 77

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktifitas Guru dan Siswa..... 79

Tabel 4.4 Data Peningkatan Hasil Tes Keterampilan Berhitung Siklus I dan II 80

Tabel 4.5 Hasil Nilai Rata-Rata Kelas dan Jumlah Siswa Yang Tuntas..... 81

Tabel 4.6 Persentase Tingkat Ketuntasan Siswa..... 82

Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Penelitian 83

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 RUMUS

Rumus Halaman

Rumus 3.1 Nilai Hasil Belajar 47
Rumus 3.2 Nilai Rata-Rata 47
Rumus 3.3 Persebtase Hasil Belajar Siswa 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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 Formulir Pengajuan Judul Skripsi
Lampiran 2 Surat Tugas
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian
Lampiran 4 Surat Telah Melakukan Penelitian
Lampiran 5 Kartu Konsultasi Skripsi
Lampiran 6 Formulir Persetujuan Pembimbing Untuk Munaqosah Skripsi
Lampiran 7 Profil Sekolah
Lampiran 8 Validasi Instrumen Observasi, Soal dan RPP
Lampiran 9 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I
Lampiran10 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II
Lampiran 11 RPP Siklus I
Lampiran 12 RPP Siklus II
Lampiran 13 Nilai Keterampilan Berhitung Siswa Siklus I
Lampiran 14 Nilai Keterampilan Berhitung Siswa Siklus II
Lampiran 15 Instrumen Wawancara Guru dan Siswa
Lampiran 16 Hasil Wawancara Guru dan Siswa
Lampiran 17 Lembar Kerja Siklus I
Lampiran 18 Lembar Kerja Siklus II
Lampiran 19 Dokumentasi

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 bagi kehidupan umat mausia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapanpun dan dimanapun berada. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dikarenakan pendidikan merupakan pondasi bagi seluruh kehidupan manusia. Tanpa pendidikan Negara-negara di seluruh dunia tidak akan mampu, tanpa pendidikan sumber daya manusia yang berkualitas dicetak untuk menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa juga tidak akan terlahirkan.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 pasal 12 menyatakan bahwa "Setiap siswa pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan layanan pendidikan sesuai bakat, minat dan kemampuannya". Layanan pendidikan tersebut tidak lepas dari peran guru untuk mengembangkan potensi peserta didik. Seorang guru harus mempunyai standar kompetensi, diantaranya kompetensi pedagogik berupa penguasaan teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik yaitu dengan menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam proses belajar mengajar. Belajar-mengajar di 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

merupakan serangkaian kegiatan yang secara sadar telah terencana, perencanaan yang baik akan mendukung keberhasilan pengajaran.[1]

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting bagi kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan akan lahir generasi-generasi penerus yang berkualitas dan diharapkan dapat mewujudkan cita-cita suatu bangsa. Oleh karena itu, pemerintah selalu mengutamakan sektor pendidikan di dalam pemerintahannya. Salah satu usaha yang dilakukan adalah memberikan subsidi pendidikan berupa dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah) yang dilakukan secara bertahap yaitu dimulai dari jenjang SD, SMP dan akan diberikan juga pada siswa SMA. Tujuannya supaya para generasi muda penerus bangsa bisa tetap bersekolah meskipun dengan kehidupan yang serba kekurangan. Usaha lain yang dilakukan pemerintah yaitu dengan selalu meningkatkan kualitas pendidikan baik dengan perbaikan sistem pembelajaran di kelas hingga penyempurnaan kurikulum pembelajaran yang diterapkan, salah satunya adalah dengan menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pelaksanaan pembelajaran yang dikehendaki KTSP, termasuk di dalam pembelajaran adalah suatu mata pelajaran yang dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan kermasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela Negara,

[1] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran.* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 2.

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

penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggungjawab sosial ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Proses pendidikan yang baik akan mempengaruhi pengembangan ilmu pengetahuan, perkembangan teknologi dan kebiasaan berbudaya yang bermoral untuk keberhasilan pembangunan bangsa. Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidikan terhadap perkembangan jasmanai dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.[2]

Pengertian pendidikan tertuang dalam Undang-Undang Nomor : 20 Tahun 2003 yaitu: "Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Sistem pendidikan di Indonesia, bidang studi yang dipelajari secara implisit dan eksplisit mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi adalah matematika. Matematika sebagi ilmu dasar merupakan jembatan penghubung antar berbagai bidang ilmu.

[2] Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h.2.

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

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pada mata pelajaran matematika terdapat materi perkalian dan pembagian yang ada pada kelas III MI, SD, dan SDI. Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran matematika disekolah dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik, dikarenakan proses belajar mengajar kurang menarik sehingga siswa merasa bosan dan mengantuk. Dengan menggunakan pemodelan matematika, berbagai persoalan sehari-hari dapat dipelajari dan diselesaikan. Kemampuan logika matematika yang baik dapat melatih kemampuan analisis terhadap berbagai persoalan yang dihadapi. Pemahaman konsep matematika sehari-hari seperti pengenalan pola, bentuk, ukuran, dan menghitung.

Dalam pembelajaran matematika selalu tidak luput dari berhitung. Berhitung merupakan mengerjakan hitungan seperti menjumlahkan,

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

mengurangi, mengalikan, dan membagi. Pembagian merupakan lawan dari perkalian. Pembagian disebut juga lawan pengurangan sampai habis.[3]

Melalui lingkungan belajar yang tepat, siswa dapat menemukan hubungan yang berakna atau permasalahan kontekstual dengan ide abstrak yang mendorong proses internalisasi konsep. Namun, untuk mencapai hal tersebut siswa membutuhkan situasi yang abstraktif sebagai titik awal proses pembelajaran. Permainan dapat menjadi situasi/permasalahan yang atraktif karena permainan lebih banyak menggunakan tindakan daripada penjelasan kata-kata.

Pada kelas III di SDI Sabilil Falah mengalami kesulitan pada kemampuan berhitung pembagian mata pelajaran matematika. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara guru kelas dan siswa kelas III di SDI Sabilil Falah pada tanggal 30 April 2018. Dalam pembelajaran matematika di sekolah hasil belajar siswa yang masih rendah disebabkan pebelajaran masih menggunakan metode ceramah dan sangat jarang menggunakan media. Tidak digunakanya media pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi menghitung, sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar yang berakibat pada hasil belajar yang rendah.

Tingkat keterampilan berhitung siswa kelas III SDI Sabilil Falah pada mata pelajaran matematika yang seharusnya memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang harus dicapai peserta didik adalah 80, pada kelas 3

[3] Heruman, *Model Pembelajaran Matematika* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h.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

terdahulu dalam satu kelas pada materi pembagian tiga angka yang mampu mencapai KKM hanya 20%, sedangkan sisanya yaitu 80% siswa masih belum dapat memenuhi KKM. Maka peneliti mempunyai keinginan untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk meneliti pemahaman peserta didik

Berdasarkan masalah di atas, solusi yang kami tawarkan adalah Media Permainan Dakon. Permainan Dakon merupakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung, karena permainan dakon dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat menyenangkan siswa karena mengandung unsur permainan.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas III SDI Sabilil Falah, maka dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul **"Peningkatan Keterampilan Berhitung Mata Pelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan Tiga Angka Menggunakan Media Dakon Pada Siswa Kelas 3 Di SDI Sabilil Falah Sukodono "**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media *permainan Dakon* pada mata pelajaran Matematika pada siswa kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono?

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. Bagaimana peningkatan keterampilan berhitung mata pelajaran Matematika pada siswa kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono setelah menggunakan media *Permainan Dakon*?

C. Tindakan Penenlitian

Tindakan yang dipilih peneliti untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam meningkatkan keterampilan berhitung mata pelajaran Matematika pada siswa kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono yaitu dengan menggunakan media Permainan Dakon. Dengan menggunakan media Permainan Dakon ini diharapkan keterampilan berhitung siswa dapat meningkat.

Media ini dipilih karena menarik perhatian siswa, siswa merasa bahwa mereka sedang bermain tidak merasa dibebani oleh palajaran.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diambil, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media *Permaianan Dakon* pada mata pelajaran Matematika pada siswa kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono.
2. Mengetahui peningkatan keterampilan berhitung mata pelajaran Matematika pada siswa kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono setelah menggunakan media Permainan Dakon.

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

E. Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti membahas tentang Peningkatan Keterampilan Berhitung Mata Pelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan Tiga Angka Menggunakan Media Dakon Pada Siswa Kelas 3 SDI Sabilil Falah Sukodono. Adapun standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator akan dibahas sebagai berikut:

1. Subjek yang diteliti difokuskan pada siswa kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono tahun ajaran 2017-2018.
2. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Matematika kelas III materi Perkalian dan Pembagian dengan menggunakan media Permainan Dakon.
3. Standar Kompetensi :

   Melakukan perkalian dan pembagian bilangan smpai tiga angka.

   Kompetensi Dasar:

   3.2 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka.

   Indikator :

   3.2.1 Menjawab soal hitung pembagian bilangan tiga angka

   3.2.2 Meyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian bilangan tiga angka.

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

F. Signifikasi Penelitian

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

1. Siswa
   a. Proses pembelajaran matematika kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono lebih menarik dan menyenangkan.
   b. Proses pembelajaran menjadi aktif dan dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa.
   c. Membantu siswa dalam meningkatkan nilai KKM.
2. Guru
   a. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru-guru di sekolah dalam pemilihan media untuk meningkatkan keteramilan berhitung siswa dalam mata pelajaran matematika.
   b. Guru dapat menggunakan hasil penelitian sebagai pertimbangn dalam meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik.
3. Peneliti

   Sebagaia pembelajaran peneliti dalam memecahkan masalah yang ada di dalam kelas yaitu untuk meningkatkan keterampilan berhitung pembagian bilangan dengan menggunakan media permainan Dakon. Dengan menggunakan media tersebut merupakan salah satu usaha untuk memperbaiki kegiatan proses pembelajaran dari sebelumnya.
4. 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

a. Sebagai masukan untuk meningkatkan mutu sekolah melalui penerapan pengajaran asik dan menyenangkan dengan menggunakan media permainan Dakon.

b. Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan tersebut.

5. Masyarakat

Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah tersebut dengan adanya hasil pemanfaatan media permainan Dakon.

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. Keterampilan Berhitung

1. Pengertian Keterampilan Berhitung

Keterampilan adalah suatu kemampuan dan kapasitas yang diperoleh melalui usaha yang disengaja, sistematis, dan berkelanjutan untuk secara lancar dan adaptif melaksanakan aktivitas-aktivitas yang kompleks atau fungsi pekerjaan yang melibatkan ide-ide (keterampilan kognitif), hal-hal (keterampilan teknikal), dan orang-orang (keterampilan interpersonal). Keterampilan tersebut dapat dilatih sehingga mampu melakukan sesuatu, tanpa adanya latihan dan proses pengasahan akal, fikiran tersebut tidak akan bisa menghasilkan sebuah keterampilan yang khusus atau terampil karena keterampilan bukanlah bakat yang bisa saja didapat tanpa melalui proses belajar yang intensif dan merupakan kelebihan yang sudah diberikan semenjak lahir.

Keterampilan berhitung merupakan keterampilan intelektual sangat bermanfaat bagi seseorang. Penguasaan keterampilan dalam berhitung juga bermanfaat untuk banyak hal, seperti membantu mengatasi segala persoalan dalam kehidupan praktis sehari-hari, membantu mempermudah pemahaman konsep-konsep yang dipelajari, dan membantu mempermudahkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diminati.

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. Pengertian Berhitung

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat dipelukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengebangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Anak usia 4-6 tahun pada fase perkembangan praoperasional menuju kekongkritan. anak pada fase tersebut belajar terbaik dengan menggunakan benda-benda. Bebagai benda yang ada disekitar kita dapat digunakan untuk melatih anak berhitung, berpikir logis dan matematis.

Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan. Berhitung adalah salah satu cabang dari matematika yang mempelajari operasi penjumlahan, operasi pengurangan, operasi perkalian, dan operasi pembagian.

3. Pengertian Pembagian

Pembagian merupakan lawan dari perkalian. Pembagian disebut juga pengurangan berulang sampai habis. Kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa dalam mempelajari konsep pembagian adalah pengurangan dan perkalian.

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

Pembagian merupakan topic sulit untuk dimengerti siswa. Oleh karena itu banyak ditemukan kasus ketika siswa dikelas tinggi SD bahkan sampai SMP, kurang mwmiliki keterampilan dalam pembagian. hal ini merupakan penyebab mengapa siswa banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika atau mata pelajaran lain yang berkaitan dengan pembagian. Penggunaan media pembelajaran yang efektif serta tentunya dengan bimbingan guru diharapkan dapat siswa dalam mempelajari topic pembagian tersebut.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan komponen penting yang dibutuhkan dalam pemahaman komunikasi. Secara umum media merupakan kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Heinich, Molenda, dan Russell mendefinisikan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.[4]

Dari berbagai pengertian media seperti yang telah dijelaskan di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa media pebelajaran adalah sebagai alat yang dapat membantu dalam proses menyampaikan bahan atau materi ajar kepada pembelajar. segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuas atau

[4] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, (*Jakarta: Rajawali Pers, 2009)h.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

keterampilan pebelajar sehingga dapat endorong terjadinya proses belajar pada diri dari siswa.

Setiap proses belajar dan mengajar di tandai oleh beberapa unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainya yang berfungsi sebagai cara untuk menghantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Media pembelajaran sebagai proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak bisa berlangsung optimal.

2. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran

a. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pengajaran sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidkan. Menurut Achsin menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran Adalah:[5]

1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna
2) Untuk mempermudah bagi guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik

[5] A. Achsin, *Media Pendidikan daam Kegiatan Belajar Mengajar*, (Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang, 1986), h.17

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) Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru atau pendidik
4) Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik
5) Untu menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik

Sedangkan Sudjana, menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah:[6]

1) Memiliki penyajian dalam pengajaran yang berbeda dan lebih menarik perhatian siswa. Sehingga semangat belajar siswa lebih tinggi
2) Pemahaman makna materi yang disampaikan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami
3) Metode mengajaran akan lebih bervariasi, dan
4) Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media adalah:

1) Agar proses kegiatan belajar mengajar bias berjalan dengan efektif dan efisien.

[6] Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: C.V. Sinar Bandung, 2002), h.2

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) Diharapkan dapat meningkatkan mitivasi siswa dalam belajar.
3) Diharapkan menjadi salah satu variasi dalam metodhe pembelajaran.
4) Diharapkan mampu memberikan peluang bagi pembelajar untuk altif dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam suatu pembelajaran sangatlah penting karena media berguna untuk mengefektifkan komunikasi yang ada dikelas. Media mampu menampilkan efek suara., gambar dan gerak. Sehingga pesan yang disampaikan oleh pengajar pada pebelajar lebih hidup, menarik, dan konkrit, serta dapat memberi kesan seolah olah siswa terlibat dalam pengalaman belajar yang ditampilkan.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran mampu membangkitkan keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.[7] Ada beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran, diantaranya yaitu:[8]

1) Penggunaan media dalam proes belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar efektif.

[7] Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran.* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.15.
[8] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 1989), h.99-100

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

2) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untukmempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami penjelasan guru.
3) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk meningkatkn mutu belajar mengajar.

Dari beberapa fungsi diatas, memberikan bukti bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sanga diperlukan. Namun kenyataanya, ada beberapa dari guru selaku pendidik seakan menutup mata terhadap hal itu. Mereka berpendapat bahwa keberadaan media dapat menggeser kedudukannya sebagai sumber informasi. Guru seperti itu hendaknya menyadari bahwa penggunaan media ditunjukkan untuk membawa dunia pendidikan yanng ebih baik tanpa mengganti peran guru tersebut. Karena pada hakekatnya, media tetaplah suatu alat banru mengajar walaupun perannya telah meningkat. Dalam memilih media pun seorang guru harus menyesuaikan denga kebutuhan situasi dan kondisi masing-masing yang terpenting lagi adalah mengetahui karakteristik siswa sebelum penentuan media.[9]

Dalam dunia matematia, media pembelajaran berfungsi sebagai berikut :

a) Membantu sajian materi

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Pt Raja Grafindo Perkasa, 2007) hal 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

b) Meningkatkat motivasi belajar

c) Memudahkan pemahaman

d) Berfungsi untuk mengkonkritkan konsep

3. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pendekatan sistem pengajaran, diperlukan adanya komponen-komponen yang saling berinteraksi guna mencapai tujuan pengajaran. Media merupakan salah satu komponen penting di samping pendidikan dan siswa. Penggunaan media diharapkan mempu mewujudkan situasi belajar yang diinginkan dan proses pembelajaran akan lebih efektif. Berikut merupakan manfaat yang diperoleh dari media pembelajaran :

a. Media dapat mengatasi permasalahan keterbatasan pengalaman siswa. Latar belakang kehidupan yang berbeda. Lingkungan yang berbeda menyebabkan tiap-tiap anak memiliki pengalaman yang berbeda pula. Hal tersebut terjai karena tidak semua anak memiliki kesempatan untuk memiliki sesuatu.

b. Menyederhanakan konsep-konsep yang abstrak.

Konsep- konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

c. Media pembelajaran mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu

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. Media pembelajaran memungkinakan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya. Dengan mneggunakan media, interaksi antara siswa dan lingkungannya dapat terjadi secara langsung, sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar secara konkrit.

e. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.

Adakalanya persepsi yang dimiliki setiap siswa akan berbeda jika mereka hanya menerima informasi secara verbalisme. Bandingkan jika mereka tidak hanya melihat dan mendengar saja namun meraba dan merasakan atas informasi yang diterimanya dengan menggunakan media. Hal itu akan menimbulkan keseragaman persepsi dari para siswa dan tentunya dengan bimbingan dari guru supaya persepsi tersebut terarah pada tujuan yang diinginkan.

f. Media membangkitkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar.

Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, yaitu :

1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pengajaran.
2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik
3) Memberikan kerangka sistematis secara baik
4) Memudahkan kembali pengajaran terhadap materi pembelajaran
5) Membantu pengajar dalam menyajikan materi.

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

Sebelum memulai mengajar, pengajar terlebih dahulu menyusun materi untuk disajikan kepada pembelajar. Tentu saja materi itu harus menarik, sesuai dengan tujuan dan sebagainya. Di sinilah manfaat media yaitu untuk membantu dalam hal kcermatan, dan ketelitian dalam penyajian dalam pembelajaran.

6) Meningkatkan kepercayaan diri seorang pengajar
7) Meningkatkan mutu pembelajaran karena memberikan variasi dalam pengajaran. Misalnya dengan menggunakan media, seorang pengajar akan memberikan variasi dalam model pembelajarannya dalam setiap pertemuan.

Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar atau siswa, yaitu:[10]

1) Meningkatkan motivasi belajar
2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar
3) Memberikan struktur materi pelajaran
4) Memberikan inti informasi pembelajaran
5) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis sehingga pembelajar mampu membangsun sendiri atas konsep atau materi yang telah diberikan.

[10] Musfiqon, *Pengemabangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012) hal 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

6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan pada diri pembelajar. Dengan adanya media pembelajaran, pembelajar akan menikmati materi dan informasi tanpa paksaan dari pihak manapun jika dibandingkan dengan menerima materi secara verbalisme saja

7) Pelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar. Pembelajar tidak hanya pasif dalam menerima informasi melainkan ikut aktif didalamnya, sehingga pemahaman mereka atas suatu informasi tersebut lebih dalam dan tidak mudah hilang.

4. Pengertian Dakon

Permainan Dakon adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji conklak dan jika tidak ada kadangkala menggunakan biji-bijian dari tumbuhan, ataupun batu-batu kecil.[11]

Gambar 2.1 Media Pemainan Dakon

[11] Aisyah Fad, *kumpulan Permainan Anak Tradisonal Indonesia*, (Jakarta: Penebar Swadaya Grup, 2011) hal 10

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

Congklak atau biasa disebut dakon adalah permainan sederhana yang mengasah daya nalar anak. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang, permainan ini terdiri dari 16 lubang congklak, 2 diantara lubang tersebut merupakan lubang penampung, lubang ini berada disisi paling kiri dari pemain, memerlukan sebuah papan dan biji kerang sejumlah 98, pada awal permainan masing-masing lubang diisi 7 kecuali lubang penampung.

a. Media Dakon dalam Pembelajaran

Salah satu media pembelajaran sederhana yang sesuai untuk peserta didik yang berada di kelas bawah adalah media pembelajaran yang berupa alat permainan. Permainan yang dilakukan hendaknya bersifat edukatif dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini alat permainan bersifat visual dan edukatif untuk siswa disekolah.

Media dakon termasuk dalam media permainan tradisional. Dakon yang dipergunakan adalah dimana melalui penggunaanya dapt menyajikan informasi. Memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, dan mengajarkan keterampilan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

b. Karakteristik Media Dakon

Karena dakon merupakan salah satu jenis permainan tradisional, maka karakteristik dakon adalah 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

1) Menggunakan papan yang dinamakan papan dakon dan 98 (14x7) buah biji yang dinamakan biji dakon atau buah dakon. Umumnya papan dakon terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan,kelereng atau plastik. Pada papan dakon terdapat 16 buah lubang yang terdiri dari 14 lubang kecil dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil disisi pemain dan lubang besar disisi kanannya dianggap milik sang pemain.[12]
2) Media dakon ini mengajarkan kecermatan dalam menghitung, ketelitian dan juga kejujuran. Setiap pemain dituntut untuk bisa memperkirakan kemenangannya dengan mengumpulkan biji dakon paling banyak. Nilai-nilai ini yang belakangan diabaikan oleh permainan modern.

c. Langkah-Langkah Menggunakan Media Dakon

Cara memainkan permainan dakonan adalah peserta melakukan ping sut untuk mendapatkan urutan giliran dalam permainan.Setelah itu biji dakon yang berjumlah kurang lebih 98 tadi disebar rata dalam setiap lubang dakon.Siapa yang paling banyak mengumpulkan biji dakon, dialah pemenangnya. Permainan dimulai dengan mengambil seluruh biji di satu lubang dan menyebarnya satu

[12] Hendra surya, *Kiat Membina anak Agar Senang Berkawan*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2006) hal. 70-73

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

per satu keseluruh lubang secara urut, termasuk ke lubang lawan. Jika melewati lubang pojok yang menjadi milik kita, maka satu biji yang kita genggam ditaruh di sana. Tapi, jika melewati lubang pojok milik lawan, kita tidak boleh menaruh biji sawo di dalamnya. Sebabnya, tentu saja agar jumlah biji milik lawan tak bertambah banyak.

Sedangkan pada skripsi kali ini langkah-langkah yang dilakukan sedikit berbeda dengan langkah-langkah yang digunakan biasanya. Yaitu siswa mengambil biji dakon sejumlah soal yang ada pada lembar soal, kemudian siswa membagi biji dakon tersebut sejumlah bilangan pembagi pada soal secara rata. Kemudian siswa dapat menemukan hasil jawaban pembagian tersebut dengan menghitung jumlah biji yang ada pada setiap lubang yang telah diisi biji secara rata.

d. Kelebihan Media Dakon

Dasar pemilihan media dakon adalah karena permainan dakon memiliki kelebihan sebagai berikut :

1) Secara umum cocok untuk membantu mempelajari fakta dan keterampilan. Beberapa pakar pendidikan mengatakan bahwa tujuan utama digunakan permainan dakon dalam pembelajaran matematika adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar menjadi senang.

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) Meningkatkan pengusaan kompetensi matematika tentang konsep perkalian dan digunakan dalam waktu serta situasi yang tepat.

3) Memudahkan siswa menghitung bilangan lebih dari 10. Dan meningkatkan kreatifitas dan siswa menjadi lebih aktif.

4) Sebagai penyumbang kegiatan jasmani adaptif anak, yaitu melatih motorik halus. Ketika anak memindahkan biji dakon dari satu lubang ke lubang lain, maka mereka melatih motorik halus merka.

5) Dapat melatih siswa dalam berkomunikasi saat berkelompok, menimbulkan keceriaan saat mempraktekkan.

e. Kekurangan Media Dakon

Adapun kekurangan dari media dakon adalah alat ini kurang fleksibel untuk dibawa karena ukuran yang besar dan tidak bisa ditekuk. Namun tidak ada satu strategipun yang tidak luput dari suatu kekurangan, tetapi kekurangan tersebut bukanlah penghalang dalam penelitian ini.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Matematika

1. Hakikat Matematika

Kata Matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedang dalam bahasa belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya

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

berkaitan dengan penalaran. Matematika adalah bahasa symbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika yaitu memiliki tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola piker yang deduktif.[13]

Jadi berdasarkan etimologis. Perkataan matematika berarti "ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar". Akan tetapi dalam matematika lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen di samping penalaran. matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat.

Ada beberapa definisi tentang matematika yaitu :[14]

a. Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi.
b. Matematika adalah ilmu tentang keluasan atau pengukuran dan letak.
c. Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubngannya.
d. Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut aturan yang logis.

---

[13] Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, (*Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), h.1

[14] Sri Anitah W dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika, (*Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h.74.

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

e. Matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan pada observasi (induktif) tetapi diterima generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian secara deduktif.

f. Matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya ke dalil atau teorema.

g. Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Jadi, menurut bukunya Ismail dkk hakikat mtematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

2. Fungsi Matematika

Ada beberapa macam fungsi matematika yaitu :[15]

a. Sebagai Suatu Struktur

[15] Ali Hamzah, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Surabaya: FMIPA UNESA, 2006), hlm 49

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 dijumpai symbol yang satu berkaitan dengan symbol yang lainya dalam matematika, misalnya dalam konsep matrik di mana terdapat baris dan kolom, keduanya dihubingkan satu sama lain.

b. Kumpulan Sistem

Matematika sebagai kumpulan sistem mengandung arti bahwa dalam satu formula matematika terdapat beberapa sistem di dalamnya. Di samping sebagai sistem, matematika dibagi menjadi lima cabang yaitu aritmatika, geometri, aljabar, analisis, dan dasar matematika.

c. Sebagai Sistem Deduktif

Kita mengenal pengertian pangkal atau primitive pada bidang matematika. Definisi – definisi dasar ini memuat beberapa definisi, sekumpulan asumsi, banyak postulat dan aksioma serta sekumpulan teorima atau dalil.

d. Ratunya Ilmu dan Pelayan Ilmu

Matematika dapat melayani ilmu-ilmu lain karena rumus, aksioma dan model pembuktian yang dimilikinya dapat membantu ilmu tersebut. Peran sebagai ratunya ilmu tergantung pada bagaimana seseorang dapat menggunakanya.

3. Tujuan Pembelajaran Matematika

Secara umum tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan

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

penataran nalar dalam penerapan matematika. Kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut :

a. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
b. Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
c. Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
d. Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.
e. Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan dan menyajikannya.
f. Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas, sebgai berikut:

a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonse, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi,menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

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. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan keadaan atau masakah.
d. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untu menjelaskan keadaan atau masalah.
e. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

D. Peningkatan Keterampilan Berhitung Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Dakon

Sebagai seorang pendidik kita dituntut agar kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Hal tersebut bertujuan agar siswa senang dan tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sangat membatu guru dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Penggunaan media Dakon seringkali digunakan para peneliti untuk mengatasi sebuah permasalahan dalam pembelajaran. Hal ini pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya yaitu: Erma Kusumawati dalam skripsinya yang berjudul "Penggunaan Media Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Hitung Campuran Pada siswa Kelas III SDN Pacar Kembang II-193 Surabaya". Dalam penelitian ini menggunakan media dakon dengan dua siklus. Teknik analisis penelitan ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan selama dua siklus. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh

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

75% dan pada siklus II memperoleh 92,9%. Sedangkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal siswal pada siklus I sebesar 73,3% siswa tuntas dan pada siklus II persentase ketuntasan klasikal siswa mencapai 93,3% siswa tuntas. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media dakon dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Pacar Kembang II-193 Surabaya.[16]

Kemudian Haris Arivah dalam skripsinya telah melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Congklak Pada Kelompok B Di Raudlatul Athfal Muslimat NU Da'watul Khoiriyyah Kerten Secang Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2013/2014". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berhitung melalui bermain congklak pada kelompok B yang dilakukan dalam dua siklus secara keseluruhan penelitian tindakan kelas dapat berjalan dengan lancar, serta terjadi perubahan yang positif dalam kemampuan berhitung peserta didik hal itu tampak pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kemampuan berhitung peserta didik dilihat dari observasi awal sebesar 69,05% pada siklus I menjadi 78,76% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 96,41%.[17] Dengan demikian secara keseluruhan dapat

[16] Erna Kusumawati, "Penggunaan Media Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Hitung Campuran Pada Siswa Kelas III SDN Pacar Kembang II-193 Surabaya",(Skripsi:Universitas Muhammadiyah Malang, 2013).

[17] Haris Arifah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Congklak Pada Kelompok B Di Raudlatul Athfal Muslimat NU Da'watul Khoiriyyah Kerten Secang Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2013/2014" (Skripsi: Universitas Islam Negeri Kalijaga, 2014).

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

disimpulkan bahwa media pembelajaran dakon dapat meningkatkan kemampuan keteramilan berhitung.

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 penelitian merupakan cara atau prosedur yang sitematis dan terorganisasi untuk menyelidiki suatu masalah tertentu dengan maksud mendapatkan informasi untuk digunakan sebagai solusi atau jawaban dari masalah yang diteliti.[18]

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam bahasa Inggis PTK disebut dengan *Classroom Action Reseach* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/ meningkatkan mutu praktik pembelajaran.[19] Menurut Suyanto, PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan praktik-praktik pembelajaran di kelas.[20]

Sedangkan menurut Erpon Ningrum istilah penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga unsur atau konsep, yakni:[21]

1. Penelitian adalah menunjukkan pada kegiatan mencermati suatu objek, dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk

[18] Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: Anggota Ikapi, 2010), 12.
[19] Suharsimi, *Metode Penelitian sosial*. (Bandung: Anggota Ikapi, 2010),12.
[20] Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK(Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah (Classroom Action Research)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 9.
[21] Jauhar Fuad, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2012), 2.

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

memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang diminati.

2. Tindakan menunjukan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas adalah dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa dalam waktu sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Alasan peneliti memilih Penelitian Tindakan Kelas adalah penulis ingin meningkatkan keterampilan di SDI Sabilil Falah Sukodono. Penenlitian ini di desain untuk membantu guru mengetahui apa yang terjadi di dalam kelasnya. Informasi yang didapatkan oleh guru ini kemudian dijadikan pertimbangan dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang akan dierapkan. PTK ini bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru, dan peningkatan keterampilan siswa materi pembagian bilangan dua angka pada mata pelajaran Matematika.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian dari teori *Kurt Lewin.* Karena didalam model tersebut dijelaskan bahwa ada 4 hal

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 harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi.[22]

Langkah-langkah dalam penggunaan PTK model *Kurt Lewin* adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning)*

Pada tahab ini peneliti menemukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus, selanjutnya membuat instrumen pengamatan untuk membantu penelitian merekam fakta atau fenomena yang terjadi selama tindakan berlangsung.

b. Tindakan (*Acting)*

Tahap ke dua dalam penelitian tidakan kelas adalah pelaksanaan, langkah ini merupakan implementasi atau penerapan isi rencana yang telah dibuat, memberlakukan tindakan kelas. Hal yang perlu diingat, pada tahap ini peneliti harus berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rencana tindakan yang dibuatnya sendiri, serta harus bersikap wajar atau tindakan yang tidak dibuat-buat (*over acting).*

c. Observasi (*Observing)*

Istilah pengamatan dalam tahap-tahap PTK tidak bisa disamakan dengan istilah pengamatan dalam penelitian secara umum yang biasa dilakukan pada saat penelitian. Pada PTK tahap pengamatan sudah

[22] Hamzah B. Uno, dkk, *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional,* (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2011),86

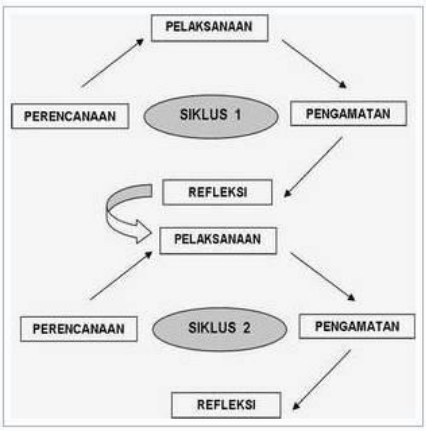
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencangkup pengukuran hasil tindakan. Jika suatu tindakan direncanakan untuk memperbaiki pemahaman siswa, maka pada tahap ini, sebebnarnya peneliti tidak hanya mengamati tetapi juga melakukan pengukuran,[23] baik berupa instrument aktifitas siswa dan instrumen aktifitas guru.

d. Refleksi (Reflecting)

Kegiatan menganalisis tentang hasil observasi sehingga memunculkan program atau perencanaan baru.[24] Jika sudah diketahui faktor-faktor keberhasilan dan kekurangan atau hambatan dari tindakan yang telah dilakukan dalam satu siklus, peneliti melakukan rencana untuk siklus kedua, demikian seterusnya.

Hubungan 4 komponen itu dipanddang sebagai satu siklus yang digambarkan dalam skema berikut :



Gambar 3.1 Prosedur PTK Model Kurt Lewin

[23] Fauti Subhan, *Penelitian Tindakan Kelas, (*Sidoarjo: Qisthos Digital Press, 2013), h.86-89.
[24] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: Kencana, 2009),h.50.

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. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. Setting Penenlitian

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

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian atau lokasi penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDI Sabilil Falah Sukodono.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pertengahan semester genap di tahun 2018/2019.

c. Siklus PTK

PTK ini dilakukan melalui dua siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur yaitu perencanaan (*planning),* tindakan *(acting),* pengamatan *(observing),* dan refleksi *(reflecting).* Melalui kedua siklus tersebut dapat diamati peningkatan keterampilan siswa pada materi pembagian dua bilangan mata pelajaran matematika melalui media dakon.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono tahun ajaran 2017/2018, dengan jumlah siswa 25, siswa laki-laki berjumlah 11 siswa perempuan berjumlah 14.

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. Variabel yang Diteliti

Pada penelitian ini peneliti mennggunakan variabel penerapan media pembelajaran Dakon untuk mningkatkan keterampilan berhitung materi pembagian bilangan tiga angka kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono. Di dalam variabel tersebut terdapat beberapa variabel yaitu :

1. Variabel Input : Siswa kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono
2. Variabel Proses : Penerapan media pembelajaran Dakon
3. Variabel Output : Peningkatan keterampilan berhitung materi pembagian tiga angka.

D. Rencana Tindakan

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan dengan menggunakan media pembelajaran Dakon, peneliti memilih metode penelitian siklus *Kurt Lewin* yang meliputi 4 pokok, yaitu perencanaan *(planing)*, observasi *(observing)*, refleksi *(reflecting).*

Model *Kurt Lewin* dipilih leh penulis karena apabila pada awal pelaksanaan terdapat kekurangan, maka peneliti bisa mengulang kembali dan memperbaiki pada siklus-silkus selanjutnya sampai tujuan yang diinginkan tercapai. Jika sampai pada siklus pertama belum berhasil, maka peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya.

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan

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

Pada tahap perencanaan ini, kegiatan yang harus dilakukan peneliti antara lain :

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran matematika materi pembagian bilangan dua angka.
2) Menyiapakan media pembelajaran, media yang dibutuhkan dalam pembelajaran dan sumber belajar.
3) Menyusun Lembar Kerja Siswa (alat evaluasi)
4) Menyiapkan instrument penelitian
5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap penelitian melaksanakan pembelajara di kelas dengan menerapkan media dakon. Adapun pelaksanaan tindakan dengan menggunakan langkah-langkah yang mecakup kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Penelitian ini dilaksanakan di SDI Sabilil Falah kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo. Objek yang diteliti adalah siswa kelas III semester 1 pada mata pelajaran Matematika dengan alokasi waktu satu kali pertemuan yaitu 2 x 35 menit.

Indikator yang akan dicapai pada penelitian ini adalah menjawab soal hitung pembagian bilangan dua angka dan menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian.

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

Adapun tujuan dari pembelajaran ini adalah siswa mampu menjawab soal hitung pembagian bilangan dua angka serta siswa mampu menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan pembagian.

Berikut merupakan langkah-langkah rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran ini terbagi menjadi 3 kegiatan, yaitu:

1. Pendahuluan

   Dalam pelaksanaan pendahuluan membutuhkan waktu 10 menit. Pada awalnya guru mengucapkan salam kepada siswa, ketua kelas memimpin doa di depan kelas, guru melakukan presensi dengan mengecek kehadiran siswa pada pertemuan hari ini. Kemudian guru dan siswa melakukan apersepsi yaitu siswa mendapatkan ulasan balik tentang materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya. Siswa dan guru melakukan ice breaking terkait dengan materi secara bersama-sama. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, kompetensi yang akan dicapai yaitu pembagian bilangan dua angka dengan bahasa yang mudah dipahami.

2. Kegiatan Inti

   Dalam kegiatan inti membutuhkan waktu selama 55 menit. Kegiatan inti ini mencakup 3 hal yaitu Eksplorasi,

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

Elaborasi, dan Konfrmasi. Eksplorasi, siswa mengamati bilangan-bilangan yang diperlihatkan oleh guru, siswa bertanya jawab dengan guru tentang bilangan-bilangan yang diperlihatkan oleh guru. Elaborasi, guru membagikan media pembelajaran dakon, setiap siswa mengambil media pembelajaran dakon (satu bangku mengambil 1 media dakon) dan lembar kerja yang dibagikan oleh guru. Siswa mendengarkan penjelasan tugas oleh guru, siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. Konfirmasi, siswa dan guru membahas materi yang sudah diberikan dan memberi umpan balik terkait materi untuk mengecek keterapilan berhitung siswa, siswa mendapatkan penghargaan terkait tugas yang selesai terlebih dahulu, siswa mendapatkan penguatan dari guru tentang materi yang telah diajarkan.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup membutuhkan waktu 5 menit. Kegiatan ini meliputi : Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini, siswa mendapatkan refleksi dari guru terkait materi yang dipelajari pada hari ini, siswa bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan “Alhamdulillah” secara bersama-sama, siswa dan guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

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. Tahap Observasi

Pada tahap penelitian ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1) Mengamati guru dalam proses pembelajaran.
2) Mengamati perilaku peserta didik dalam megikuti kegiatan pembelajaran
3) Merekam data mengenai proses dari implementasi tindakan yang dirancang dengan penggunaan instrument penelitian.
4) Melakukan wawancara kepada guru dan siswa.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini penenliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut :

1) Memeriksa instrument penelitian
2) Memeriksa hasil observasi
3) Mendiskusikan dengan guru untuk mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan
4) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.
5) Evaluasi siklus 1, jika ternyata hasil yang diperoleh belum berhasil maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

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. Siklus II

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus kedua dimaksudkan sebagai perbaikan dari siklus ertama. Tahapan pada siklus kedua identik dengan siklus pertama yaitu diawali dengan perencanaan (*planning*), dilanjutkan dengan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflektion*). Pada tahap ni dilakukan refleksi dari siklus I ke siklus II. Selain itu juga dilakukan diskusi dengan guru kolaborator untuk mengevaluasi agar dapat dibuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Data

Menurut Kuswadi data adalah kumpulan informasi yang diperoleh dari suatu pengamatan, dapat berupa angka, lambang atau sifat.[25] Jenis data yang akan dikumpulkan dan akan digunakan sebagai dasar untuk menilai keberhasilan atau ketidakbehasilan tindakan perbaikan pembelajaran yang dicobakan dapat bersifat kualitatif dan kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif adalah data yang bukan terbentuk angka atau bilangan. Adapun yang termasuk dalam data kualitatif pada penelitian ini adalah :

[25] Kuswadi, *DELTA Delapan Langkah dan tujuan Alat Statistik untuk peningkatan Mutu Berbasis Komputer*, (Jakarta IKAPI, 2004),h.169.

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) Profil sekolah SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo
2) Materi yang disampaikan dalam penelitian tindakan kelas
3) Pendekatan yang dipakai dalam penelitian tindakan kelas.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berupa bilangan.[26] Adapun data yang termasuk kuantitatif adalah:

1) Data jumlah siswa kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo.
2) Data prosestase ketuntasan belajar minimal.
3) Data nilai siswa
4) Data prosentase aktifitas guru dan siswa.

2. Cara Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain:

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi tutur yang melibatkan kedua belah pihak, satu pihak diantaranya dirancang sebagai penyampai. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang sikap atau pendapat siswa selama pelaksanaan dan pembelajaran materi harga diri dengan menggunakan metode yang diterapkan, dan juga untuk menemukan kesulitan apa saja yang dialami baik guru atau siswa

[26] Husen Tampomas, *Sistem Persamaan Linear*, (Jakarta: Grasindo, 2003), h.32.

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

selamamproses pembelajaran pada saat sebelum maupun sesudah tindakan.

Peneliti mengadakan wawancara dengan guru kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo dan pada siswa kelas III. Instrumen yang digunakan dalam penerapan teknik pengumpulan data ini yaitu berupa naskah wawancara responden guru sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran, dan juga nakah wawancara responden siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran.

b. Observasi

Obsrvasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistemais mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.[27]

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data antara lain:

1) Aktifitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Dakon.
2) Aktifitas siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Dakon.

[27] Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Banddung: PT Remaja Rosda Karya, 2010),h.149.

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

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung, observasi dilaksanakan untuk mengetahui apakah pelaksanaan tindakan sudah sesuai denga RPP yang telah dibuat. Instrument yang digunakan dalam observasi ini yaitu berupa lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang data nilai dan absensi yang dibutuhkan selama proses pembelajaran berlangsung pada siswa kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo.

d. Penilaian Teks Tulis

Tes tulis adalah tes yag dimana soal dan jawaban diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan.[28] Tujuan dari tes tulis ini adalah untuk mengumpulkan data tentang keterampilan berhitung siswa terhadap materi pembagian bilangan dua angka pada kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo. Tes tulis ini akan dilaksanakan ketika sudah dilakukanya penerapan media pembelajaran dakon. Peneliti akan memberikan tes tulis berupa 15 butir soal.

F. Teknik Analisa Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kulitatif dan data kuantitatif. Sehingga analisis dari penelitian ini adalah analisis deskripsi kualitatif dan deskripsi kuanitatif. Data dalam penlitian ini diperoleh melalui

[28] Hamzah B. Uno, *Assessment Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.173.

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

teknik pengumpulan data yang bermacam-macam diantaranya melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan penelitian tes tulis. Dalam penelitian ini pengumpulan data deskriptif bersifat menggambarkan secara sistematik dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau bidang tertentu. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi atau kejadian.[29]

Data teknis analisis deskriptif adalah data yang dapat dianalisis secara deskriptif,[30] misalnya, daftar nilai hasil belajar siswa kelas II materi pembagian bilangan dua angka. Untuk mendapatkan daftar nilai hasil belajar peneliti memberikan evaluasi berupa tes tulis pada kegiatan dalam siklus.

Analisis hasil penelitian proses dilakukan dengan cara mengubah skor yang diperoleh siswa menjadi nilai siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S = Nilai yang dicari

R = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = Skor maksimal dari tes tersebut

[29] Daryanto, *Panduan Operasional Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), h. 40.

[30] Asul Wiyanto, *Panduan Karya Tulis Guru,* (Yogyakarta: Pustaka Grhartama, 2012),h.91.

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

Jika nilai siswa sudah diketahui, maka dilakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa dengan jumlah siswa sehingga diperoleh nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

n = Jumlah siswa

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa digunakan analisis sederhana dengan prosentase (%) indikator keberhasilan atau ketuntasan hasil belajar siswa ditentukan dengan standar ketuntasan minimal (SKM) yang ditetapkan yaitu nilai minimal 80. Dan kelas klasikal, siswa dianggap tuntas belajar secara individu jika mencapai nilai 80 dan dikatakan belum tuntas jika mencapai nilai kurang dari 80. Rumusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase yang akan dicari

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah seluruh skor ideal

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

Selanjutnya skor prosentase yang diperoleh diklasifikasikan ke dalam sebuah predikat yang mempunyai skala sebagai berikut:

Tabel 3.2

Skala Presentase Hasil Belajar Siswa

Tingkat Pencapaian	**Kualifikasi**	**Nilai Huruf**
85-100	Sangat baik	A
70-85	Baik	B
55-70	Cukup	C
40-55	Kurang	D
< 40	Sangat kurang	E

Tabel 3.3

Skala Presentase Hasil Belajar Siswa

Presentase ketuntasan belajar	**Kriteria**
86%-100%	Sangat baik
76%-85%	Baik
60%-75%	Sedang
55%-59%	Tidak baik
< 54%	Sangat tidak 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

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu pembelajaran di kelas. Indikator kinerja harus realistis dan dapat diukur. (jelas cara mengukurnya)

untuk menunjukkan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran, diperlukan indikator sebagai acuan penelitian, maka di dapatkan indikator sebagai berikut:

1. Skor hasil observasi aktifitas guru dan aktifitas siswa adalah ≥ 80
2. Perolehan skor rata-rata kelas minimal 80
3. Media Dakon dikatakan berhasil jika ≥ 80% siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yaitu 80.

   Siswa dinyatakan tuntas secara individual jika mendapatkan nilai minimal 80. Sedangkan keberhasilan kelas ditetapkan sebesar 80%. Artinya bahwa jika dalam evaluasi, diperoleh hasil belajar minimal 80% siswa kelas III berhasil secara indiidual, maka media yang diterapkan dapat dikatakan berhasil. Demikian sebaliknya, jika siswa kelas III yang berhasi secara individual masih dibawah 80% maka metode yang digunakan tersebut dikatakan belum berhasil.

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

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Tim peneliti yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seagai berikut

1. Nama : Renny Lutfia Sari

   Jabatan : Peneliti dan mahasiswa Prodi PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya

   Tugas :

   a. Menyusun perencanaan pembelajarn
   b. Menyusun laporan observasi
   c. Menyusun laporan hasil penelitian
   d. Pelaksanaan observasi

2. Nama : Diyah Sri Retnosari, S.Pd.

   Jabatan : Guru kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo

   Tugas :

   a. Mengamati pelaksanaan penelitian
   b. Bertanggung jawab semua jenis kegiatan

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

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan tiap siklus yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Data penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa dalam kelompok besar untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan siswa sebelum dan sesudah penerapan media dakon pada mata pelajaran matematika materi pembagian bilangan tiga angka. Selain wawancara peneliti juga melakukan observasi. Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru ketika sedang diterapkan media dakon. Sedangkan dokumentasi, adalah data berupa jumlah siswa yang ada di kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo sekaligus data nilai matematika materi pembagian bilangan tiga angka. Yang terakhir adalah peneliti melakukan evaluasi akhir materi. Untuk penyajian data ini, peneliti menguraikannya menjadi dua siklus, yaitu :

1. Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Yang akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Tindakan

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

Pada tahap perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan mengikuti kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum 2006 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), menetapkan standart dan kompetensi dasar pada mata pelajaran matematika kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo, peneliti dan guru mata pelajaran matematika menyepakati dilaksanakan pada hari selasa tanggal 16 Oktober 2018. Pada tahab ini peneliti juga menyusun perangkat pembelajaran yang berupa Rencana Pembelajaran (RPP) yang kemudian di validasikan kepada Ibu Wahyuniati, M.Si yang mendapatkan beberapa perbaikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu langkah-langkah pembelajaran, penilaian, dan soal. Setelah dokumen RPP divalidasi, RPP siap ditunjukkan kepada guru mata pelajaran matematika yang juga sebagai observer untuk dipelajari.

Selain menyusun perangkat pembelajaran peneliti juga membuat instrumen penilaian tes yang berupa tes tulis isian 15 soal tentang materi pembagian bilangan tiga angka. Instrumen penelitian tes yang sudah disusun kemudian di validasikan kepada Ibu Wahyuniati, M.Si yang mana dari hasil validasi tersebut terdapat beberapa perbaikan tentang penggunaan kosa kata dan bobot soal. Pembuatan instrumen penilaian tes ini bertujuan 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

mengetahui peningkatan keterampilan siswa kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo.

Setelah menyusun perangkat pembelajaran dan membuat instrument penilaian tes penelitian juga menyusun dan mempersiapkan instrumen lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajran berlangsung. Instrument aktivitas guru dan instrument aktivitas siswa setelah disusun kemudian divalidasikan kepada Ibu Wahyuniati, M.Si Setelah dokumen instrumen aktivitas guru dan instrument aktivitas siswa telah divalidasi, instrumen aktivitas guru dan instrument aktivitas siswa siap diajukan kepada guru mata pelajaran matematika yang juga sebagai observer untuk dipelajari.

Selain itu peneliti juga menyiapkan 12 buah papan dakon beserta bijinya, dan juga reward yang akan digunakaan saat pembelajaran berlangsung. Hal-hal tersebut digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana dan juga sesuia dengan tujuan yang diharapkan.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada hari selasa 16 Oktober 2018 pukul 07.00-08.10 WIB dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pelaksanaan tindakan kelas tersebut dilaksanakan di

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

ruang kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo didasarkan pada implementasi RPP yang telah dirancang sebelumnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan bersama guru kelas III sebagai observer.

Sebelum masuk pada kegiatan belajar mengajar, guru beserta peneliti menyiapkan alat untuk menunjang strategi yang digunakan. Diantaranya menyiapkan sumber belajar, media pembelajaran, absensi siswa, dan juga lembar kerja. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Sebelum masuk pada kegiatan pembelajaran, siswa dikondisikan oleh guru dengan mengucapkan salam, dengan serentak seluruh siswa menjawab salam, ditambah pula dengan kedatangan peneliti sangat terlihat senyum sumringah di wajah siswa. Kemudian guru sedikit memberikan informasi mengenai kedatangan peneliti kepada siswa, agar siswa tidak bertanya-tanya. Siswa mendengaran dengan seksama ketika guru menyampaikan maksud dan tujuannya keberadaan peneliti di kelas III. Kemudian guru mempersilahkan peneliti untuk melakukan praktik.

Pada tahap pembukaan ini, dengan wajah sumringah siswa yang sudah mengetahui tujuan peneliti berada di kelas III, peneliti pun siap membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan

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

menanyakan kabar siswa “Apa kabarnya hari ini?” dengan serentak siswa menjawa “Alhamdulillah, luar biasa, Allahu Akbar, yes yes yes” setelah terfokus guru, guru mengabsen siswa “Siapa hari ini yang tidak masuk sekolah?”, setelah mengabsen siswa, guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa bersama di depan kelas, setelah melakukan doa bersama, guru melakukan apersepsi dengan memberikan ulasan balik tentang materi pelajaran pertemuan sebeumnya, kemudian guru melakukan ice breaking bersama-sama, kemudian guru menunjukkan media pembelajaran berupa dakon, setelah menunjukkan media pembelajaran guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai media pembelajaran, kemudian mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini menghabiskan waktu selama 10 menit.

Pada kegiatan inti, hal yang pertama dilakukan oleh peneliti adalah menjelaskan konsep dari media dakon. Kemudian eksplorasi dimana guru menyuruh siswa mengamati bilangan-bilangan yang diperlihatkan oleh guru. Setelah itu elaborasi dimana siswa mendengarkan penjelasan tugas yang diberikan guru. Siswa dijelaskan langkah-langkah menggunakan media dakon untuk menghitung tugas yang diberikan oleh guru. Kemudian

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

perwakilan siswa setiap bangku maju mengambil lembaran tugas dan mengambil media dakon (satu bangku satu media dakon) dari guru. Setiap siswa mengerjakan secara individu tugas yang telah diberikan oleh guru dengan menggunakan media dakon. Kemudian konfirmasi, dimana siswa dan guru membahas materi yang sudah diberikan dan memberi umpan balik terkait materi untuk mengecek keterampilan berhitung siswa. Siswa mendapatkan penghargaan terkait tugas yang telah selesai terlebih dahulu. Siswa mendapatkan penguatan dari guru tentang materi yang telah diajarkan. Pada tahap inti ini menghabiskan waktu kurang lebih selama 55 menit.

Pada tahap yang terakhir yaitu kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Kemudian peserta didik mendapatkan refleksi dari guru terkait materi yang dipelajari pada hari ini. Dan yang terakhir guru bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan “Alhamdulillah” secara bersama-sama. Lalu guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dari guru. Pada kegiatan penutup ini membutuhkan waktu sebanyak 5 menit.

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. Tahap Observasi

Pada tahap observasi peneliti meneliti bagaimana penerapan media dakon yang dilakukan di kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo, yang peneliti jabarkan sebagai berikut :

1) Hasil observasi aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media dakon.

Dari observasi yang dilakukan pada aktivitas guru siklus I, observasi pada aktivitas guru pada pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan media dakon mendapatkan nilai akhir 95,83 yang bisa dikategorikan sangat baik.

Aktivitas guru pada saat kegiatan pendahuluan tergolong sangat baik, karena 5 dari 6 aspek mendapatkan skor 4 sedangkan hanya 1 aspek yang mendapatkan skor 3, hal ini dikarenakan guru melakukan tiap tahap pembelajaran kegiatan pendahuluan sesuai dengan RPP yang di rancang dan dengan waktu yang tepat.

Aktivitas guru pada saat kegiatan inti tergolong sangat baik, karena 7 dari 8 aspek mendapatkan skor 4, sedangakan 1 dari 8 aspek mendapatkan skor 3. Untuk yang mendapatkan skor 4 ketika guru meminta siswa mengamati bilangan tiga angka, bertanya jawab mengenai media dakon, pembagian soal dan meia, menjelaskan langkah-langkah 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

menggunakan media dakon, mengerjakan LK dan ada beberapa dari langkah-langkah media dakon. Sedangkan yang mendapatkan skor 3 dari langkah-langkah media dakon dikarenakan masih ada beberapa yang salah komunikasi dan ada yang saling rebutan menginginkan reward yang diberikan oleh guru kepada siswa.

Dalam kegiatan penutup pun masih tergolong sangat baik dikarenakan 3 dari aspek kegiatan ini mendapatkan nilai 4. Dan 1 dari 3 aspek kegiatan ini mendapatkan nilai 3. Hal ini dikarenakan guru memberikan kesan yang baik di akhir pembelajaran dan menjalankan semua kegiatan yang ditulis di RPP. Pada kegiatan ini guru bertanya jawab dengan siswa agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai dengan maksimal, setelah bertanya jawab guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan, setelah mneyimpulkan pembelajaran guru bersama siswa membaca doa sebagai akhir pembelajaran dan disusul dengan salam.

2) Hasil observasi terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media dakon.

Dari observasi yang dilakukan pada aktivitas siswa pada siklus I, observasi siswa pada pelaksanaan 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 menerapkan media dakon mendapatkan nilai 93,05 dan tergolong sangat baik.

Pada kegiatan pendahuluan aktivitas siswa dikategorikan baik, karena 4 dari 6 aspek mendapatkan skor 4, sedangakn 2 aspek mendapatkan skor 3, hal ini dikarenakan siswa-siswa kurang bisa mengerti *apersepsi* dengan jelas, dan kurang memahami inormasi yang diberikan oleh guru kepada siswa.

Pada kegiatan inti dalam pembelajaran dapat dikategorikan baik, dikarenakan 5 dari 8 aspek memndapatkan skor 4, sedangkan 3 dari 8 aspek mendapatkan skor 3, hal ini dikarenakan banyaknya siswa yang ingin bertanya tentang media yang dibawa oleh guru shingga kondisi kelas kurang terkondisi. Akan tetapi hal tersebut tidak berjalan lama, karena siswa telah terfokus pada tugas yang diberikan oleh guru. Meskipun ada beberapa masalah pada tahap ini, kegiatan pembelajaran masih berjalan dengan tertib sesuai dengan langkah-langkah media pembelajaran dakon.

Pada kegiatan penutup dalam pembelajaran dapat dikategorikan sangat baik, dikarenakan semua aspek yang berada di kegiatan penutup mendapatkan skor 4. Hal ini dikarenaakan siswa-siswi kelas 3 sangat antusias pada tiap

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

tahap yang ditepkan oleh guru, sehingga tahap ini terlaksana dengan tertib dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Table tentang hasil observasi aktifitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 7.

3) Hasil tes keterampilan berhitung siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media dakon.

Dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dapat dilihat yang tuntas atau berhasil mencapai KKM 80 yaitu 7 dari 25 siswa, sisanya yaitu 17 siswa masih belum tuntas atau belum mencapai KKM, dalam siklus ini jika di prosentasekan siswa yang tuntas dalam pembelajaran yaitu 28% dengan nilai rata-rata 65,2. Dari hasil tes pada siklus ini dapat dikategorikan belum berhasil, karena yang diharapkan adalah nilai siswa yang mencapai KKM (ketuntasan belajar) adalah 80% sedangkan nilai rata-rata yang diharapkan adalah 80.

Siswa yang belum mencapai KKM dikarenakan siswa siswa masih kaku dengan penerapan media pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa kelas 3 kesehariannya sangat jarang menggunakan media pembelajaran dakon. pada saat siswa siswi mengerjakan LK, guru menginstruksikan “siapa yang sudah selesai boleh mengumpulkan LK ke meja guru” sehingga siswa yang sudah selesai dengan semangat mengumpulkan LK

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 meja guru, hal ini mengakibatkan siswa-siswi yang belum selesai sedikit tergesa-gesa dan tidak teliti dalam mengerjakan dan juga ada beberapa siswa yang belum selesai mengerjakan akan tetapi sudah dikumpulkan. Hasil tes pemahaman siswa siklus I dapat dilihat di lampiran 10.

d. Tahap Refleksi

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari 3 kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Guru dan siswa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan apa yang ada di RPP, hanya saja ada beberapa kegiatan yang dirasa kurang maksimal, sehingga dalam siklus I terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil lembar latian soal yang telah dikerjakan oleh siswa, diperoleh rata-rata kelas. Dari 25 siswa, siswa yang tidak tuntas atau yang tidak mencapai KKM ada 17 anak dan siswa yang tuntas atau yang mencapai KKM ada 7 anak, selama pembelajaran ini ada satu anak yang tidak masuk kelas, dikarenakan sedang sakit. Dari hasil prosentase siklus ini menunjukan masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk pelaksanaan tindakan kelas siklus II.

Temuan-temuan yang ada pada pelaksanaan tindakan kelas siklus I, diantaranya 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

1) Siswa belum terbiasa menggunakan media dakon dalam hal berhitung pembagian sehingga beberapa masih terlihat bingung meskipun sudah dijelaskan oleh guru ketika awal pembelajaran dan media dakon ini juga termasuk media yang mudah diterapkan.
2) Saat pembagian media dakon ada beberapa siswa yang merebutkan media dakon, siswa-siswa saling berebut warna dakon yang mereka sukai, dari sini suasana kelas sedikit gaduh dan memakan waktu yang lama.
3) Dalam siklus ini media dakon dibagikan kepada siswa dengan aturan satu bangku mendapatkan 1 buah media dakon beserta bijinya. Dalam siklus ini membutuhkan 12 media dakon untuk digunakan siswa berhitung.
4) Saat melakukan tes tulis yang dituangkan dalam LK, peneliti memberikan instruksi "Yang sudah selesai dikumpulkan di meja guru" hal ini mnegakibatkan siswa yang belum selesai mengerjakan tergesa-gesa melihat teman yang lain sudah selesai mengerjakan LK, sehingga mereka mengisi tes dengan tergesa-gesa dan tidak teliti, ada beberapa siswa yang mengumpulkan LK meskipun mereka belum menyelesaikan LK seluruhnya.

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, pada dasarnya pada pembelajaran siklus I masih dapat ditingkatkan lagi. Dalam hal ini peneliti melanjutkan siklus II untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Peneliti dan guru bersepakat untuk meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran.

Adapun yang telah didiskusikan antara guru dan peneliti yaitu untuk melakukan upaya pada siklus selanjutnya, antara lain:

1) Menjelaskan dan membimbing siswa bagaimana melaksanakan pembelajaran dengan media yang baik dan benar, sehingga siswa akan lebih terbiasa.
2) Saat melakukan proses belajar mengajar, guru akan melakukan instruksi dengan jelas saat pembagian media dakon, sehingga tidak ada lagi yang saling berebutan media dakon dan kegaduhan saat pembelajaran.
3) Pada siklus selanjutnya setiap siswa mendapatkaan 1 buah media dakon beserta bijinya. Guru membagikan media dakon kepada siswa, dan siswa tidak bisa memilih warna media dakon, akan tetapi siswa harus menerima media dakon yang telah diberikan oleh guru meskipun warnanya tidak sesuai yang diinginkan.
4) Dalam mengerjakan LK, jika pada siklus 1 peneliti menberikan instrusi “yang sudah selesai dikumpulkan di meja guru” maka pada siklus selanjutnya peneliti akan menghampiri setiap 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

dan menanyakan “sudah selesai atau belum”, jika sudah selesai guru akan mengambil LK. Dan jika siswa belum selesai maka guru akan memberi motivasi dan semangat agar siswa dapat melanjutkan pekerjaannya dengan baik tanpa tergesa-gesa. Hal ini akan lebik kondusif dari siklus yang sebelumnya, karena siswa yang belum selesai tidak akan tergesa-gesa karena melihat teman lainnya yang sudah selesai.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian tindakan kelas pada siklus II sama dengan siklus I, terdiri atas 4 tahapan, yaitu, perencanaa, tindakan, observasi dan refleksi. Berikut ini pemaparan dari masing-masing tahapan:

a. Tahap Perencanaan

Rencana tindakan dalam siklus II merupakan tindak lanjut evaluasi dari pelaksanaan siklus I. pada tahap ini diupayakan agar lebih maksimal dalam kegiatan pembelajaran dan menyempurnakan kekurangan pada siklus I. adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Memperbaiki kekurangan pada siklus I dan menetapkan alternatif pemecahan masalah

Peneliti memberikan bimbingan yang benar dan tepat ketika pelaksaan pembelajaran dengan menggunakan media

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

dakon, peneliti juga memberikan intruksi yang jelas ketika pembagian media dakon, hal ini juga membantu mengefisiensikan waktu dan membantu pembelajaran berjalan dengan tertib. Berikutnya peneliti akan mengubah pembagian media dakon, pada siklus sebelumnya satu bangku mendapatkan 1 buah media dakon beserta bijinya, sedangkan pada siklus ini peneliti mengubah pembagian media dakon, yaitu satu orang mendapatkan 1 media dakon. Hal ini sangat membantu untuk meningkatkan pemahaman siswa, karena setiap individu memiliki media dakon sendiri-sendiri.

2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II dengan memperbaiki dan melakukan revisi sesuai hasil refleksi siklus I

Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus II sama dengan siklus I, hanya saja pada kegiatan awal peneliti mengubah *apersepsi*, yang sebelumnya peneliti memberikan ulasan tentang materi sebelumya, kali ini peneliti lebih memfokuskan mengulas kegiatan siklus I yaitu cara menggunakan media dakon. Pada kegiatan inti juga hampir sama dengan siklus I, namun pada kegiatan ini mengubah cara membagikan media dakon, dari semula satu bangku satu media dakon, pada siklus dua ini satu siswa mendapatka satu media

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

dakon. Pada bagian penutup siklus II sama dengan siklus I, karena pada siklus I tahap penutup ini sudah tergolong baik. Untuk alokasi waktu yang digunakan pada siklus II sama persis seperti siklus I yaitu 2 x 35 menit.

3) Menyiapkan sumber belajar
4) Menyiapkan pembelajaran menggunakan media dakon, yaitu menyiapkan media-media yang digunakan saat pembelajaran, seperti: meyiapkan media dakon, menyiapkan lembar kerja dan menyiapkan *reward*, mempersiapkan media dakon sebelum pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar terlaksana dengan baik dan maksimal.
5) Menyiapkan instrument ukur berupa tes untuk mengukur siklus II yang dituangkan dalam LK, pada siklus kali ini soal-soal yang digunakan untuk mengukur keterampilan berhitung siswa berbeda dengan siklus sebelumnya, tetapi masih dalam satu indikator artinya tidak merubah indikator butir soal. Hal ini diharapkan pada proses Penelitian Tindakan Kelas dapat terlaksana dengan maksimal.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas untuk kelas III ini dilaksanakan pada hari selasa, 30 Oktober 2018 pukul 12.00-13.10 WIB dengan alokasi waktu 2x35 menit. Penelitian ini dilakukan dengan selang

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

waktu satu minggu dengan siklus I. Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus II ini sama dengan siklus I, meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan ini hampir sama dengan kegiatan pendahuluan pada siklus I. Pada tahap pembukaan ini, dengan wajah sumringah siswa yang sudah mengetahui tujuan peneliti berada di kelas III, peneliti pun siap membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa "Apa kabarnya hari ini?" dengan serentak siswa menjawa "Alhamdulillah, luar biasa, Allahu Akbar, yes yes yes" setelah terfokus guru, guru mengabsen siswa "Siapa hari ini yang tidak masuk sekolah?", setelah mengabsen siswa, guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa bersama di depan kelas, setelah melakukan doa bersama, guru melakukan apersepsi dengan memberikan ulasan balik tentang materi pelajaran pertemuan sebeumnya yaitu pada siklus I cara menggunakan media dakon, kemudian guru melakukan ice breaking bersama-sama, kemudian guru menunjukkan media pembelajaran berupa dakon, setelah menunjukkan media pembelajaran guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai media pembelajaran dakon ini yang telah di lakukan pada siklus I atau pertemuan sebelumnya, kemudian

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

mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini menghabiskan waktu selama 10 menit.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti juga hampir sama dngan siklus I, hal yang pertama dilakukan oleh peneliti adalah menjelaskan konsep dari media dakon. Kemudian eksplorasi dimana guru menyuruh siswa mengamati bilangan-bilangan yang diperlihatkan oleh guru dan memperlihatkan kembali media dakon yang telah digunakan pada siklus I. Setelah itu elaborasi dimana siswa mendengarkan penjelasan tugas yang diberikan guru. Siswa dijelaskan langkah-langkah menggunakan media dakon untuk menghitung tugas yang diberikan oleh guru. Pada langkah ini sedikit berbeda dengan siklus I, jika pada siklus I perwakilan siswa setiap bangku maju mn=engambil 1 buah media dakon, pada siklus II ini guru membagikan media dakon kepada siswa dengan ketentuan setiap siswa mendapatkan satu buah media dakon beserta bijinya tanpa memilih warna yang diinginkan. Kemudian setiap siswa mengerjakan secara individu tugas yang telah diberikan oleh guru dengan menggunakan media dakon. Kemudian konfirmasi, dimana siswa dan guru membahas materi yang sudah diberikan dan

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

memberi umpan balik terkait materi untuk mengecek keterampilan berhitung siswa. Siswa mendapatkan penghargaan terkait tugas yang telah selesai terlebih dahulu. Siswa mendapatkan penguatan dari guru tentang materi yang telah diajarkan. Pada tahap inti ini menghabiskan waktu kurang lebih selama 55 menit.

3) Kegiatan penutupan

Pada tahap yang terakhir yaitu kegiatan penutup, guru mengajak tanya jawab dengan siswa, agar siswa lebih memahami materi yang telah disampaikan pada pembelajaran kali ini. Setelah melakukan tanya jawab peneliti mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari, kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a bersama dengan membaca Hamdalah yaitu "Alhamdulillah", setelah membaca doa guru mengucapkan salam. Pada tahap ini kurang lebih menghabiskan waktu 5 menit.

c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi peneliti meneliti bagaimana penerapan media dakon yang dilakukan di kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo sebagaimana siklus II, yang mana peneliti jabarkan sebagai berikut:

1) Hasil observasi aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media dakon.

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

Dari observasi yang dilakukan pada aktivitas guru siklus II, observasi pada aktivitas guru pada pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan media dakon mendepatkan nilai akhir 97,22 yang bisa dikategorikan sangat baik.

Aktivitas guru pada saat kegiatan pendahuluan tergolong sangat baik, karena seluruhnya dari 6 aspek mendapatkan skor 4, hal ini dikarenakan guru melakukan tiap tahap sesuai dengan RPP dengan waktu yang tepat,

Aktivitas guru pada saat kegiatan inti tergolong sangat baik, karena 6 dari 8 aspek mendapatkan skor 4, sedangakan 2 dari 8 aspek mendapatkan skor 3. Untuk yang mendapatkan nilai 4 ketika guru meminta siswa mengamati bilangan tiga angka dan media dakon yang diperlihatkan oleh guru, guru dan siswa bertanya jawab, guru membagikan lembar kerja dengan baik dan tertib, guru menjelaskan tentang tugas yang akan diberikan, dan meminta siswa mengerjakan dengan teliti dan selanjutnya yaitu pembagian *reward* untuk siswa yang telah mengerjakan dengan baik dan benar. Untuk aspek yang mendapatkan skor 3 dikarenakan guru kurang membimbing siswa dalam memberikan kegiatan terbimbing dan guru juga terlihat sedikit gerogi, kemudian pada aspek pemberian penguatan materi, siswa sedikit

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

ramai karena saling mempertanyakan *reward* yang telah diberikan oleh guru.

Dalam kegiatan penutup pun masih tergolong sangat baik dikarenakan seluruh aspek dari kegiatan ini mendapatkan nilai 4. Hal ini dikarenakan guru memberikan kesan yang baik di akhir pembelajaran dan menjalankan semua kegiatan yang ditulis di RPP. Pada kegiatan ini guru bertanya jawab dengan siswa agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai dengan maksimal, setelah bertanya jawab guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan, setelah menyimpulkan pembelajaran guru bersama siswa membaca doa sebagai akhir pembelajaran dan disusul dengan salam. Table tentang hasil observasi aktifitas guru pada siklus II dapat dilihat pada lampiran 7.

2) Hasil observasi terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media dakon.

Dari observasi yang dilakukan pada aktivitas siswa pada siklus II, observasi siswa pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media dakon mendapatkan nilai 95,83 dan tergolong sangat 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

Pada kegiatan pendahuluan aktivitas siswa dikategorikan sangat baik, karena seluruhnya dari 6 aspek mendapatkan skor 4, hal ini dikarenakan tiap tahap sesuai dengan RPP dengan waktu yang tepat dan siswa dapat menerima dengan sangat antusias.

Pada kegiatan inti dalam pembelajaran dapat dikategorikan sangat baik, karena 5 dari 8 aspek mendapatkan skor 4, sedangakan 3 dari 8 aspek mendapatkan skor 3, hal ini dikarenakan pada saat siswa mendapatkan media dakon yang diberikan oleh guru, siswa seperti akan berebut warna media dakon yang mereka sukai, sehingga kondisi kelas sedikit ramai, tetapi dalam permasalahan ini tidak menganggu satu sama lain. Begitu juga pada saat siswa mendapatkan kegiatan terbimbing dari guru, siswa sedikit ramai. Dan juga pada saat guru memberikan ulasan atau penguatan siswa sedikit ramai karena saling bertanya tentang *reward* yang diberikan oleh guru kepada siswa yang telah mengerjakan tugas dengan baik dan benar.

Pada kegiatan penutup dalam pembelajaran dapat dikategorikan sangat baik, dikarenakan semua aspek yang berada di kegiatan penutup mendapatkan skor 4. Hal 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

dikarenaakan siswa-siswi kelas 3 sangat antusias pada tiap tahap yang ditepkan oleh guru, sehingga tahap ini terlaksana dengan tertib dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Table tentang hasil observasi aktifitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada lampiran 7.

3) Hasil tes keterampilan berhitung siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media dakon.

Dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dapat dilihat yang tuntas atau berhasil mencapai KKM 80 yaitu 7 dari 25 siswa, sisanya 17 siswa masih belum tuntas dalam pembelajaran, jika di prosentasekan, pembelajaran pada siklus ini yang tuntas dalam pembelajaran 84% dengan nilai rata-rata 88,4. Dari hasil tes pada siklus ini dapat dikategorikan sudah berhasil dengan baik, karena yang diharapkan adalah nilai siswa yang mencapai KKM (ketuntasan belajar) adalah 80% sedangkan nilai rata-rata yang diharapkan adalah 80.

Peningkatan hasil tes keterampilan berhitung pada siklus II ini dikarenakan siswa sudah mulai faham dengan materi dan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media dakon dengan baik, sehinggga pembelajaran terlaksana dengan tertib. Peningkata ini juga dipicu dengan model pengumpulan LK, yang diambil guru di bangku dengan ditanya terlebih dahulu

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

sudah selesai atau belum sehingga siswa yang belum selesai dalam mengerjakan LK tidak tergesa-gesa dalam mengerjakan ketika melihat temannya yang sudah selesai.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berhitung siswa kelas III pada mata pelajaran Matematika materi pembagian bilangan tiga angka setelah penerapan media dakon mengalami peningkatan dari siklus I menuju siklus II. Hasil tes keterampilan berhitung siswa siklus I dapat dilihat di lampiran 10.

d. Tahap Refleksi

Pada kegiatan siklus I dan II dalam proses pembelajaran Matematika materi pembagian bilangan tiga angka di kelas III SDI Sabilil Falah diperoleh nilai rata-rata 65,2 dan 88,4. Prosentase ketuntasan belajar sebesar 28% dan 84%. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I dan II 7 dan 21. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I diperoleh skor 95,8 dan 93,05, pada observasi aktivitas guru dan siswa siklus II diperoleh skor yaitu 97,22 dan 95,83. Sehingga pada siklus II ini sudah mencapai target atau indikator kinerja yang diharapkan. Peneliti beserta guru mata pelajaran Matematika kelas III sepakat bahwasannya tidak perlu melakukan perngulangan kegiatan pembelajaran pada siklus selanjutnya, karena telah mencapai target yang telah ditentukan.

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 adanya media ini, sangat membantu kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Guru juga merasa diuntungkan karena suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, siswa lebih bersemangat belajar, dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain guru, siswa juga merasakan kesenangan saat kegiatan belajar di dalam kelas dan lebih mudah untuk memahami materi.[31]

3. Hasil Wawancara

Pada hasil wawancara pra siklus pelajaran matematika dilakukan 3 kali dalam satu minggu dengan jumlah siswa satu kelas sebanyak 25 siswa. KKM untuk pelajaran Matematika yaitu 80, keadaan kelas tempat kegiatan pembelajaran yaitu baik. Akan tetapi ada satu pelajaran yang siswa kesulitan untuk memahami, yaitu pelajaran matematika materi pembagian bilangan tiga angka, hal ini disebabkan oleh pelajaran tersebut masih awal diberikan pada siswa kelas III. Pada siswa kelas II baru diperkenalkan pembagian, dan itumerupakan pembagian bilangan 2 angka. Sedangkan pada kelas III siswa mulai mengenal bilangan yang lebih besar yaitu bilangan tiga angka. Siswa kelas III yang mencapai KKM pada pelajaran matematika materi pembagian bilangan tiga angka yaitu hanya 20%

[31] Musfiqon, *Pengemabangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012) hal 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

saja, hal tersebut juga disebabkan cara mengajar guru yang hanya menggunakan metodhe ceramah sehingga kurang menarik siswa.

Tabel 4.1: Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Dilakukan (Penelitian Tindakan Kelas) PTK

NO	Pertanyaan yang Diajukan
1	Berapa kali dalam seminggu pelajaran Matematika diajarkan di kelas III? **Tiga kali dalam seminggu**
2	Berapa jumlah siswa kelas III? **Ada 25 siswa**
3	Berapa nilai KKM untuk mata pelajaran Matematika? **80**
4	Bagaimana keadaan kelas dan siswa tempat anda mengajar? **Baik**
5	Apakah materi yang paling sulit dipahami oleh peserta didik? **Materi pembagian tiga angka, karena anak-anak kelas III baru mengenal pembagian pada kelas 2, itupun hanya 2 angka saja, sedangkan pada kelas tiga siswa harus menyeesaikan perhitungan pembagian bilangan 3 angka.**
6	Apakah materi pembagian tiga angka sudah diajarkan di kelas III yang sekarang? **Belum diajarkan untuk kelas III yang sekarang**
7	Berapa persen siswa yang berhasil mencapai KKM pada materi pembagian tiga angka pada kelas 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

	Sekitar 20%
8	Bagaimana cara anda mengetahui bahwa siswa memahami apa yang anda sampaikan? **Dapat diketahui dari hasil evaluasi bentuk tes, bisa dilihat dari nilainya mencapai KKM atau tidak.**
9	Media apa yang sering anda gunakan dalam materi pembagian tiga angka? **Biasanya saya menggunakan metode ceramah, menulis di media papan tulis.**
10	Bagaimana keadaan kelas ketika anda menyampaikan materi? **Tergantung materi yang saya ajarkan, kalau menarik bagi siswa mereka memerhatikan dengan baik, tetapi kalu tidak menarik, mereka bergurau dengan teman-temannya.**

Pada hasil wawancara setelah melakukan siklus I dan II pendapat guru tentang media dakon yang telah diterapkan peneliti yaitu bagus, karena dengan diterapkannya media dakon untuk menghitung pembagian bilangan tiga angka ini siswa menjadi lebih tertarik dalam pelajaran matematika yaitu dalam hal menghitung pembagian. Siswa merasa senang belajar, sehingga media dakon ini sangat baik diterapkan pada siswa, karena dapat menarik perhatian siswa dalam berhitung sehingga dapat meningkatkan keterampilan behitung 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

Tabel 4.2: Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Dilakukan (Penelitian Tindakan Kelas) PTK.

NO	Pertanyaan yang Diajukan
1	Bagaimana pendapat anda tentang media dakon ? **Bagus, dengan diterapkannya media dakon untuk menghitung pembagian ini siswa menjadi lebih tertarik dalam pelajaran matematika yaitu dalam hal menghitung pembagian.**
2	Menurut anda, apakah media dakon adalah media yang tepat untuk materi pembagian bilangan tiga angka ? **Iya. Siswa terlihat senang dan antusias menghitung dengan media dakon ini.**
3	Apakah ada kritik dan saran dari anda untuk pelajaran selanjutnya? **Media dakon sangat baik diterapkan pada siswa, karena dapat menarik perhatian siswa dalam hal menghitung. Akan tetapi media ini juga membuthkan waktu yang cukup lama.**

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. Pembahasan

1. Penerapan Media Pembelajaran Dakon materi Pembagian Bilangan Tiga Angka pada siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo.

Penerapan media dakon dalam rangka meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada peniltian tindakan kelas ini dilakukan selama dua siklus pembelajaran. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan keterampilan berhitung siswa dalam materi pembagian bilangan tiga angka karena membuat siswa menjadi tanggap dan aktif dalam materi pembagian bilangan tiga angka. Berikut disajikan diagram peningkatan nilai akhir aktifitas guru dan siswa siklus I dan II:

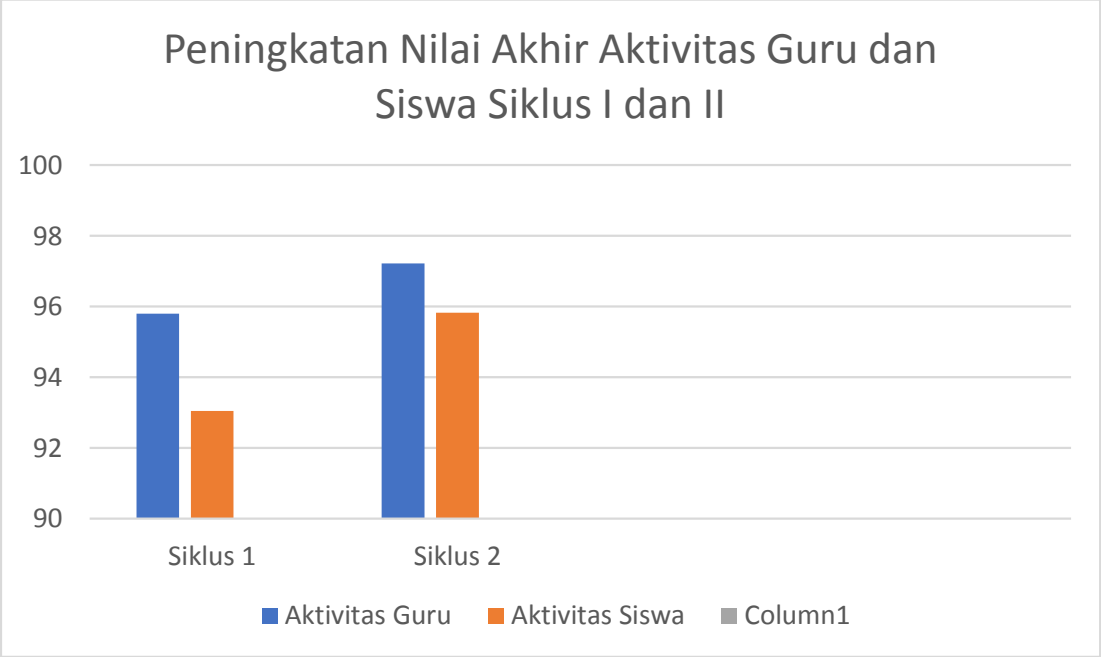


Diagram 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

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

Dari diagram tersebut menunjukan adanya kenaikan dari siklus I ke Siklus II. Aktivitas guru pada siklus I sudah termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai akhir 95,8 dan aktivitas siswa juga tergolong kategori sangat baik dengan nilai akhir 97,22. Kesulitan pada siklus I karena siswa siswi masih kaku dengan media dakon, instruksi guru saat pembentukan pembagian media dakon dan pengumpulan lembar kerja juga kurang jelas sehingga membuat suasana kelas sedikit ramai.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti sepakat dengan guru mata pelajaran untuk melakukan siklus II dengan memperhatikan hal-hal yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil penelitian di kelas III. Pada siklus II aktivitas guru dan siswa tergolong sangat baik. Terbukti dengan peningkatan skor akhir pada aktivitas guru dari 95,8 di siklus I menjadi 97,22 pada siklus II. Aktivitas siswa junga mengalami kenaikan skor akhir dari 93,05 dari siklus I menjadi 95,83 di siklus II.

2. Peningkatan Keterampilan Berhitung Materi Pembagian Bilangan Tiga Angka pada siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo dengan menggunakan media Dakon

Dengan meningkatnya hasil tes keterampilan siswa, dapat diartikan bahwasannya penerapan media dakon dapat membantu siswa dalam memahami materi pembagian bilangan tiga angka dengan langkah yang diterapkan. Berdasarkan hasil tes siswa dari siklus I dan II diperoleh data tentang peningkatan keterampilan berhitung siswa terhadap materi

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

pembagian bilangan tiga angka dengan menggunakan media dakon pada mata pelajaran matematika adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Peningkatan Hasil Tes keterampilan berhitung Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Nilai rata-rata kelas	65,2 (Cukup)	88,4 (Baik)	23,2
2	Prosentase tingkat ketuntasan belajar	28% (Sangat tidak baik)	88% (Baik)	60,4%
3	Jumlah siswa yang tuntas	7 dari 24 siswa	21 dari 24 siswa	14

Berdasarkan table di atas didapatkan data bahwa pada siklus I keterampilan berhitung siswa termasuk kategori cukup dengan nilai rata-rata kelas 65,2 dan prosentase ketuntasan belajar sebesar 28% dengan mendapatkan kategori sangat tidak baik, jumlah siswa yang tuntas KKM sebanyak 7 dari 24 siswa. Pada siklus II dengan materi yang sama, nilai rata-rata kelas sebanyak 88,4 yang dapat dikategorikan baik, untuk prosentase ketuntasan belajar sebanyak 84% yang dapat dikategorikan baik, untuk siswa yang berhasil mencapai KKM sebanyak 21 dari 25 siswa. Data peningkatan nilai rata-rata siswa, prosentase tingkat ketuntasan siswa dan jumlah siswa yang tuntas dapat dilihat dalam grafik 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

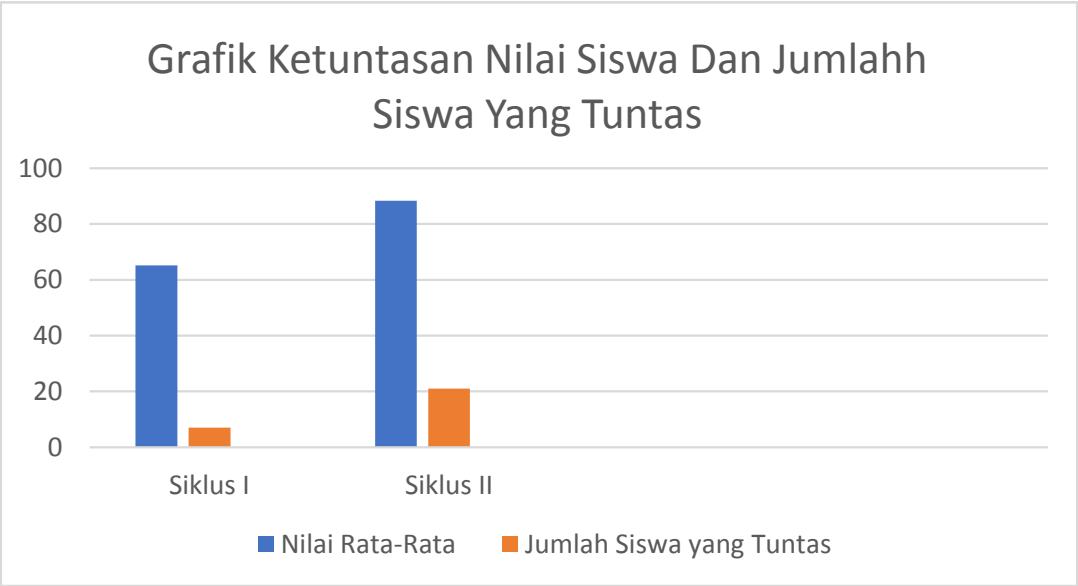


Diagram 4.5 Hasil Nilai Rata-Rata Kelas dan Jumlah Siswa yang Tuntas

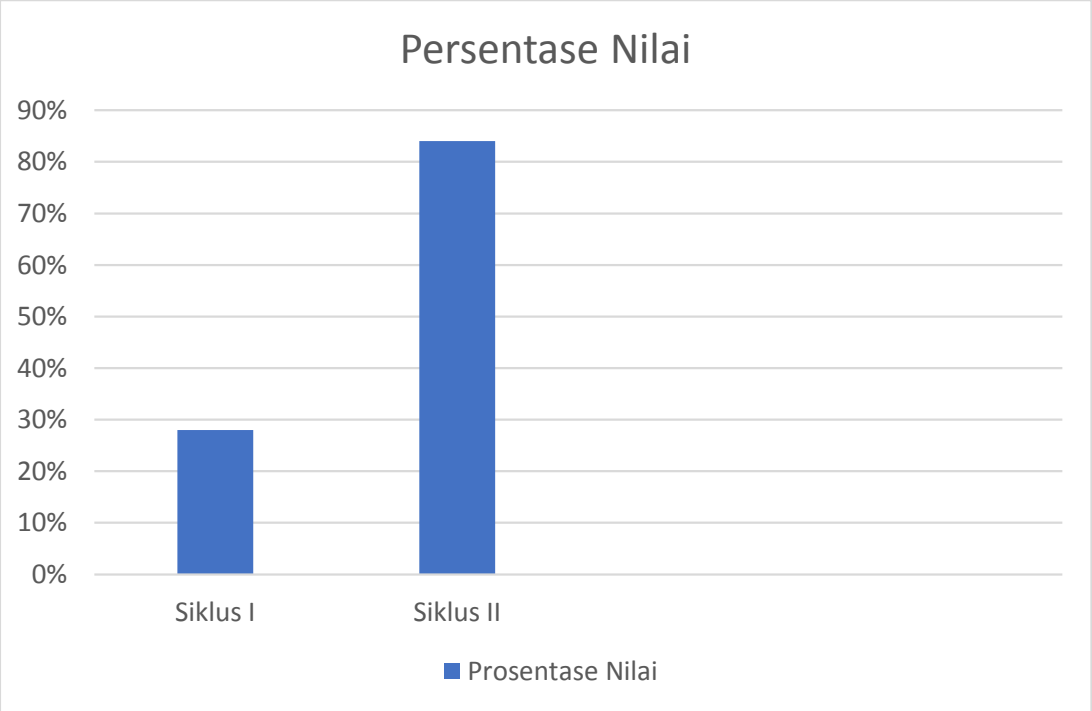


Diagram 4.6 Persentase Tingkat Ketuntasan Siswa

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

Berdasarkan tindakan yang dilakukan pada siklus I dan II, keberhasilan pembelajaran Mtematika dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo melalui media dakon dapat dilihat dari indikator kinerja sebagai berikut:

1. Skor hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa minimal adalah 75
2. Perolehan skor rata-rata kelas minimal 80
3. Media dakon dikatakan berhasil jika 80% siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yaitu 80.

Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II kita dapat mengetahui bahwa peneliti ini sudah berhasil mencapai indikator dengan maksimal. Dengan tercapainya indikator maka penelitian ini dikatakan sudah berhasil dan tidak perlu adanya pengulangan lagi pada siklus selanjutnya, pencapaian indicator kinerja penelitian ini adalah:

1. Skor hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa adalah 97,22 dan 95,83
2. Perolehan skor rata-rata kelas minimal 88.4
3. Jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 84%.

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

Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Penelitian

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Aktivitas guru	95,9 (Sangat baik)	97,22 (Sangat baik)	1,32
2	Aktivitas siswa	93,05 (Sangat baik)	95,83 (Sangat baik)	2,78
3	Nilai rata-rata kelas	65,2 (Cukup)	88,4 (Baik)	23,2
4	Prosentase tingkat ketuntasan belajar	28% (Sangat tidak baik)	84% (Baik)	60,4%
5	Jumlah siswa yang tuntas	7 dari 24 siswa	21 dari 24 siswa	14

Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media dakon juga pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Peneliti tersebut dilakukan oleh Erma Kusumawati dalam skripsinya yang berjudul "Penggunaan Media dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Hitung Campuran Pada Siswa Kelas III SDN Pacar Kembang II-193 Surabaya". Dalam penelitian ini menggunakan media dakon dengan dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dakon dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas III SDN Pacar Kembang II-193 Surabaya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan selama dua siklus. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh 75% (baik) dan pada siklus II memperoleh 92,9% (sangat baik). Sedangkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari persentase

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

ketuntasan klasikal siswal pada siklus I sebesar 73,3% (baik) siswa tuntas dan pada siklus II persentase ketuntasan klasikal siswa mencapai 93,3% (sangat baik) siswa tuntas.[32]

Adapun penelitian serupa yang dilakukan sebelumnya oleh Haris Arivah dalam skripsinya telah melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan berhitung Melalui Bermain Congklak Pada Kelompok B di Raidlatul Athfal Muslimat NU Da'watul Khoiriyyah Kerten Secang Magelang, Jawa Tengah Tahun Ajaran 2013/2014" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berhitung melalui bermain congklak pada kelompok B yang dilakukan dalam dua siklus secara keseluruhan penelitian tindakan kelas dapat berjalan dengan lancar, serta terjadi perubahan yang positif dalam kemampuan berhitung peserta didik hal itu tampak pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kemampuan berhitung peserta didik dilihat dari observasi awal sebesar 69,05% (cukup) pada siklus I menjadi 78,76% (baik) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 96,41% (sangat baik). Dengan demikian secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dakon dapat meningkatkan kemampuan keteramilan berhitung.[33]

---

[32] Erna Kusumawati, "Penggunaan Media Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Hitung Campuran Pada Siswa Kelas III SDN Pacar Kembang II-193 Surabaya",(Skripsi:Universitas Muhammadiyah Malang, 2013).

[33] Haris Arifah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Congklak Pada Kelompok B Di Raudlatul Athfal Muslimat NU Da'watul Khoiriyyah Kerten Secang Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2013/2014" (Skripsi: Universitas Islam Negeri Kalijaga, 2014).

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

Persamaan dan perbedaan antara peneliti saat ini dengan judul Peningkatan Keterampilan Berhitung Mata Pelajaran Matematika Materi Pembagian Bilangan Tiga Angka Menggunakan Media Dakon Pada Siswa Kelas III Di SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo oleh Renny Lutfia Sari dengan peneliti sebelumnya yang berjudul Penggunaan Media dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Hitung Campuran Pada Siswa Kelas III SDN Pacar Kembang II-193 Surabaya adalah:

a. Persamaan
   1) Pembelajaran dengan media dakon dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.
   2) Pada siklus II mengalami p
   3)
   4)
   5) eningkatan rata-rata dan persentasi ketuntasan dari hasil Siklus I dan memenuhi indikator.
   6) Penerapan media dakon digunakan pada kelas III.

b. Perbedaan

   Perbedaan antara peneliti saat ini dengan penelitian sebelumnya adalah angka skor yang diperoleh dari siklus I sampai siklus II. Pada peneliti sebelumnya ketuntasan klasikal siswa pada siklus I sebesar 73,3% 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

tuntas dan siklus II persentase ketuntasan klasikal siswa mencapai 93,3% siswa tuntas. Sedangkan pada penelitian saat ini ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 28% siswa tuntas dan pada siklus II sebesar 84% siswa tuntas.

Adapun hal lain yang juga mengalami perbedaan antara penelitian sebelumnya denga penelitian saat ini yaitu, penelitian sebelumnya menggunakan media dakon sebagai alat bantu hitung operasi hitung campuran, sedangkan pada peneliti saat ini sebagai media hitung pembagian bilangan tiga angka.

Seperti di jelaskan di kajian teori juga, bahwa media dakon memiliki kelebihan yang diperoleh peneliti ketika menerapkan media dakon diantaranya, mampu menarik perhatian siswa, siswa menjadi aktif di dalam kegiatan pembelajaran, dan memberi pengalaman langsung atau kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam penggunaan media dakon dalam kegiatan pembelajaran.

Jadi berdasarkan hasil pembahasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media dakon cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan berhitung mata pelajaran matematika materi pembagian bilangan tiga angka pada sisw kelas III di SDI Sabilil Falah Sukodono 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

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo melalui penerapan media dakon pada materi pembagian bilangan tiga angka, peneliti mendapatkan simpulan akhir dengan pencapaian yang positif. Simpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan media dakon dalam meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran matematika materi pembagian bilangan tiga angka di kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo sudah diterapkan dengan baik. Hal ini dilihat pada skor aktivitas guru, yaitu 95.8 (sangat baik) pada siklus I naik menjadi 97.22 (sangat baik) pada siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami kenaikan skor yaitu, 93.05 (sangat baik) pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 95,83 (sangat baik). Berdasarkan peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II, maka penerapan media dakon berhasil dan sudah dilakukan dengan baik.
2. Keterampilan berhitung siswa pada mata pelajaran Matematika materi pembagian bilangan tiga angka di kelas III SDI Sabilil Falah Sukodono Sidoarjo sudah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal 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

dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas pada siklus I keterampilan berhitung siswa termasuk kategori cukup dengan memperoleh rata-rata kelas 65.2 dan prosentase ketuntasan belajar sebesar 28% dengan mendapatkan kategori sangat tidak baik, pada waktu melakukan siklus I jumlah siswa adalah 25 yang tuntas dalam siklus kali ini adalah 7 anak dan yang tidak tuntas adalah 17 anak, dan yang tidak masuk 1 anak. Pada siklus II dengan muatan materi yang sama dengan SK KD yang sama, perolehan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi kategori baik yaitu 88.4 dan prosentase ketuntasan belajar mencapai 84% yang juga tergolong dalam kategori baik. Pada siklus II jumlah siswa adalah 25, jumlah siswa yang tuntas adalah 21 dan siswa yang tidak tuntas adalah 4.

B. Saran

Berdasarkan simpulan peneliti diatas, peneliti dapat mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

   Guru hendaknya menggunakan media yang menarik perhatian siswa, agar materi yang ingin disampaikan bisa tersampaikan dengan maksimal, khususnya pada pelajaran Matematika, apalagi peserta didik masih duduk di bangku madrasah ibtidaiyah kelas bawah. Guru juga dapat menggunakan media dakon karena media ini cukup mudah diterapkan dan siswa dapat mengikuti media ini tanpa mengganggu dan kebingungan dalam mempelajari suatu materi.

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

Siswa hendaknya lebih siap dalam mengikuti belajar mengajar di kelas. Selain itu peserta didik seharusnya lebih giat lagi dalam mengikuti proses belajar mengajar.

3. Bagi peneliti

Peneliti hendaknya lebih memperhatikan waktu dalam penerapan media dakon agar bisa meminimalisir waktu dan menerapkan media lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

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

Achsin. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar.* (Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang, 1986)

Anitah Sri W dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika,* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008)

Arifah Haris, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Congklak Pada Kelompok B Di Raudlatul Athfal Muslimat NU Da'watul Khoiriyyah Kerten Secang Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2013/2014" (Skripsi: Universitas Islam Negeri Kalijaga, 2014).Daryanto. 2012.

Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Pt Raja Grafindo Perkasa, 2007)

Arsyad Azhar, *Media Pebelajaran, (*Jakarta: Rajawali Pers. 2009).

Fad Aisyah, *kumpulan Permainan Anak Tradisonal Indonesia,* (Jakarta: Penebar Swadaya Grup, 2011) hal 10

Hamalik Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran.* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)

Hamzah Ali, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika,* (Surabaya: FMIPA UNESA, 2006)

Heruman, *Model Pembelajaran Matematika* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2007)

Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006)

Kusumawati Erna, "Penggunaan Media Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Hitung Campuran Pada Siswa Kelas III SDN Pacar Kembang II-193 Surabaya",(Skripsi:Universitas Muhammadiyah Malang, 2013).

Masnur. 2009. Muslich, *Melaksanakan PTK ()Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah (Classroom Action Research).* (Jakarta: Bumi Aksara).

Musfiqon, *Pengemabangan Media & Sumber Pembelajaran,* (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012)

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

Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi standart Proses Pendidikan*, (Jakarta:Kencana. 2007)

Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana).

Subhan, Fauti. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas.* (Sidoarjo: Qisthos Digital Press).

Sudjana Nana dan Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: C.V. Sinar Bandung, 2002).

Surya Hndra, *Kiat Membina anak Agar Senang Berkawan*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2006)

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