

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA  
MENGUNAKAN MEDIA *STICK POUCH*  
MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN  
KELAS II MI AT TAQWA KRATON PASURUAN**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Uchi Nur Uzzlifatul Choiroh  
(D97215114)**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PGMI**

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Uchi Nur Uzzlifatul C  
NIM : D97215114  
Jurusan / Program Studi : Kependidikan Dasar Islam / PGMI  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Surabaya, 27 Maret 2019

Yang Membuat Pernyataan



(Uchi Nur Uzzlifatul C)

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Uchi Nur Uzzlifatul C

NIM : D97215114

Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA  
MELALUI METODE BERMAIN MATERI PERKALIAN DAN  
PEMBAGIAN KELAS II MI AT TAQWA KRATON  
PASURUAN

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

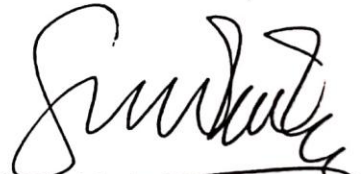
Surabaya, 27 Maret 2019

Pembimbing I,



Wahyuniati, M.Si  
NIP. 198504292011012010

Pembimbing II,



Sulthon Mas'ud, S.Ag, M. Pd.I  
NIP. 19730910200701101

**PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Skripsi oleh Uchi Nur Uzzlifatul C ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji


Skripsi

Surabaya, 08 April 2019

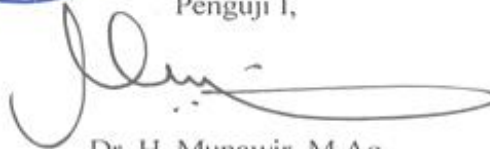
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan



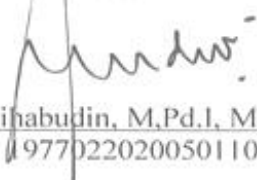
  
Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M. Ag. M.Pd.I  
196301231993031002

Penguji I,



Dr. H. Munawir, M.Ag  
NIP. 196508011992031005

Penguji II,



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

Penguji III,



Wahyuniati, M.Si  
NIP. 198504292011012010

Penguji IV,



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



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Uchi Nur Uzzlifatul .C.  
NIM : D97215114  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Dasar Islam / PGMI  
E-mail address : uchiuzzlifatul@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Peningkatan kemampuan Berlitung Siswa Menggunakan Media  
Stick Pouch Materi perkalian dan Pembagian Kelas II

MI AT Taqwa Kraton Pasuruan

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

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

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 April 2019

Penulis  
  
(Uchi Nur Uzzlifatul C)





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR RUMUS</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tindakan Yang Dipilih .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Lingkup Penelitian .....	10
F. Signifikansi Penelitian .....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Kemampuan Berhitung .....	13
B. Pengertian Kemampuan Berhitung .....	13
C. Indikator Kemampuan .....	14
D. Media Pembelajaran.....	19
E. Pengertian Media Pembelajaran .....	18
1. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	19
2. Macam-Macam Media Pembelajaran .....	21





## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Analisis Kriteria dalam KKM .....	17
Table 2.2 Bagan Sistem Bilangan.....	22
Tabel 3.1 Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Pada Siklus I .....	40
Tabel 3.2 Pedoman Pengukuran Kemampuan Berhitung .....	49
Tabel 3.3 Kriteria Partisipasi Kelompok .....	51
Tabel 3.4 Kriteria Persentase Ketuntasan Hasil Belajar .....	52
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Prasiklus Siswa .....	56
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Siswa Siklus I .....	65
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Siswa Siklus II .....	73
Tabel 4.4 Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II .....	75
Tabel 4.5 Ringkasan Hasil Observasi Guru dan Siswa .....	75
Tabel 4.6 Perbandingan Hasil Prasiklus Siklus I dan Siklus II .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Media Pembelajaran <i>Stick Pouch</i> .....	25
Gambar 2.2 Bagan Sistem Bilangan .....	34
Gambar 3.1 Model Kurd Lewin .....	34
Gambar 4.1 Dokumentasi Siklus I .....	62
Gambar 4.2 Dokumentasi Siklus I .....	63
Gambar 4.3 Dokumentasi Siklus II .....	70







## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kita hidup pada zaman modern, dimana semuanya serba canggih dan pendidikan adalah sebagian dari kebutuhan, apalagi dikehidupan yang modern ini pendidikan sangatlah penting, sebab dengan pendidikan itu seseorang dapat bertahan hidup dan memperbaiki kehidupannya menjadi kehidupan yang lebih bermutu lagi.

Pendidikan pertama manusia yaitu tidak lepas dari peran orang tua dan keluarga, karena peran orang tua dan keluarga sangat berpengaruh dalam perkembangan pendidikan sebelum di lembaga pendidikan sekolah. Meskipun strukturnya tidak tertata, tetapi orang tua dan keluarga pasti akan memberikan nilai-nilai dan moral yang baik untuk anak-anaknya.

Di lembaga pendidikan sekolah, peran guru amatlah sangat penting bagi siswa-siswi. Tanpa adanya peran guru, proses pembelajaran disekolah tidak akan sempurna, apalagi di zaman modern ini dimana semuanya sudah serba canggih, guru di zaman modern ini juga dituntut menjadi guru yang memiliki tingkat kreativitas dan ide-ide yang menarik dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Apalagi pada pembelajaran matematika, pada kenyataan yang ada matematika sangat jarang diminati oleh siswa, hal itu karna mereka menganggap matematika itu sulit dan membosankan.



Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki kekhasan dibandingkan dengan ilmu yang lain. Menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan manusia maka diseluruh dunia termasuk Indonesia matematik atau muatan matematika di ajarkan di tingkat sekolah. Hal ini dilakukan agar sejak dini bisa mengasah logika berpikirnya untuk bekal untuk kehidupan bermasyarakat kelak. Selain itu pemahaman terhadap materi matematika di sekolah akan menunjang pemahaman materi mata pelajaran lain yang menggunakan muatan-muatan matematika.<sup>1</sup>

Matematika sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan tentunya memiliki struktur tersendiri seperti ilmu pengetahuan yang lain. Struktur-struktur dalam matematika inilah yang perlu dipahami, karna ini adalah pintu masuk seseorang mempelajari matematika sebelum menggunakannya. Pengajaran matematika di tingkat sekolah memerlukan perhatian khusus para pendidik, karena kesalahan struktur dalam mengajarkan matematika dapat membuat anak bingung dan kesulitan dalam belajar matematika. Sehingga tak jarang peserta didik menganggap matematika menjadi pelajaran yang menakutkan.<sup>2</sup>

Menguasai matematika tidak hanya dilihat pada unitnya saja seperti aritmatika, akan tetapi ada yang lebih luas yaitu menguasai dan terampil menyelesaikan masalah dengan tahapan-tahapan tertentu. Paling sederhana

---

<sup>1</sup> Agus Prasetyo Kurniawan, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), 1

<sup>2</sup> *Ibid*

siswa dapat menguraikan langkah-langkah menyelesaikan masalah sekurang-kurangnya 3 langkah penyelesaian soal.<sup>3</sup>

Penguasaan langkah-langkah penyelesaian masalah inilah akhirnya menjadi target berhasil atau tidaknya seorang guru mengajar matematika. Kalau substansial matematika berisi fakta, konsep, prinsip, skil dan keterampilan serta *problem solving* maka *procedural* menyelesaikan soal itulah yang menjadi tujuan belajar matematika. Hal itu dapat berakibat kurangnya wawasan dan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika.

Sebagai seorang guru kita harus mempunyai suatu keterampilan dalam mengajarkan sesuatu kepada siswa. Apalagi matematika dikenal sebagai mata pelajaran yang meakutkan. Tanpa adanya matematika (baca:hitung), maka kegiatan kehidupan manusia akan terhenti dan menjadi tidak ada artinya.<sup>4</sup>

Apabila kita ingin mengajarkan sesuatu kepada anak/siswa dengan baik dan berhasil pertama-tama yang harus diperhatikan adalah metode atau cara pendekatan yang akan dilakukan, sehingga sasaran yang diharapkan dapat tercapai atau terlaksana dengan baik, karena metode atau cara pendekatan yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan.<sup>5</sup> Selain metode dalam pembelajaran matematika juga perlu adanya media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran

---

<sup>3</sup> Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 49

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Perdana MediaGroup, 2011), hal.98

<sup>5</sup> Lisnawati Simanjutak, dkk, *Metode Mengajar Matematika 1* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1993), 80

pada siswa. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga dapat di harapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa.

Sementara itu, untuk mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain, diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Syaiful Bahri (1995: 136) menjelaskan didalam kegiatan belajar mengajar ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat.

Media pembelajaran sebenarnya memiliki fungsi yang penting, selain berfungsi membantu pemahaman siswa terhadap materi yang nantinya dapat mempengaruhi hasil belajarnya, media pembelajaran juga berfungsi sebagai pengganti seorang guru ketika guru tidak dapat memberikan materi kepada siswa karna suatu hal.

Pada pembelajaran matematika, kita tidak bisa asal-asalan memilih media pembelajaran yang akan digunakan, karena penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah berpengaruh, apalagi pada pembelajaran matematika yang dianggap pelajaran yang paling menakutkan dan susah.

Seorang guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efisien terhadap materi yang akan diajarkan dan waktu pembelajaran.

Dengan menggunakan media, diharapkan pembelajaran dikelas menjadi lebih mudah di pelajari. Penggunaan media pembelajaran matematika disekolah diantaranya yaitu menggunakan media serbanika yang berupa media *stick pouch* (kantong stik), apalagi pada pembelajaran matematika di sekolah dasar peserta didik masih senangnya bermain, bahkan dunia mereka adalah dunia bermain. Apalagi pada pembelajaran matematika yang dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan, dengan menggunakan media pembelajaran hal itu bisa menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak menakutkan.

Peran guru dalam pembelajaran amatlah kuat dan penting, bahkan peran guru sangat didukung oleh kekuatan konsep untuk mengembangkan metode-metode dan media pembelajaran. Pada pembelajaran matematika zaman dahulu, murid hanya mengandalkan buku yang diberikan oleh sekolah dan guru yang hampir 90% merangkan peserta didik dan peserta didik mendengarkan, pengetahuan murid terbatas, dan sekolah hanya membekali dengan teori-teori pengetahuan saja, bukan dari pengetahuan yang diperoleh dari hasil belajar mereka sendiri.

Kondisi tersebut sama halnya dengan kondisi pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Kraton Pasuruan. Proses pembelajaran di kelas ini hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media, hal tersebut membuat siswa bosan dan jenuh serta tidak adanya penyusunan RPP.

Penyusunan RPP hanya dilakukan pada akhir pembelajaran. Hal ini disebabkan karena sulitnya materi perhitungan pada siswa kelas II sehingga keterampilan berhitung siswa menjadi kurang terutama pada materi perkalian dan pembagian.

Hal ini dapat dilihat dari salah satu materi matematika yakni materi perkalian dan pembagian kelas pada bilangan cacah kelas II MI At Taqwa. Menurut hasil observasi yang saya lakukan pada tanggal 07 Januari 2019 perolehan hasil ulangan harian (UH) siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan materi perkalian dan pembagian, terlihat dari persentase kelasnya yakni 20% siswa yang telah memenuhi nilai diatas KKM yang ditentukan sekolah. Adapun nilai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah adalah 64. Terdapat 4 siswa yang dikatakan faham dan mendapatkan nilai diatas KKM dan selebihnya masih dikatakan belum faham karna belum tuntas untuk menyelesaikan soal hingga diatas KKM.

Ketuntasan belajar siswa dikatakan berhasil apabila telah mencapai kriteria cukup dalam penilaian ketuntasan belajar, yakni nilai antara 60% - 70%. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di kelas II MI At Taqwa didapatkan informasi bahwa sebesar 80% persentase siswa kelas II memiliki hasil belajar yang kurang.<sup>6</sup>

Beberapa kemungkinan penyebab kurangnya kemampuan berhitung peserta didik pada materi perkalian dan pembagian yaitu: (1) guru cenderung

---

<sup>6</sup> Eva, Spd.I, Guru Matematika kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan, wawancara pribadi, Pasuruan 28 September 2018

hanya menerapkan metode ceramah, (2) kurang kreatifnya guru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang terlibat dan aktif secara keseluruhan, (3) media yang digunakan guru kurang menarik, (4) pembelajaran matematika yang terkesan jenuh dan menakutkan.

Salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia berupa media *stick pouch* (kantong stik) dengan dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah. Dengan menggunakan media *stick pouch* peserta didik lebih cenderung menjadi aktif dan merasa tidak jenuh, karena pada hakikatnya dunia mereka adalah dunia anak-anak/dunia bermain. Media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran matematika dan secara tidak langsung mereka merasa sedang bermain hitung-hitungan, tetapi sebenarnya mereka juga sedang belajar. Jadi dengan menggunakan media ini, peserta didik bisa belajar sambil bermain.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka perlu dilaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media *Stick Pouch* Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan”**.



## B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat di rumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media *stick pouch* pada mata pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan media *stick pouch*?

## C. Tindakan yang Dipilih

Berdasarkan dari masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka peneliti akan mengadakan penelitian tindakan kelas. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan media pembelajaran *stick pouch*. Dengan media *stick pouch* ini diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian.

Karakteristik siswa di MI At Taqwa Kraton Pasuruan yang memiliki semangat, patuh dan rajin, tetapi mereka cenderung pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Mereka hanya cenderung mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Media *stick pouch* ini dikatakan cocok dengan pembelajaran matematika karena dapat menyalurkan semangat belajar siswa serta

meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian siswa dapat memahami materi yang diajarkan dan disampaikan oleh guru dan siswa memiliki banyak wawasan dan pengalaman yang didapat dengan belajar sambil bermain.

Materi yang diajarkan pada perkalian dan pembagian ini tidaklah luas, melainkan materi perkalian dan pembagian yang diajarkan dikelas II ini yaitu perkalian dan pembagian pada bilangan cacah dengan hasil kali 1-100 saja. Media *stick pouch* sangat cocok diterapkan pada materi ini, karena siswa tidak merasa jenuh dan kesulitan karena mereka diajarkan langsung cara menyelesaikan masalah pada perkalian dan pembagian dengan sebuah permainan.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut ini :

1. Mengetahui penggunaan media *stick pouch* pada mata pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa
2. Mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan media *stick pouch*.

## E. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini yaitu tentang peningkatan kemampuan berhitung siswa materi perkalian dan pembagian kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan metode bermain.

Ruang lingkup pada penelitian ini dibatasi pada masalah berikut :

### 1. Subjek penelitian

Diambil pada siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan tahun ajaran 2018/2019.

### 2. Fokus Penelitian

Peneliti memfokuskan pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian.

### 3. Implementasi Penelitian

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode bermain

### 4. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### 5. Kompetensi Dasar

- 3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dengan pembagian.
- 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian

#### 6. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.1 Menyatakan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang.
- 3.4.2 Menyatakan pembagian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang
- 4.4.1 Menghitung hasil perkalian dua bilangan dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.4.2 Menghitung hasil pembagian dua bilangan dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.

## F. Signifikansi Penelitian

### 1. Bagi Peneliti :

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan yang lebih dalam, terutama mendapat hasil pembuktian dari teori-teori yang telah diperoleh. Penelitian ini akan menambah pengetahuan dalam bidang metode dan media pembelajaran. Dan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi penulisan penelitian karya selanjutnya.

### 2. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini, siswa memperoleh pengalaman baru disekolah dengan adanya penggunaan media *stick pouch* dapat menambah kemampuan berhitung siswa terutama pada mata pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian.

### 3. Bagi Guru Matematika dan guru mata pelajaran lain

Dengan penelitian ini, hasilnya dapat dijadikan masukan atau bahan pertimbangan dalam melakukan upaya untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa dengan menerapkan metode bermain.

### 4. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini, sebagai bahan informasi yang bermanfaat dalam upaya memperbaiki serta meningkatkan kualitas kreativitas dan proses pembelajaran di sekolah

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kemampuan Berhitung

##### 1. Pengertian Kemampuan Berhitung

Kemampuan adalah suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu dimana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.<sup>7</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kemampuan berasal dari kata mampu yang memiliki arti dapat atau bisa, mendapat imbuhan ke- dan an menjadikan arti kemampuan sebagai kuasa (kuat, sanggup, mampu untuk melakukan sesuatu).<sup>8</sup>

Sementara itu, menghitung mempunyai arti tersendiri yaitu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata berhitung berasal dari kata hitung yang artinya perihal membilang, menjumlahkan, mengurangi, membagi, menambah, memperbanyak, mengalihkan, memperhitungkan, mengira-ngirakan, mempertimbangkan, terhitung, termasuk perhitungan, perbuatan, pertimbangan dan sebagainya yang mendapat awalan ber-.<sup>9</sup>

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan

---

<sup>7</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada, 2011), 97

<sup>8</sup> Hasan Alwi, *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), 147

<sup>9</sup> Suharso, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*, (Semarang: Widya Karya, 2006) 170



juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Jadi kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik dan pengurangan.<sup>10</sup> perkembangannya, dimulai dari lingkungan terdekat dari dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya yang dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah

## 2. Indikator Kemampuan

Penerapan lebih dari pemahamann, jika seseorang memahami sesuatu maka ia dapat menerapkannya. Siswa dihadapkan dengan situasi yang membuatnya harus menerapkan ringkasan hasil berfikir untuk memecahkan masalah tanpa harus diberitahu.<sup>11</sup>

Untuk semua pembelajaran, agar guru dapat mengukur kemampuan siswa dibuatlah indikator. Dalam menentukan indikator diperlukan beberapa kriteria, yakni :<sup>12</sup>

- a. Setiap KD dikembangkan menjadi beberapa indikator (lebih dari dua).
- b. Indikator menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur dan atau diobservasi.

---

<sup>10</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, hal: 98

<sup>11</sup> Wowo Sunaryo, *Taksonomi Kognitif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 50

<sup>12</sup> Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 168

- c. Tingkat kata kerja dalam indikator lebih rendah atau setara dengan kata kerja dalam KD atau Sk.
- d. Prinsip pengembangan indikator sesuai dengan kepentingan (urgensi), kesinambungan (kontinuitas), kesesuaian (relevansi), dan kontekstual.
- e. Keseluruhan indikator dalam satu KD merupakan tanda-tanda, perilaku dan lain-lain untuk mencapai kompetensi yang merupakan kemampuan bersikap, berpikir, dan bertindak secara konsisten.
- f. Sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa.
- g. Berkaitan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Memperhatikan aspek manfaat dalam kehidupan sehari-hari (*life skill*).
- h. Harus dapat menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa secara utuh (kognitif, afektif, dan psikomotorik).
- i. Memperhatikan sumber-sumber belajar relevan.
- j. Dapat diukur atau dapat dikuantitatifkan atau dapat diamati.
- k. Menggunakan kata kerja operasional.

Dari beberapa kriteria diatas, kata kerja operasional yang bisa digunakan untuk KD menyelesaikan perkalian dan pembagian pada bilangan cacah adalah kata kerja menghitung setara dengan kata kerja dalam KD. Dari uraian diatas dapat, maka dalam tulisan ini ditetapkan beberapa indikator kemampuan yaitu :

- a. Mampu menghitung perkalian dua bilangan cacah sebagai penjumlahan berulang.

Siswa mampu menghitung perkalian dua bilangan cacah sebagai penjumlahan berulang sesuai dengan soal yang diberikan oleh guru.

- b. Mampu menghitung hasil pembagian dua bilangan cacah sebagai pengurangan sampai habis.

Siswa juga diharapkan mampu menghitung pembagian dua bilangan cacah sebagai pengurangan sampai habis. Selain itu siswa juga diharapkan dapat membedakan antara perkalian dan pembagian.

- c. Mampu mengaitkan perkalian dengan pembagian.

Siswa juga diharapkan mampu mengaitkan perkalian dengan pembagian begitu juga sebaliknya.

Kriteria kemampuan berhitung didapat dari indikator kemampuan berhitung yang telah dipaparkan diatas. Dalam materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah dapat diuraikan kriteria-kriterianya sebagai berikut :

- a. Peserta didik dikatakan mampu jika nilai tes dari indikator kemampuan berhitung  $\geq$  dari KKM kemampuan menghitung yaitu 70.
- b. Peserta didik dikatakan tidak mampu jika nilai tes dari indikator kemampuan berhitung  $\leq$  dari KKM kemampuan berhitung yaitu 70.

Nilai kriteria ketuntasan minimal dapat dihitung dengan menganalisis tiga kriteria yang telah diterapkan oleh pemerintah, yaitu:

- a. Kompleksitas (Kesulitan dan Kerumitan) dari KD atau indikator yang akan diajarkan. Skala penilaian tinggi 50-64, sedang 65-80, rendah 81-100.

- b. Daya dukung dalam penyelenggaraan proses pembelajaran seperti sarana dan prasarana. Skala tinggi 81-100, sedang 65-80, rendah 50-64.
- c. Intake siswa (tingkat kemampuan rata-rata) dalam materi yang diajarkan. Skala tinggi 81-100, sedang 65-80, rendah 50-64

**Table 2.1**  
**Analisis Kriteria dalam KKM**

<b>Aspek yang Dianalisis</b>	<b>Nilai</b>	<b>Alasan</b>
Indikator Kemampuan Menghitung	64	Pada indikator tersebut peserta didik dituntut untuk menguasai perkalian dan operasi hitung. Bilangan yang digunakan menggunakan bilangan cacah
Daya Dukung	90	pada kelas yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung seperti papan tulis, kipas angin, LCD, AC dan microfon.
Intake Siswa	56	Nilai rata-rata peserta didik ketika pembelajaran materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah yaitu 56 sehingga masih sangat memerlukan bimbingan.
Jumlah	210	

$$\text{KKM} = \frac{\text{jumlah aspek yang dianalisis}}{3}$$

$$\text{KKM} = \frac{210}{3} = 70$$

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’. ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media

adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>13</sup>

Pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat dalam membantu guru dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar *grafis* atau media nyata lain. Alat bantu tersebut dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan juga daya ingat siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru.<sup>14</sup>

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.<sup>15</sup>

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:<sup>16</sup> (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Cet-17, 2014), 3

<sup>14</sup> Zainal Aqib, *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. (Bandung: Yrama Widya, 2013), 49

<sup>15</sup> Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan*, 13

<sup>16</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 24

## 2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan dari media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas
- b. Untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Untuk menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d. Untuk membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran

Manfaat media pembelajaran baik secara umum dan khusus adalah sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan peserta didik.

Manfaat dari media pembelajaran itu sendiri :

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, proses pembelajaran tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja,





- 3) Memudahkan siswa untuk belajar
- 4) Merangsang siswa untuk berfikir dan beranalisis
- 5) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
- 6) Siswa dapat memahami materi pelajaran secara sistematis

### **3. Macam-Macam Media Pembelajaran**

Berdasarkan indera yang terlibat, media dibagi menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia, yang dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Media Audio**

Media audio adalah media yang melibatkan indera pendengaran sebagai perantara menyampaikan pesan secara verbal maupun non verbal. Contoh dari jenis media audio adalah seperti radio, mp3, audio tipe, dan lain-lain.

Terdapat beberapa pertimbangan apabila akan menggunakan media audio ini, di antaranya:

- 1) Media ini hanya akan mampu melayani mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.
- 2) Media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi disbanding media lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan teknik-teknik tertentu dalam belajar melalui media ini

3) Karena sifatnya yang auditif, jika ingin memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual, sedangkan control belajar siswa bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa, dan susunan kalimat.

#### b. Media Visual

Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan sebagai sarana penyampaian pesan dalam pembelajaran. Contoh dari jenis media visual adalah seperti gambar (berupa sketsa, lukisan, dan photo), grafik, diagram, peta, papan , dan bagan.

Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visuals) dan media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam atau bergerak.<sup>17</sup>

#### c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses. Contoh dari jenis media audio visual antara lain seperti film, video, proyeksi, dan televisi.

---

<sup>17</sup> Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 162

#### d. Multimedia

Multimedia adalah media yang melibatkan bukan hanya satu indera melainkan beberapa indera dalam proses pembelajaran. Pesan di media ini bisa tersampaikan melalui komputer dan internet, serta pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat. Contohnya ialah seperti karyawisata, bermain peran, dan simulasi.

Macam-macam media pembelajaran sangatlah bervariasi, disini peneliti akan menggunakan media multimedia. Peneliti memberi nama dari media ini yaitu media *stick pouch* (kantong stik) sebagai media dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian. dimana stik tersebut terbuat dari kayu sengon yang telah di olah sehingga bentuknya menjadi halus, dan berukuran 12cm x 1cm x 1,8-2mm serta biasanya digunakan untuk es krim, dan kantong yang dimaksudkan yaitu terbuat dari bahan kertas yang diberi variasi dengan warna-warni sehingga lebih menarik siswa untuk belajar. Dengan pemilihan bahan yang tepat, bentuknya yang halus, stik es krim ini mudah didapatkan, harganya murah, serta warna-warni pada kantongnya dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran lain.

Cara menerapkan media *stick pouch* :

- a. Guru menempelkan 10 kantong pada papan tulis sebagai contoh, dan membagikan 10 kantong serta 50 stik es krim kepada masing-masing kelompok.

- b. Guru menjelaskan tentang metode bermain dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dengan contoh  $2 \times 3 = 6$ , maka 2 kantong di isi dengan 3 stik es krim sehingga hasil yang diperoleh yaitu dalam 1 kantong berisi 3 stik es krim, jika 2 kantong maka 3 stik + 3 stik = 6 stik. Jadi dapat disimpulkan jika perkalian ada penjumlahan berulang. begitu sebaliknya dengan pembagian, dengan contoh  $6 : 3$ , dimana kita mengambil stik berjumlah 6 lalu di letakkan kedalam 3 kantong dengan jumlah yang sama, sehingga dapat diperoleh dari setiap kantong berisi 2 stik es krim, jadi dapat diperoleh hasil dari  $6 : 3 = 2$
- c. Guru memberika masalah kepada setiap kelompok
- d. Setiap kelompok mencoba menyelesaikan maslah yang telah diberikan guru dengan media yang ada,
- e. Salah satu anggota kelompok menulis hasil penyelesaian dikertas
- f. Untuk menguji pemahaman siswa, guru meminta beberapa siswa utuk maju ke depan kelas dan menyelesaikan masalah yang diberikan guru.



**Gambar 2.1**  
**Media Pembelajaran *Stick Pouch***

**a. Cara Menggunakan Media *Stick Pouch***

Apabila dalam soal perkalian dengan contoh soal  $3 \times 2$

- a. Ambil stick lalu masukkan kedalam 2 kantong, dengan masing-masing kantong berisi 3 stick.
- b. Hitung jumlah stick seluruhnya yang berada di 2 kantong tersebut, dan diketahui hasilnya yaitu 6.

Apabila dalam soal pembagian dengan contoh soal  $6 : 3$

- a. Ambillah stik berjumlah 6, kemudian letakkan kedalam kantong sebanyak 3 stik, maka ada berapa kantong yang berisi stik tersebut dan hasilnya ada 2 kantong, jadi  $6 : 3 = 2$ .

## C. Materi Perkalian dan Pembagian Pada Bilangan Caca

### 1. Ruang Lingkup Matematika MI

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di MI karena matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa-siswi dan diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut dan mata pelajaran lain.<sup>18</sup>

Ruang lingkup matematika SD/MI menurut Permendiknas nomor 23 tahun 2006 yaitu:<sup>19</sup>

- a. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifatsifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- b. Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana meliputi unsurunsur dan sifat-sifatnya serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari 25 Permendiknas No. 23 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL), (Jakarta: Mentri Pendidikan Nasional, 2006), 355. 24
- c. Memahami konsep ukuran, pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit serta mengaplikasikannya dalam pemecahan sehari-hari.

---

<sup>18</sup> Esti Yuli Widayanti, et.al, *Pembelajaran Matematika MI* (Surabaya: LAPIS PGMI, 2009), 1

<sup>19</sup> Permendiknas No. 23 tentang *Standar Kompetensi Lulusan (SKL)* (Jakarta: Mentri Pendidikan Nasional, 2006), 355





substitusi artinya kita bisa membalik urutan angka tanpa mempengaruhi nilai akhir.<sup>22</sup>

b. Operasi Hitung Perkalian

Perkalian sering kali dipandang sebagai hal khusus dari penjumlahan, dimana semua penambahannya sama. Operasi perkalian pada bilangan cacah diartikan sebagai penjumlahan berulang. Sehingga untuk memahami konsep perkalian anak harus paham dan terampil melakukan operasi penjumlahan. Perkalian  $a \times b$  diartikan sebagai penjumlahan berulang  $b$  sebanyak  $a$  kali.<sup>23</sup>

$$\text{Jadi } a \times b = b + b + b + b + \dots + b$$

Jumlah  $b$  sebanyak  $a$

c. Sifat-Sifat Perkalian Pada Bilangan Cacah

1) Sifat Komutatif

Sifat komutatif disebut juga sifat pertukaran.. Sifat ini hanya berlaku pada penjumlahan dan perkalian.

Sifat komutatif pada perkalian yaitu :

$$a \times b = b \times a$$

Contoh :  $5 \times 7 = 35$

$$7 \times 5 = 35$$

<sup>22</sup> Agus Supriyanto, *Menanamkan Cinta Matematika* (Jakarta: PT.Gramedia, 2008), 82

<sup>23</sup> Esti yuli Widayanti, et.al, *Pembelajaran*, paket 5-11

## 2) Sifat Asosiatif

Sifat ini juga hanya berlaku pada penjumlahan dan perkalian saja. Bentuk dari sifat asosiatif perkalian yaitu :

$$(a \times b) \times c$$

$$\text{Contoh : } (5 \times 3) \times 4 = 15 \times 4 = 60$$

$$5 \times (3 \times 4) = 5 \times 12 = 60$$

$$\text{Jadi, } (5 \times 3) \times 4 = 5 \times (3 \times 4)$$

## 3) Sifat Distributif

Sifat ini disebut juga sifat penyebaran. Sifat distributive ada 2 yaitu :

## a) Sifat distributif perkalian terhadap penjumlahan

$$a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$$

$$\text{Contoh : } 6 \times (4 + 5) = 6 \times 9 = 54$$

$$(6 \times 4) + (6 \times 5) = 24 + 30 = 54$$

$$\text{Jadi, } 6 \times (4 + 5) = (6 \times 4) + (6 \times 5)$$

## b) Sifat distributif perkalian terhadap pengurangan

$$a \times (b - c) = (a \times b) - (a \times c)$$

$$\text{Contoh : } 7 \times (9 - 6) = 7 \times 3 = 21$$

$$(7 \times 9) - (7 \times 6) = 63 - 42 = 21$$

$$\text{Jadi, } 7 \times (9 - 6) = (7 \times 9) - (7 \times 6)$$

### 3. Materi Pembagian

#### 1. 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.<sup>24</sup>

Pembagian atau membagi merupakan hal yang sering atau lazim ditemukan sehari-hari dan membagi ini dapat diselesaikan dengan baik jika anak/siswa telah mahir dalam operasi hitung “pengurangan” karena membagi adalah merupakan pengerjaan mengurang berulang dengan pengurangan tetap. Pengurang yang tetap dimaksud adalah pembagi.

Pembagian merupakan topik yang sulit untuk dimengerti siswa. Oleh karena itu, banyak ditemukan kasus ketika siswa ditempatkan tinggi SD bahkan SMP, hal ini dikarenakan kurangnya keterampilan dalam pembagian.

#### 2. Operasi Pembagian

Operasi pembagian adalah lawan dari operasi perkalian. sehingga  $a : b = c$  artinya sama dengan  $a = b \times c$ .

Dengan demikian  $a : b = \dots$  artinya kita mencari bilangan cacah yang dikalikan dengan  $b$  hasilnya sama dengan  $a$ .

---

<sup>24</sup> Heruman, *Model*, 26

Pembagian  $a : b = c$  artinya  $a - b - b - b - b = 0$

Jumlah  $b$  sebanyak  $c$

#### 4. Bilangan Cacah

Sebelum bilangan cacah yang dikenal adalah bilangan asli, sehingga untuk membedakan antara bilangan dengan lambing bilangan sangat sukar maka untuk dapat membedakannya diperlukan nol dengan lambing yang dipilih ialah huruf “0” sebagai singkatan dari onden yang berarti tidak ada. Dengan demikian himpunan bilangan asli dengan nol ( 0 ) disebut bilangan cacah. Bilangan cacah adalah bilangan asli yang dimulai dari nol hingga tak terbatas. Contohnya : {0, 1, 2, 3, 4, 5, .....} dan seterusnya.



**Gambar 2.2**

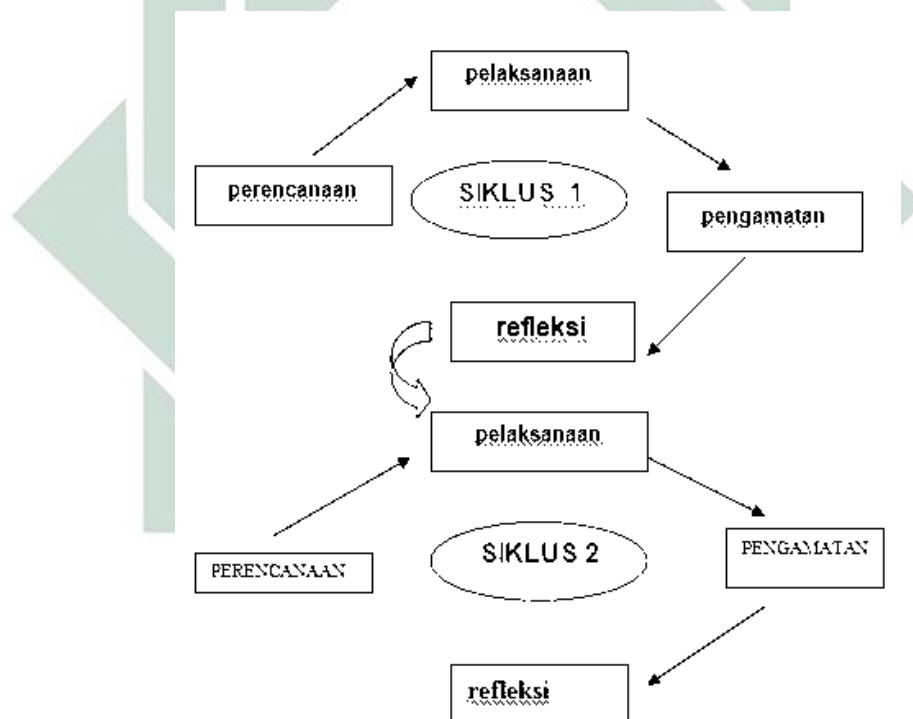
**Bagan Sistem Bilangan**





penelitian, maka di siklus selanjutnya peneliti dapat memodifikasi tahapan penelitian yang lebih baik lagi.

Konsep pokok penelitian tindakan Model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen,50 yaitu: a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*), dan d) refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen tersebut digambarkan sebagai berikut.<sup>29</sup>



**Gambar 3.1** Model Kurt Lewin

<sup>29</sup> *Ibid*

Langkah-langkah model Kurt Lewin yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*oserving*), dan refleksi (*reflecting*).<sup>30</sup>

1. Perencanaan (*Planning*). Kegiatan yang harus dilakukan adalah:

a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Mempersiapkan bahan media dan fasilitas pendukung yang diperlukan dalam pembelajaran dikelas. Mempersiapkan instrument untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan

b. Melaksanakan tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan apa yang sudah dirumuskan dalam RPP, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

c. Melaksanakan pengamatan (*Observing*).

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah

a. Mengamati perilaku peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Memantau kegiatan peserta didik

c. Mengamati pemahaman setiap peserta didik terhadap materi yang telah dirancang sesuai tujuan PTK

---

<sup>30</sup> Husniyatus Salamah, *Penelitian Tindakan Kelas* (Surabaya: LAPIS PGMI, 2009), Paket 5-13



d. Refleksi (*Reflecting*),

Pada tahap ini hal yang harus dilakukan adalah:

- a. Mencatat hasil observasi
- b. Mengevaluasi hasil observasi
- c. Menganalisis hasil pembelajaran
- d. Mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan rencana siklus berikutnya, sampai tujuan PTK tercapai

**B. *Setting* Penelitian dan Subjek Penelitian**

1. *Setting* Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan pada mata pelajaran Matematika.

Alasan peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) di MI At Taqwa Kraton Pasuruan yaitu karena peneliti merasa siswa kelas II di MI At Taqwa perlu meningkatkan kemampuan berhitung pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian. Selain itu, guru kelas II At Taqwa memberikan rekomendasi untuk melakukan PTK di kelas II terutama pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah karna kemampuan berhitung siswa tentang materi perkalian dan pembagian dirasa kurang.

#### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada saat semester genap tahun ajaran 2018/2019

#### c. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini akan dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklus akan melalui prosedur yang dimulai dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui kedua siklus tersebut, peneliti dapat mengamati penerapan metode bermain untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah.

#### 2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian tindakan kelas kali ini adalah siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan pada tahun ajaran 2018/2019 kurang lebih sejumlah 11 siswa, dimana terdiri dari 3 perempuan dan 8 laki-laki. Obyek yang diteliti adalah kemampuan berhitung yang masih kurang sehingga menyebabkan KKM rendah, yang akan ditingkatkan melalui metode bermain.

### **C. Variabel yang Diselidiki**

1. Variabel Input : Siswa kelas II MI At Taqwa Kraton-Pasuruan.
2. Variabel Proses : Penerapan metode bermain pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian.
3. Variabel Output : Peningkatan kemampuan berhitung materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah.

### **D. Rencana Tindakan**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kurt Lewin. Penelitian tindakan kelas tidak dapat dilakukan hanya dengan 1 siklus saja. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dalam 2 siklus, yang berguna untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung siswa dalam proses belajar mengajar serta sebagai perbaikan pada siklus I jika terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran.

Sebelum mencapai tahap siklus, dilakukan kegiatan pra siklus untuk memperoleh data awal sebelum dilaksanakannya tahap siklus.

#### **1. Pra Siklus**

##### **a. Mengidentifikasi Masalah**

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kepada guru kelas II dengan melakukan wawancara tentang masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran matematika di kelas. Metode pembelajaran apa saja

yang biasa digunakan di dalam kelas serta bagaimana karakteristik siswa saat mengikuti proses pembelajaran di kelas

b. Memeriksa Lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi langsung ke dalam kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan. Peneliti mencari informasi terkait permasalahan dengan melakukan pre-test tanya jawab berkaitan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah.

2. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

- 1) Merencanakan waktu akan dimulainya pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Menentukan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah yang ada.. Kemudian menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran Matematika kelas II kemudian RPP tersebut dikembangkan dengan menggunakan metode bermain.
- 3) Membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu media *stick pouch*, media tersebut berupa stik es krim dan kantong dari kertas manila yang sudah didesain dengan warna-warni.

4) Mempersiapkan instrumen lembar observasi kegiatan guru dan siswa

5) Membuat lembar kerja siswa

b. Tahap Tindakan (*Acting*)

Setelah menyiapkan tahap perencanaan, maka peneliti siap melakukan tindakan yang telah dirumuskan dalam RPP yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

**Tabel 3.1**  
**Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Pada Siklus I**

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan salam dan menanyakan kabar kepada seluruh siswa.</li> <li>b. Guru mengajak siswa untuk membuka pembelajaran hari ini dengan membaca basmalah</li> <li>c. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengabsen siswa.</li> <li>d. Guru dan siswa melakukan <i>ice breaking</i> tepuk semangat bersama-sama</li> <li>e. Guru memberikan apresepsi ke siswa dengan memberikan sebuah cerita berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, yakni perklian dan pembagian.</li> <li>f. Guru menyampaikan materi pembelajaran yaitu tentang “Perkalian dan Pembagian Pada Bilangan Cacah Hasil</li> </ul>	10 menit





d. Pengamatan (*Observing*)

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini yang akan diamati yaitu pengamatan terhadap siswa dan pengamatan terhadap guru serta mengumpulkan data dan mengidentifikasi data. Peneliti juga mendokumentasikan hasil siklus 1.

e. Refleksi (*Reflecting*)

- 1) Mengevaluasi hasil observasi
- 1) Menentukan keberhasilan pada siklus satu
- 2) Menentukan kelemahan siklus satu
- 3) Melakukan perbaikan dari kelemahan siklus satu
- 4) Merencanakan tindakan siklus dua berdasarkan hasil evaluasi siklus satu

Hasil refleksi dari siklus satu dijadikan sebagai bahan acuan untuk melihat berhasil atau tidaknya proses pembelajaran matematika pada siklus I, apabila belum menunjukkan peningkatan pemahaman siswa maka akan diperbaiki di siklus II.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan siklus II ini, peneliti mempersiapkan perencanaan ulang untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I.

- 1) Merencanakan waktu akan dimulainya pelaksanaan pembelajaran.



2) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada siklus II.

3) Mempersiapkan instrumen lembar observasi kegiatan guru dan siswa

4) Membuat lembar kerja siswa siklus II

b. Tahap Tindakan (*Acting*)

Setelah mempersiapkan tahap perencanaan, peneliti melakukan tindakan yang telah disusun dalam RPP yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap siklus II ini, peneliti melakukan pada proses pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian dengan penerapan metode bermain. Peneliti mengamati dan mencatat permasalahan yang terjadi pada siklus II yang berlangsung pada lembar observasi.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi seperti yang dilakukan pada siklus I. peneliti mencatat hasil observasi pada siklus II dan merefleksikan proses pembelajaran pada siklus II.

## E. Data dan Cara Penanganannya

### 1. Data dan Sumber Data

#### a. Siswa

Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian pada penerapan metode bermain pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah adalah siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan. data yang diambil oleh peneliti yaitu jumlah siswa kelas II MI At Taqwa serta hasil ulangan harian pada mata pelajaran perkalian dan pembagian pada bilangan cacah.

#### b. Guru

Untuk melihat tingkatan keberhasilan penerapan metode bermain pada mata pelajaran matematika materi penaksiran.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi dalam teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data ini digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang valid. Cara pengumpulan data tersebut antara lain sebagai berikut:

#### a. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian ketika peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian.<sup>31</sup>

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk

---

<sup>31</sup> Hamzah B. Uno, et al, *Assessment Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara,2012), 90

memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.<sup>32</sup> Kegiatan observasi ini digunakan untuk memperoleh data hasil aktivitas siswa dan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran sebelum maupun sesudah menggunakan media *stick pouch*.

#### b. Wawancara

Selain metode observasi, peneliti juga mengumpulkan data dengan menggunakan tahap wawancara. Wawancara yaitu pertemuan langsung yang direncanakan antara pewawancara dan yang diwawancarai untuk saling bertukar pikiran, guna memberikan atau menerima informasi tertentu yang diperlukan dalam penelitian.<sup>33</sup>

Orang-orang yang diwawancarai dapat termasuk beberapa siswa, guru, kepala sekolah, beberapa teman sejawat, pegawai tata usaha sekolah, orang tua siswa, dll. Mereka disebut informan kunci atau *key information*, yaitu mereka yang mempunyai pengetahuan khusus, status, atau keterampilan berkomunikasi.<sup>34</sup>

Wawancara kepada guru dimaksudkan untuk mengumpulkan data sebelum siklus tentang hasil belajar siswa, karakteristik siswa, kendala yang dihadapi gur, dan upaya yang telah dilakukan guru. Dilanjutkan

---

<sup>32</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2013), 143

<sup>33</sup> M. Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm 49

<sup>34</sup> Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 118

wawancara kepada siswa untuk mengumpulkan data tentang pembelajaran sebelum dan sesudah tindakan. Hal tersebut juga dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *stick pouch* dalam meningkatkan kemampuan berhitung materi perkalian dan pembagian pada siswa.

c. Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis didalam dirinya.<sup>35</sup>

Tes dapat dibagi menjadi 3 macam yaitu, tes tertulis, tes lisan, dan tes tindakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes tulis sebagai memperoleh data dari hasil pemahaman siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan. tes tulis yang diberikan kepada siswa yaitu berupa 10 butir soal uraian (*essay*) tentang perkalian dan pembagian. Tes ini diberikan dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian melalui penerapan metode bermain. Adapun kisi-kisi pembuatan soal tes tulis terlampir di lampiran RPP Siklus 1 dan 2.

---

<sup>35</sup> Kunandar, *Langkah*, 186

Teknik tes ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan kemampuan berhitung materi perkalian dan pembagian menggunakan media *stick pouch*.

d. Dokumentasi

Pada metode ini, sumber informasi dokumentasi ini memiliki peran penting, dan perlu mendapat perhatian bagi para peneliti.<sup>36</sup> Metode dokumentasi yaitu cara mengumpulkan data melalui hal-hal berupa catatan guru, hasil kerja siswa, buku, agenda, dan sebagainya. Peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh data tentang jumlah siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan serta data tentang proses kegiatan belajar mengajar saat diadakan proses penelitian.<sup>37</sup>

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data seperti data rekapan hasil belajar siswa, daftar hadir atau absensi siswa, dan mendokumentasi kegiatan pembelajaran dengan foto pada setiap siklus pembelajaran dikelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan dengan penggunaan media *stick pouch* yang bertujuan untuk sebagai penunjang hasil penilaian.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan

---

<sup>36</sup> M. Sukardi, *Metode*, 47

<sup>37</sup> *Ibid*

fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.<sup>38</sup> Analisis data ini digunakan untuk mengukur keaktifan suatu metode dalam pembelajaran.

Cara yang digunakan untuk mengetahui presentase keberhasilan siswa setelah kegiatan pembelajaran setiap siklusnya adalah dengan memberikan tes tulis sebagai evaluasi di akhir pembelajaran. Data tersebut dapat dihitung dengan cara di bawah ini:

1. Menghitung rumus nilai rata-rata (mean)

Mean merupakan nilai rata-rata dari data berupa skor yang diperoleh dari pengumpulan data. Dirumuskan menjadi:

$$\text{rata-rata} = \frac{\text{jumlah keseluruhan nilai siswa}}{\text{jumlah siswa}} \dots \text{Rumus 3.1}$$

2. Persentase Ketuntasan

Ketuntasan dalam kemampuan menghitung memiliki indikator-indikator sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

**Pedoman pengukuran kemampuan berhitung**

<b>Indikator Kemampuan</b>	<b>Skor Setiap Soal</b>	<b>Jumlah Skor</b>
Menyatakan perkalian pada bilangan cacah sebagai penjumlahan berulang	10	10
Menyatakan pembagian pada bilangan cacah sebagai pengurangan sampai habis	10	10

<sup>38</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana), 117

<b>Indikator Kemampuan</b>	<b>Skor Setiap Soal</b>	<b>Jumlah Skor</b>
Menghitung hasil perkalian dua bilangan dengan hasil kali sampai dengan 100	8	32
Menghitung hasil pembagian dua bilangan dengan hasil kali sampai dengan 100	8	32
Mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk pembagian	8	16
<b>Jumlah</b>	<b>44</b>	<b>100</b>

Untuk menghitung persentase ketuntasan kemampuan berhitung dapat menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots \text{Rumus 3.2}$$

Keterangan :

P = Persentase yang akan diberi

$f$  = Jumlah siswa yang tuntas kemampuan berhitung

N= jumlah seluruh peserta didik

Persentasi kemampuan berhitung peserta didik menggunakan standar sebagai berikut:

0% - 54% : Sangat rendah

55% - 64% : Rendah

65% - 79% : Cukup

80% - 89% : Baik





$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100 \dots \text{Rumus 3.6}$$

Penilaian aktifitas guru dan peserta didik menggunakan standar sebagai berikut :

0 – 54 : Sangat rendah

55 – 64 : Rendah

65 – 79 : Cukup

80 – 89 : Baik

a. Persentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa

Setelah diketahui rata-rata tingkat hasil belajar siswa seluruhnya, maka dapat dihitung presentase ketuntasan hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:<sup>39</sup>

$$\text{Persentase Ketuntasan Hasil Belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\% \dots \text{Rumus 3.7}$$

**Tabel 3.4**

**Kriteria Persentase Ketuntasan Hasil belajar<sup>40</sup>**

<b>Tingkat Penguasaan (%)</b>	<b>Predikat</b>	<b>Nilai Huruf</b>
86%-100%	Sangat Baik	<b>A</b>
76%-85%	Baik	<b>B</b>
60%-75%	Cukup	<b>C</b>
55%-59%	Kurang	<b>C-</b>
> 54%	Kurang Sekali	<b>D</b>

<sup>39</sup> Kunandar, *Penilaian Autentik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 151

<sup>40</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip*, 103

Tingkat Penguasaan (%)	Predikat	Nilai Huruf

### G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu PBM di kelas. Indikator kinerjanya harus realistis dan dapat diukur.<sup>41</sup> Berdasarkan judul penelitian peningkatan hasil belajar siswa materi penaksiran dan pembulatan melalui metode bermain pada kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan. Keberhasilan alternatif ditandai oleh indikator sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata kemampuan siswa yang mencapai KKM adalah  $\geq 70$
2. Persentase keberhasilan kemampuann siswa pada materi perkalian dan pembagian mencapai  $\geq 70\%$
3. Skor aktivitas guru mencapai  $\geq 70$
4. Skor aktivitas siswa mencapai  $\geq 70$

### H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas dan mahasiswa. Guru berperan sebagai pendamping dan observer. Sedangkan mahasiswa berperan sebagai peneliti dan observer. Adapun tim peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah:

1. Guru

---

<sup>41</sup> Kunandar, *Langkah*, 127



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan dipaparkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Wawancara dilakukan oleh guru kelas dan siswa dalam kelompok besar untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan sebelum dan sesudah penerapan metode bermain pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan yang berjumlah 11 siswa. Untuk penyajian data ini, peneliti menguraikannya menjadi dua siklus, yaitu :

##### **1. Pra Siklus**

Kegiatan pra siklus ini dilakukan pada hari selasa tanggal 07 Januari 2019. Pada kegiatan ini peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Kegiatan observasi bertujuan untuk melihat kondisi awal permasalahan berhitung yang terdapat pada siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan.

Selain kegiatan tersebut, pada tahap ini peneliti juga mengumpulkan dokumentasi kemampuan berhitung siswa berupa nilai ulangan harian materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah. Data-data tersebut di dapatkan melalui wawancara dengan ibu Evalani, S.Pd.I selaku guru matematika kelas II MI At Taqwa Pasuruan.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru matematika kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan didapatkan hasil bahwa pembelajaran matematika pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah didapatkan kurangnya kemampuan berhitung siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya 3 siswa dari 11 siswa yang dikatakan faham dan tuntas mendapatkan nilai di atas KKM dan selebihnya yaitu 8 siswa dikatakan belum faham dan tuntas. Sehingga didapatkan nilai rata-rata dan persentase sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Prasiklus Siswa Kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan**

NO	NAMA	Nilai Indikator Kemampuan Berhitung			Nilai Total	Tuntas /Tidak Tuntas
		Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3		
1	A. M	40	15	25	80	Tuntas
2	A.F. B	10	10	15	35	Tidak Tuntas
3	A.N. H	15	35	0	40	Tidak Tuntas
4	K	0	10	20	30	Tidak Tuntas
5	M.Y.M	10	20	5	35	Tidak Tuntas
6	I	20	10	10	40	Tidak Tuntas
7	M.A	20	15	15	50	Tidak Tuntas
8	M.K.R	10	0	30	40	Tidak Tuntas
9	M.S.A	15	15	15	45	Tidak Tuntas
10	M.M.S	35	20	20	75	Tuntas
11	A.A	20	30	25	75	Tuntas
<b>Jumlah Skor Perolehan</b>					<b>530</b>	
<b>Nilai Rata-rata</b>					<b>48,1</b>	
<b>Persentase Kemampuan Berhitung Siswa</b>					$\frac{14}{11} \times 100\% = 41,2\%$	

Berdasarkan dari data tersebut dapat diperoleh nilai rata-rata kemampuan berhitung siswa yaitu 48,1 yang berarti tidak tuntas. karena standar nilai yang diharapkan adalah mencapai  $\geq 70$ . Dari jumlah siswa 11 anak yang dikatakan tuntas hanya 3 anak. Maka dapat sesuai data diatas persentase kemampuan berhitung siswa juga dikatakan rendah, yaitu 41,2%, karna standar nilai yang diharapkan adalah  $\geq 70$ . Dari hasil data tersebut maka perlu diadakan tindakan perbaikan dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah kelas II, sehingga dapat diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya terutama pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah

## **2. Siklus I**

Siklus I terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah paparan hasil penelitian pada siklus I.

### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti dan gur merencanakan waktu untuk melaksanakan penelitian pada siklus I. Siklus I dilaksanakan paada tanggal 12 Januari 2019 dengan waktu 2 x 35 menit. Waktu pelaksanaan siklus I disesuaikan dengan waktu mengajar matematika dikelas agar tidak mengganggu pembelajaran lain dikelas II MI At Taqwa.

Pada tahapan ini, peneliti menyiapkan penelitian yang akan dilaksanakan dengan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP tersebut akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru matematika kelas II MI At Taqwa. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan lembar pedoman untuk wawancara siswa dan guru, lembar aktifitas guru, lembar aktivitas siswa yang akan di validasi oleh dosen pembimbing.

Instrument yang dipersiapkan pada siklus I adalah :

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pada penyusunan RPP matematika materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah dibuat sesuai dengan kurikulum 2013. Peneliti menggunakan KI 3 dan KI 4 sebagai acuan dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II MI At Taqwa pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah. Pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian ini kompetensi dasar yang dipilih yaitu KD 3.4 menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dengan pembagian., dan KD 4.4 menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta

mengaitkan perkalian dan pembagian. Berdasarkan KD tersebut peneliti membuat beberapa indikator sebagai berikut :

3.4.1 Menyatakan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang

3.4.2 Menyatakan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang.

4.4.1 Menghitung hasil perkalian dua bilangan dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.

4.4.2 Menghitung hasil pembagian dua bilangan dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.

Pada langkah selanjutnya peneliti menyusun kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa mata pelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran tersebut terbagi menjadi 3 tahapan, yakni kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada tahap akhir dalam penyusunan RPP, peneliti menyusun instrumen penilaian sebagai acuan untuk mengetahui keberhasilan dari suatu pembelajaran yang dilaksanakan. Pada penyusunan instrumen penilaian, peneliti menggunakan penilaian aspek kognitif yang sesuai dengan indikator yang telah dibuat. Pada penilaian aspek kognitif menggunakan tes tulis berupa butir soal uraian



## 2) Media Pembelajaran

Peneliti menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah. Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa “*stick pouch*” atau dalam bahasa Indonesianya artinya kantong stik.

*Stick pouch* ini merupakan media pembelajaran yang berupa kantong-kantong berwarna-warni yang 7 buah kantong dan ditempelkan dan ditata berjajar pada sebuah kardus berbentuk persegi panjang, dan untuk stiknya berasal dari stik es krim yang nantinya akan dimasukkan kedalam kantong-kantong yang telah disediakan sesuai dengan soal yang diberikan guru.

## 3) Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Dalam penelitian ini, peneliti juga memerlukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru. Dengan adanya itu semua peneliti mempersiapkan lembar observasi yang terdiri dari dua instrumen, yaitu instrumen lembar observasi aktifitas guru dan instrumen lembar observasi aktifitas siswa. Lembar observasi tersebut disusun sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam RPP.

## 4) Pedoman Wawancara

Dalam pedoman wawancara terdiri dari pedoman wawancara guru dan pedoman wawancara siswa. Pada pedoman wawancara guru

ini berisi tentang pendapat guru mengenai penerapan metode bermain. Sedangkan pada pedoman wawancara siswa berisi tentang kesan dan pendapat siswa tentang penerapan metode bermain.

b. Pelaksanaan

Tahap siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2019 dengan waktu 2 x 35 menit. Kegiatan pembelajaran ini dimulai dari pukul 07.00 WIB sampai pukul 08.10 WIB. Kegiatan yang dilakukan pada siklus I sesuai dengan racangan RPP yang telah disusun dan dipersiapkan sebelumnya yakni kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup.

1) Kegiatan Awal

Pada tahap kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca basmallah bersama-sama. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengabsen siswa. Guru dan siswa melakukan *ice breaking* tepuk semangat bersama-sama. Setelah guru memberikan *ice breaking* dan siswa sudah bersemangat lagi. Guru memberikan sebuah cerita yang berkaitan tentang materi perkalian dan pembagian. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.



**Gambar 4.1**

**Guru menyiapkan siswa dengan do'a bersama**

## 2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, Guru membagikan LK kepada masing-masing kelompok. Siswa membaca LK yang sudah dibagikan. (Mengeksplor) Siswa mengamati gambar. (Mengamati) Siswa bertanya mengenai gambar di LK tersebut. (Menanya) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan media *stick pouch*. Siswa membentuk kelompok menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok dibagikan media *stick pouch* yaitu berupa papan yang ada kantong warna-warni dengan jumlah 10 kantong dan 50 stick es krim. Siswa diberikan satu lembar kertas berupa soal untuk di diskusikan bersama kelompoknya selama 10 menit. (Mengasosiasi) Setiap kelompok mendemonstrasikan hasil kerja kelompoknya. (Mengkomunikasikan). Guru menyiapkan dan

menjelaskan penggunaan media *stick pouch* untuk memulai permainan (Mendemonstrasika). Siswa mendengarkan tata cara permainan yang akan dilakukan.



**Gambar 4.2**

**Guru melakukan demonstrasi penggunaan media “*stick pouch*”**

Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan kepada semua kelompok, setiap kelompok berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan mengacungkan tangan terlebih dahulu. Apabila kelompok yang megacungkan tangan dan menjawab dengan benar maka mendapat satu poin. Apabila salah maka dilempar ke kelompok lain (Mengasosiasi). Kelompok yang menjadi pemenang adalah yang mendapatkan paling banyak point. Guru memberikan *reward* sebagai keberhasilan kelompok pemenang.

### 3) Kegiatan Penutup

Bersama-sama siswa membuat rangkuman atau kesimpulan hasil belajar. Guru melakukan penilaian hasil belajar. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. Mengajak siswa untuk membaca hamdalah untuk menutup pembelajaran.

#### c. Observasi

Pada tahap kegiatan observasi ini, kegiatan yang dilakukan adalah mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan penelitian ini, diadakan kerja sama antara guru dengan peneliti. Guru matematika kelas II bertindak sebagai observer dan peneliti bertindak sebagai guru yang menerapkan metode bermain dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah.

#### 1) Hasil observasi aktivitas guru

Pada kegiatan ini, observasi aktivitas guru dilakukan untuk mengamati aktivitas guru pada saat melakukan pembelajaran menerapkan metode bermain dikelas. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1 mendapatkan skor 67 dari skor maksimal yaitu 80. Jadi prosentase hasil observasi guru adalah 82.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Perolehan} &= \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{67}{80} \times 100 \end{aligned}$$

$$= 82$$

2) Hasil observasi aktivitas siswa

Pada tahapan ini, observasi aktivitas siswa dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan penerapan metode bermain dikelas pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah. Guru memberikan tes untuk mengetahui tolak ukur tingkat pemahaman siswa pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah. Hasil observasi aktivitas siswa yaitu pada siklus I mendapatkan skor 63 dari skor maksimal yaitu 76. Jadi dari perolehan data di atas di dapatkan hasil prosentase observasi siswa adalah 82.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Perolehan} &= \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{63}{76} \times 100 \\ &= 82 \end{aligned}$$

**Table 4.2**

**Hasil Siklus 1 Siswa Kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan**

NO	NAMA	Nilai Indikator Kemampuan Berhitung			Nilai Total	Tuntas /Tidak Tuntas
		Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3		
1	A. M	45	20	20	85	Tuntas
2	A.F. B	15	25	20	60	Tidak Tuntas
3	A.N. H	30	20	25	75	Tuntas

NO	NAMA	Nilai Indikator Kemampuan Berhitung			Nilai Total	Tuntas /Tidak Tuntas
		Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3		
4	K	30	10	15	55	Tidak Tuntas
5	M.Y.M	25	0	20	45	Tidak Tuntas
6	I	20	10	50	80	Tuntas
7	M.A	30	15	30	75	Tuntas
8	M.K.R	15	30	15	60	Tidak Tuntas
9	M.S.A	35	20	0	55	Tidak Tuntas
10	M.M.S	45	15	15	75	Tuntas
11	A.A	30	15	35	80	Tuntas
<b>Jumlah Skor Perolehan</b>					<b>735</b>	
<b>Nilai Rata-rata</b>					<b>66,8</b>	
<b>Persentase Kemampuan Berhitung Siswa</b>					$\frac{6}{11} \times 100\% = 54,5\%$	

Berdasarkan dari data diatas, setelah siswa melakukan siklus I dapat diketahui nilai rata-rata kemampuan berhitung siswa terbilang cukup, yaitu 66,8 (Tidak Tuntas), karena standar nilai yang diharapkan adalah mencapai  $\geq 70$ . Dari jumlah siswa yang memiliki kemampuan berhitung pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah adalah 6 siswa dari 11 siswa. Maka persentase kemampuan berhitung siswa juga masih rendah, yaitu 54,5%, karena standar nilai yang diharapkan adalah mencapai  $\geq 70\%$ . Berdasarkan hasil perolehan yang didapat, maka perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran Matematika, sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan



kemampuan berhitungnya khususnya pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, berdasarkan dari hasil observasi guru dan siswa dan juga dan analisis nilai hasil evaluasi pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I masih terdapat kekurangan. Maka dari kekurangan tersebut yang dilakukan guru yang menyebabkan peningkatan pemahaman siswa tidak dapat maksimal, dan beberapa kendala yakni kurang aktifnya siswa dalam bertanya pada materi yang belum dimengerti serta kegaduhan pada saat menggunakan media karena saling berebut. Sehingga pembelajaran menjadi kurang kondusif. Adapun hasil refleksi dari siklus 1 yakni:

- 1) Terdapat beberapa siswa yang masih bingung dalam penggunaan media pembelajaran.
- 2) Terdapat beberapa siswa yang gaduh pada saat menggunakan media karena mereka saling berebut untuk menggunakan media, karna disini guru hanya menyediakan 1 media "*stick pouch*" untuk 1 kelompok.
- 3) Pembagian alokasi waktu yang kurang maksimal, sehingga melebihi waktu yang sudah ditentukan pada RPP.



Berdasarkan dari hasil kekurangan-kekurangan tersebut, maka peneliti bersama guru merencanakan sebuah perbaikan yang dilakukan pada siklus II. Hal ini dilakukan agar mencapai indicator kinerja yang telah disusun.

### 3. Siklus II

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu melaksanakan tindak lanjut dari hasil evaluasi pada siklus I. Pada siklus ini, peneliti telah merencanakan perbaikan yang dilakukan untuk mencapai indikator kinerja. Adapun perencanaan pada siklus II sebagai berikut:

- 1) Menyusun RPP untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I
- 2) Memperjelas tentang cara penggunaan dari media pembelajaran "*stick pouch*"
- 3) Mempersiapkan ice breaking yang akan diberikan kepada siswa ketika mereka sudah mulai gaduh agar pembelajaran tetap menjadi kondusif
- 4) Memperbaiki pembagian alokasi waktu yang terdapat di RPP supaya pembelajaran menjadi lebih optimal dan tepat waktu

## b. Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 02 Februari 2019. Kegiatan ini berlangsung pada pukul 07.00 – 08.10 WIB. Kegiatan yang dilakukan yaitu sesuai dengan kegiatan yang telah tersusun dalam RPP yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

### 1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada tahap siklus II sama dengan kegiatan awal pada siklus I yaitu, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca basmallah bersama-sama. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengabsen siswa. Guru dan siswa melakukan *ice breaking* tepuk semangat bersama-sama. Setelah guru memberikan *ice breaking* dan siswa sudah bersemangat lagi. Guru memberikan sebuah cerita yang berkaitan tentang materi perkalian dan pembagian. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

### 2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, Guru membagikan LK kepada masing-masing siswa. Siswa membaca LK yang sudah dibagikan (Mengeksplor). Siswa mengamati gambar (Mengamati). Siswa bertanya mengenai gambar di LK tersebut (Menanya). Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan media *stick pouch*. Setiap siswa dibagikan media *stick pouch* yaitu

berupa papan yang ada kantong warna-warni dengan jumlah 10 kantong dan 50 stick es krim. Siswa diberikan satu lembar kertas berupa soal untuk diselesaikan selama 10 menit (Mengasosiasi).

Perwakilan beberapa siswa mendemonstrasikan hasil kerjanya didepan kelas (Mengkomunikasikan). Guru menyiapkan media *stick pouch* untuk memulai permainan. Siswa mendengarkan tata cara permainan yang akan dilakukan. Guru memberikan pertanyaan kepada semua siswa, setiap siswa berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan mengacungkantangan terlebih dahulu. Apabila ada siswa yang megacungkan tangan dan menjawab dengan benar maka mendapat satu poin. Apabila salah maka dilempar ke siswa lain (Mengasosiasi). Siswa yang paling sering menjawab akan menjadi pemenangnya. Guru memberikan *reward* sebagai keberhasilan. Guru memberikan penguatan materi sebelum menutup pembelajaran.



**Gambar 4.3**

**Guru saat memberi penguatan materi**

### 3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan, lalu guru melakukan penilaian hasil belajar serta melakukan tanya jawab kepada siswa serta yang terakhir guru mengajak siswa untuk mengucapkan hamdalah bersama-sama untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran tersebut.

#### c. Observasi

Pada tahap kegiatan observasi ini, kegiatan yang dilakukan adalah mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan penelitian ini, diadakan kerja sama antara guru dengan peneliti. Guru matematika kelas II bertindak sebagai observer dan peneliti bertindak sebagai guru yang menerapkan metode bermain dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah.

#### 1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada kegiatan ini, observasi aktivitas guru dilakukan untuk mengamati aktivitas guru pada saat melakukan pembelajaran menerapkan metode bermain dikelas. Berdasarkan pelaksanaan observasi aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan yang terlihat pada lembar observasi yang dimulai dari kegiatan awal,

kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Hasil observasi guru pada siklus II mendapat skor 76 dari skor maksimal 80. Jadi prosentase hasil skor observasi aktivitas guru adalah 95. Berdasarkan skor tersebut, aktivitas guru termasuk dalam kriteria sangat tinggi dan mencapai indikator kerja yaitu 70.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Perolehan} &= \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{76}{80} \times 100 \\ &= 95 \end{aligned}$$

Pada tahap siklus II, kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran dikelas pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah sudah sesuai dengan kegiatan yang sudah disusun dalam RPP yang telah dibuat. Dan penelitian ini dapat dikatakan optimal sesuai dengan indikator kinerja yang diharapkan.

## 2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pada tahapan ini, observasi aktivitas siswa dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran dengan penerapan metode bermain dikelas. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II mendapatkan skor 69 dari skor maksimal 76. Jadi skor hasil observasi aktivitas siswa adalah 90. Berdasarkan dari skor yang telah diperoleh, aktivitas siswa termasuk dalam kriteria tinggi dan mencapai indikator kerja yaitu 70.

$$\begin{aligned}\text{Nilai Perolehan} &= \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{69}{76} \times 100 \\ &= 90\end{aligned}$$

Pada siklus II, kegiatan yang dilakukan siswa saat pembelajaran matematika terutama pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah sudah sesuai dengan kegiatan dalam RPP yang dibuat

### 3) Hasil Tes Tulis Siswa Pada Siklus II

Setelah guru selesai melaksanakan pembelajaran dikelas dengan menerapkan metode bermain, siswa diberikan tes untuk mengetahui tolak ukur tingkat pemahaman siswa pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah. Berikut adalah rincian hasil dari penilaian tes tulis siswa pada siklus II:

**Table 4.3**

#### **Hasil Siklus 1I Siswa Kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan**

NO	NAMA	Nilai Indikator Kemampuan Berhitung			Nilai Total	Tuntas /Tidak Tuntas
		Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3		
1	A. M	15	25	40	90	Tuntas
2	A.F. B	20	30	20	70	Tuntas
3	A.N. H	30	15	30	70	Tuntas
4	K	25	25	15	65	Tidak Tuntas

NO	NAMA	Nilai Indikator Kemampuan Berhitung			Nilai Total	Tuntas /Tidak Tuntas
		Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3		
5	M.Y.M	20	25	25	70	Tuntas
6	I	45	25	10	80	Tuntas
7	M.A	25	35	15	75	Tuntas
8	M.K.R	15	30	15	60	Tidak Tuntas
9	M.S.A	20	30	20	70	Tuntas
10	M.M.S	45	15	15	75	Tuntas
11	A.A	30	35	15	80	Tuntas
<b>Jumlah Skor Perolehan</b>					<b>805</b>	
<b>Nilai Rata-rata</b>					<b>89,4</b>	
<b>Persentase Kemampuan Berhitung Siswa</b>					<b><math>\frac{8}{11} \times 100\% = 81,8\%</math></b>	

d. Refleksi

Pada tahap refleksi siklus II, peneliti dan juga guru berdiskusi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil dari diskusi refleksi dinyatakan bahwa pembelajaran pada siklus II telah berjalan dengan optimal dan baik.

Hal tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berjalan optimal dan kondusif serta hasil evaluasi yang lebih baik dari sebelumnya. Pada siklus II siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran hingga akhir. Persaingan antar siswa untuk memperebutkan *reward* yang dilakukan oleh guru membuat mereka menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan dalam menerima pembelajaran. Setelah diadakan siklus II yaitu perbaikan dari

siklus I, peningkatan kemampuan berhitung siswa semakin meningkat. Jadi, siklus II telah dianggap berhasil, sehingga disini peneliti tidak perlu untuk melakukan siklus III.

**Table 4.4**  
**Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II**

No	Hasil Penelitian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Nilai rata-rata siswa	<b>66,8</b>	<b>89,4</b>	Terjadi peningkatan sebanyak 22,6 pada siklus I
2.	Persentase Ketuntasan	<b>54,5%</b>	<b>81,8%</b>	Terjadi peningkatan sebanyak 27,3% pada siklus II

**Table 4.5**  
**Ringkasan Hasil Observasi Guru dan Siswa**

No	Hasil Penelitian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Hasil observasi aktivitas guru	<b>83</b>	<b>95</b>	Terjadi peningkatan sebanyak 12 pada siklus I
2.	Hasil observasi aktivitas siswa	<b>82</b>	<b>90</b>	Terjadi peningkatan sebanyak 8 pada siklus II

## B. Pembahasan

Pembahasan disini merupakan tahap menganalisis data yang telah didapatkan pada saat melakukan penelitian siklus I dan siklus II. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus, metode



pembelajaran bermain dapat dikatakan mampu untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah. Berikut adalah deskripsi hasil penelitiannya:

#### 1. Penerapan Metode Bermain Pada Materi Perkalian dan Pembagian Pada Bilangan Cacah

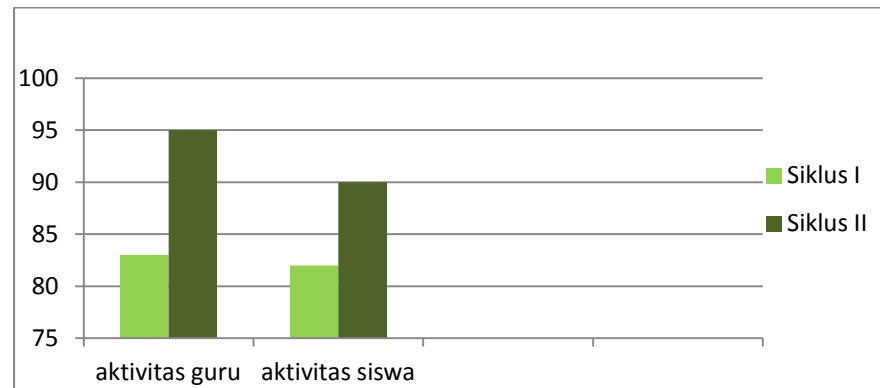
Metode pembelajaran bermain digunakan oleh peneliti untuk mengatasi masalah yang terjadi pada siswa kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan karena sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, karena di usia mereka adalah masih dunia bermain. Bentuk evaluasi yang digunakan adalah tes tulis berupa tes *essay* dan juga penelitian praktik dengan menggunakan rubric penelitian praktik dalam penerapan metode bermain.

Penerapan metode pembelajaran bermain di kelas II MI At Taqwa materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun dalam RPP yang telah dibuat. Kegiatan tersebut terdiri dari kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a bersama, memberikan ice breaking, dan menyampaikan materi serta tujuan pembelajaran. Kemudian dalam kegiatan inti, guru membagikan LK kepada siswa, menjelaskan materi dan cara penggunaan media, melakukan *games* dan turnamen, dilanjutkan dengan memberikan reward kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar atau mendapatkan poin terbanyak. Pada kegiatan penutup, guru bersama dengan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran

tersebut, melakukan evaluasi, serta merefleksikan pembelajaran yang diajarkan dan guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah bersama dengan siswa dan salam.

Pada kegiatan siklus I dan siklus II, RPP yang digunakan memiliki langkah-langkah yang sama. Namun terdapat sedikit perbedaan pada pembagian media pembelajaran *stik pouch*, pada siklus I guru memberikan media tersebut hanya satu dari setiap kelompok, sedangkan pada siklus II guru memberikan setiap siswa media tersebut. Selain hal tersebut, pada siklus I permainan dan penyelesaian masalah dilakukan secara berkelompok yaitu dengan perwakilan kelompok. Dan pada siklus II kegiatan permainan dan penyelesaian masalah dilakukan secara individu. Hal itu dilakukan untuk mengatasi kekurangan pada siklus I yang terjadi agar setiap siswa dapat meningkatkan kemampuan berhitung secara menyeluruh.

Hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari perolehan skor aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil tes. Pada siklus I, skor aktivitas guru 83 dan tergolong dalam kategori tinggi. Sedangkan pada siklus II skor aktivitas guru mencapai 95 dan tergolong kategori sangat tinggi. Skor aktivitas siswa pada siklus I sebesar 82 dan tergolong kategori tinggi. Hal ini berbeda dengan skor aktivitas siswa pada siklus II yang telah mengalami peningkatan hingga mencapai 90 dan tergolong kategori tinggi.



**Diagram 4.1**  
**Hasil observasi aktivitas guru dan siswa**

## 2. Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Materi Perkalian dan Pembagian Melalui Metode Bermain

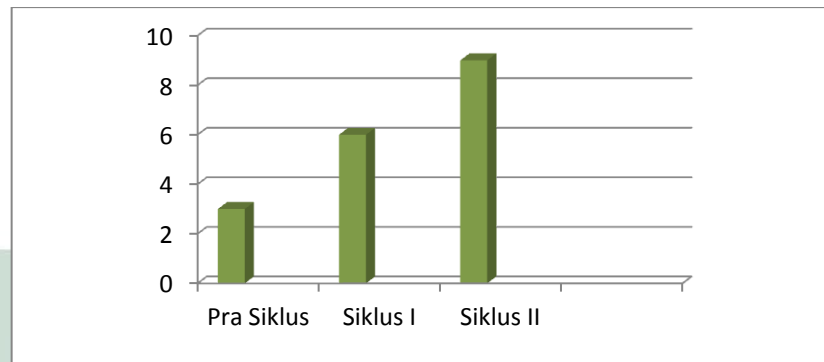
Berdasarkan hasil penelitian pra siklus dikatakan bahwa pada siklus I dan siklus II diperoleh data peningkatan kemampuan berhitung siswa materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah menggunakan metode bermain adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Perbandingan Nilai Hasil Tes dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Deskripsi Data	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Nilai	530	735	805
2	Rata-rata	48,1	66,8	89,4
3	Persentase siswa yang mencapai KKM	41,2%	54,5%	81,8%
4	Jumlah siswa yang mencapai KKM	3	6	9

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung siswa pada tahap prasiklus mendapatkan nilai rata-rata kelas 48,1 dan persentase ketuntasan belajar sebanyak 41,2% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa. Hasil yang didapat dari prasiklus tersebut termasuk dalam kategori kurang sekali. Kemudian pada siklus I kemampuan berhitung siswa mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 66,8 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 54,5% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa. Akan tetapi hasil ini masih termasuk pada kategori kurang. Karena patokan nilai yang diharapkan adalah  $\geq 70$ . Selanjutnya pada tahap siklus II mendapatkan nilai rata rata kelas 89,4 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 81,8% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 31 siswa. Pada tahap ini telah mengalami peningkatan yang signifikan. Karena hasil dari siklus II ini termasuk dalam kategori sangat baik dan telah melampaui standar nilai yang diharapkan, yakni  $\geq 80$ . Adapun data peningkatan jumlah siswa yang tuntas dan persentase ketuntasan siswa dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut

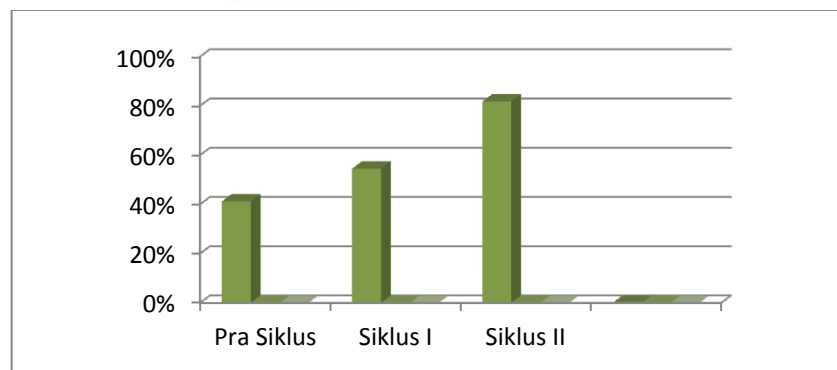
a. Jumlah Siswa yang Tuntas



**Diagram 4.2**  
**Jumlah Siswa yang Tuntas**

Dapat dilihat dari diagram batang diatas yaitu bahwa jumlah siswa yang tuntas pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah pada tahap pra siklus yaitu sebanyak 3 siswa, pada tahap siklus I sebanyak 6 siswa, dan pada tahap siklus II sebanyak 9 siswa di kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan.

b. Persentase Tingkat Ketuntasan Siswa



**Diagram 4.3**  
**Persentase Ketuntasan Belajar Siswa**

Berdasarkan dari diagram diatas dapat diketahui hasil dari persentase ketuntasan belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada materi perkalian dan pembagian, yaitu pada tahap pra siklus sebesar 41,2%, pada tahap siklus I sebesar 54,5%, dan pada tahap siklus II yaitu 81,8%. Dari data tersebut, indikator kinerja pada penelitian ini dinyatakan telah tercapai terkait persentase ketuntasan belajar siswa, yakni 81,8%. Karena standar hasil persentase yang diharapkan adalah  $\geq 70\%$ .

Dari pemaparan peningkatan kemampuan berhitung siswa pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah di kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan, metode bermain mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Adapun kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh metode bermain tersebut seperti yang telah dijelaskan dalam kajian teori. Adapun kelebihan dari penerapan metode bermain adalah suasana di kelas menjadi lebih menyenangkan, dapat menghilangkan kebosanan siswa, dan dapat meningkatkan kemampuan siswa. Dan kekurangan dari penerapan metode bermain adalah kadang membuat siswa menjadi semakin gaduh di kelas, dan memerlukan waktu yang relatif banyak.

Setelah kegiatan siklus I, hasil yang didapatkan yaitu kurang jelas dalam menjelaskan penggunaan media pembelajaran sehingga siswa masih bingung, tidak mempersiapkan *ice breaking* untuk mengatasi kegaduhan siswa, dan juga siswa berebut menggunakan media pembelajaran dengan temannya. Berdasarkan data diatas, peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas II, dan mendapatkan hasil wawancara: bagaimana rencana selanjutnya untuk memperbaiki kekurangan tersebut. Perbaikan dilakukan pada siklus II dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu kekurangan dari siklus I dapat diperbaiki pada siklus II. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II terkait hasil siklus II yaitu: perbaikan untuk kekurangan pada siklus I sudah baik.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Eva, Spd.I, Guru Matematika kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan, wawancara pribadi, Pasuruan 03 Februari 2019

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah dengan merepkan metode bermain, maka dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah di kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan telah dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang diperoleh peneliti. Pada siklus I diperoleh hasil dari observasi aktivitas guru yaitu sebesar 83 (tinggi), kemudian dilakukan lagi perbaikan dari siklus I yaitu pada siklus II hingga memperoleh peningkatan sebesar 95 (sangat tinggi). Perolehan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh angka 82 (tinggi) dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 90 (sangat tinggi).
2. Terdapat peningkatan keterampilan berhitung siswa materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah di kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan. peningkatan kemampuan berhitung pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah di kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada kegiatan pra siklus



sebelum menerapkan metode bermain diperoleh persentase ketuntasan keterampilan berhitung siswa sebesar 41,2% (rendah) dengan nilai rata-rata 48,1. Setelah peneliti melakukan perbaikan dari masalah tersebut dengan menerapkan metode bermain pada siklus I terdapat peningkatan dengan persentase yaitu 54,5% (cukup) dengan nilai rata-rata sebesar 66,8. Dan pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan lagi dengan perolehan persentase ketuntasan kemampuan berhitung siswa sebesar 81,8% (baik) dengan nilai rata-rata sebesar 89,4.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penerapan metode bermain mampu untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah di kelas II MI At Taqwa Kraton Pasuruan, maka peneliti dapat menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Guru diharapkan lebih sering untuk menggunakan metode pembelajaran yang mampu membuat kelas menjadi aktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak monoton dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga harus menggunakan pembelajaran berbasis kelompok sehingga mampu untuk menumbuhkan rasa kerja sama dan kepedulian terhadap sesama temannya. Selain itu guru juga harus menguasai materi secara matang dan menyeluruh untuk mencapai keberhasilan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain.





- Prastowo, Andi. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-prinsip Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putro, Eko Widoyok. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahardjo, Susilo dan Gundanto. 2013. *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Simanjutak, Lisnawati dkk. 1993. *Metode Mengajar Matematika 1*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi, dkk, 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukardi, M. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sulaimah, Esti. 2013. *Skripsi: Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Siswa Kelas II SDN Kledokan Depok Dengan Menggunakan Permainan Kartu*. Yogyakarta: UNY.
- Sulistiyowati, Endang. 2014. *Jurnal: Penggunaan Permainan Dalam Pembelajaran Perkalian Di Kelas II SD/MI*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Suharso, dkk. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*. Semarang: Widya Karya.
- Susanto, Ahmad, 2001. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada
- Widiastuti, Henti. 2014. *Skripsi: Upaya Meningkatkan Kemampuan Melakukan Operasi Perkalian Melalui Permainan Dakon Dan Kartu Warna Pada Siswa Kelas II Semester II MI Muhammadiyah Selo, Hargorejo, Kokap, Kulon Progo*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

