BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah usaha guru untuk menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar.Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan.[1]

Pembelajaran untuk siswa kelas rendah yaitu kelas I hingga kelas III membutuhkan penanganan yang berbeda dibanding dengan kelas IV hingga kelas VI. Siswa yang ada di kelas rendah masih berperilaku dan berpikir yang konkrit. Mereka belum terbiasa menggunakan cara berpikir abstrak. Pengalaman belajar yang bermakna dengan penggunaan ragam pengalaman keseharian mereka yang ditunjang dengan benda-benda dan fenomena nyata sangat membantu dalam pembelajaran.

Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai pada hal-hal yang dianggap paling abstrak.[2] Sehingga media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, menjelaskan isi materi pembelajaran dan konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah dipahami.

Salah satu tujuan utama pendidikan adalah untuk membekali anak didik dengan kemampuan kreatif yang dengan itu anak didik dapat menjadi manusia yang produktif dan mandiri. Dengan jiwa kreatifnya itu anak didik akan selalu berusaha untuk menemukan sesuatu yang baru dan selalu berusaha mencari terobosan baru dan dapat berkelit dalam situasi yang sesulit

---

[1] Suryani, Nunuk dan Agung Leo, *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Ombak , 2012, h. 134

[2] Asnawir, Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Perc, 2002, h. 13.

apapun. Untuk itu berbagai sarana yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya perlu untuk diupayakan.

Allah Berfirman dalam sura Al Mujadalah ayat 11:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ
لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ
دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya:
Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.[3]

Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik dalam arti meneruskan dan mengembangkan nilai hidup. Mengajar berarti meneruskkan dan mengembangkan iptek, sedangkan melatih berarti mengembangkan ketrampilan pada peserta didik. Tugas guru dibidang kemanusiaan, bahwa guru di sekolah bisa menjadi orang tua kedua, dapat memahami peserta didik dengan tudgas perkembangannya mulai dari mahluk bermain (*homoludents*), sebagai mahluk remaja atau berkarya, (*homopither*), dan sebagai mahluk berfikir/dewasa (*homosapiens*). Membantu peserta didik dalam mentransformasikan dirinya sebagai upaya pembentukan sikap dan membantu peserta didik dalam mengidentifikasi diri peserta didik itu sendiri[4].

Peran aktif guru atau staf pengajar juga sangatlah penting karena mereka harus dapat mempergunakan dan menguasai media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, tanpa mengabaikan kondisi lingkungan tempat proses belajar mengajar, karakteristik siswa, yang bervariasi dan tujuan pokok dari proses belajar mengajar yang ingin dicapai. Dengan

---

[3]Sudrajat Endang, Syatibi AH dkk, *Nur Qur'an (Qur'an terjemahan)*, Bogor: Nur Publishing, 2007, h.544

[4] Hamzah B, Uno, *Profesi Kependidikan*,Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2009, h. 20

demikian perlu bagi seorang guru untuk membahas cara-cara yang tepat untuk meningkatkan minat siswa.[5]

Banyak sekali guru matematika menggunakan waktu pelajaan 45 menit dengan kegiatan sebagai berikut: 30 menit membahas tugas-tugas yang lalu, 10 menit untuk memberi pelajaran baru, dan 5 menit memberi tugas kepada murit-murit.[6] Pendekatan ini yang rutin hampir setiap hari dilakukan, hanya bisa dikategorikan tiga M yaitu: Membosankan, Membahayakan, dan Merusak seluruh minat siswa.

Media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya : terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi apabila setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

Berbagai hasil penelitian pada intinya menyatakan bahwa berbagai macam media pembelajaran memberikan bantuan sangat besar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun demikian peran tenaga pengajar itu sendiri juga menentukan terhadap efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran. Peranan tersebut tercermin dari kemampuannya dalam memilih media yang digunakan.

Penggunaan media pembelajaran secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar dapat berfungsi sebagai penyaji stimulus informasi sikap, meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi dan untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.[7] Sedangkan menurut *Kemp* and *Dayton*, manfaat media pembelajaran adalah penyampaian pesan pembelajaran lebih fokus, pembelajaran akan lebih menarik, pembelajaran

---

[5] Sobel, Max A & Maletsky, *Mengajar Matematika*, Jakarta: Erlangga, 2004, h.3
[6] *Ibid*, h..2
[7] Asnawir, Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Perc, 2002, h. 13

lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar dan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan[8].

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis yang sesuai dengan fitrah atau potensi peserta didik, sebagaimana yang dijelaskan dalam firman Allah SWT surat Ar-Rum Ayat 30:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ ٱللَّهِ ٱلَّتِى فَطَرَ ٱلنَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ ٱللَّهِ ۚ

ذَٰلِكَ ٱلدِّينُ ٱلْقَيِّمُ وَلَٰكِنَّ أَكْثَرَ ٱلنَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya:
Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah); (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.[9]

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok , mata pelajaran wajib yang ada di setiap jenjang pendidikan dasar dan menengah. Matematika juga menjadi salah satu dari tiga mata pelajaran yang mulai tahun ajaran 2009/2010 di masukkan dalam UASBN. Namun kenyataannya sampai sekarang masih ada siswa yang kurang berminat terhadap Matematika dan hasil belajar Matematikapun belum menunjukkan hasil yang optimal[10]

Ditemukan fakta bahwa siswa Kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati banyak yang mengalami kesulitan ketika belajar perkalian dan pembagian. Hal ini bisa dilihat dari hasil ulangan harian matmatika untuk kompetensi kompetensi dasarmelakukan perkalian dan pembagian bilangan dua angka hanya mencapai rerata 58,5 dan hanya 50% siswa mencapai nilai 60 atau lebih besar dari 60. Padahal idealnya siswa yang memperoleh nilai 60 atau lebih besar dari 60 bisa mencapai 100%.

---

[8]Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan dii Indonesia*, Bandung : Pustaka Setia2013, h.223

[9]Enang Sudrajat, Syatibi AH dkk, *Nur Qur'an (Qur'an terjemahan)*, Bogor: Nur Publishing, 2007, h. 497

[10]http://contoh-skripsi-ptk-pts-tesis-gratis.blogspot.com/2013/06 /contoh - proposal - ptk sd.html, diunduh tanggal; 13Agustus 2015 , 05:50

Akar penyebab rendahnya penguasaan penjumlahan bilangan perkalian dan pembagian tersebut diduga karena guru kurang tepat dalam pemilihan cara dan media dalam membelajarkan siswa. Secara teoritik , siswa kelas II masih berada pada kemampuan berpikir yang konkrit, sementara selama ini mereka sudah diajak berpikir abstrak dengan menggunakan lambang-lambang bilangan. Keadaan yang demikian menjadikan siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan dan memahami dalam menghitung bilangan terutama perkalian dan pembagian

Peneliti berpendapat bahwa kekurang mampuan peserta didik dalam memahami materi perkalian dan pembagian bisa diantisipasi dengan menggunakan media yang tepat seperti media permainan dakon ataupun permainan lainnya. Penggunaan media ini akan menarik minat dan perhatian peserta didik, karena peserta didik akan mengikuti pembelajaran yang aktif, menantang sesuai dengan perkembangan peserta didik dan konstekstual yaitu menggunakan benda-benda yang kongkret dan mudah dijumpai.

Berangkat dari pemaparan diatas peneliti ingin mengkaji penelitian dengan judul:" Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Melalui Media Dakon Pada Siswa Kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang Tahun Pelajaran 2016 /2017"

B. Alasan Pemillihan Judul

Beberapa alasan yang mendorong peneliti untuk memilih judul tersebut di atas antara lain :

1. Materi perkalian dan pembagian merupakan materi yang dianggap sulit bagi siswa kelas rendah yaitu siswa kelas I – III.
2. Guru masih banyak menggunakan metode hafalan untuk perkalian dan pembagian sehingga siswa kurang memahami konsep dasarnya untuk materi perkalian dan pembagian.
3. Perlu adanya inovasi dalam pembelajaran matematika menggunakan media yang dapat membantu memahamkan materi perkalian dan pembagian tersebut dengan menggunakan dakon.

4. Masih kurangnya pencapaian kriteria ketutantasan belajar untuk materi perkalian dan pembagian.

C. Telaah Pustaka

Penulisan skripsi ini, peneliti akan meneliti hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian melalui media dakon pada siswa kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang tahun pelajaran 2016 /2017.

Peneliti mengajukan judul ini, peneliti telah mencari referensi dan skripsi sebagai bahan perbandingan (komparasi) dengan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan judul skripsi yang akan penelti buat . Beberapa judul penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

Penelitian pertama oleh Zuyyina dari Fakultas Agama Islam "Efektifitas Media Gambar Terhadap Ketuntasan Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VMINU Alfalah Tanjungrejo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2008/2009" hasil kesimpulan skripsi tersebut bahwa terdapat efektif itasantaramedia gambar terhadap ketuntasan belajar mata pelajaran Fiqih Kelas V MI NU Alfalah Tanjungrejo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2008 / 2009. Hasil penelitian yang didapat yaitu royang tinggi dari rt .Denganro 0,338 sedangkan rt yang terdapat pada table untuk tara fsigni fikan 5% adalah 0,266 dan untuk taraf signifikan 1% adalah 0,496. Teori yang digunakan adalah efektifitas media visual (gambar) dimana dengan penggunaan media (gambar) pada pembelajar mata pelajaran Fiqih Kelas V MI NU Alfalah Tanjungrejo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2008/2009 terdapat ketuntasan belajar.[11]

Penelitian yang dilakukan Zuyyina memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media dalam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa. Perbedaannya adalah jenis media yang di gunakan karena Zuyyina menggunakan media gambar sedangkan peneliti menggunakan media permainan tradisional.

---

[11] Zuyyina ,*EfektifitasMedia Gambar Terhadap Ketuntasan Belajar Mata Pelajaran Fiiqih Kelas V MI NU Alfalah Tanjungrejo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2008/2009*(skripsi) Semarang ,Unwahas 2008

Penelitian kedua oleh Cholifatul Ummah dari jurusan tarbiyah IAIN Walisongo Semarang yang berjudul "Pengaruh Strategi Pembelajaran PAIKEM Terhadap Prestasi Belajar Siswa MI NU Miftahul Ulum 01 Honggosoco Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2008 / 2009" hasl kesimpulan skripsi tersebut bahwa ada pengaruh yang signifikan pada strategi pembelajaran PAIKEM, akan semakin baik pulaprestasi belajar siswa MINUM iftahul Ulum 01 Honggosoco Jekulo Kudus ,dapat diterima kebenarannya dengan pengaruh sebesar 30,9% dengan hasil penelitian yang didapat yaitu royang diperoleh lebih tinggi dari rt. Denganro 0,556 sedangkan rt yang terdapat pada table untuk taraf signifikan 5% adalah 0,294 dan untuk taraf signifikan 1% adalah 0,380 .Teori yang digunakan adalah penggunaan strategi Pembelajaran PAIKEM di MI NU Mi ftahul Ulum 01 Honggosoco Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2008 / 2009 berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.[12]

Penelitian yang dilakukan Cholifatul Ummah memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan strategi pembelajaran PAIKEM dalam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa. Perbedaannya adalah jenis media yang di gunakan karena Cholifatul Ummah menggunakan strategi secara luas sedangkan peneliti menggunakan strategi pembelajaran dengan permainan tradisional.

Jurnal Ilmiah "Penerapan Media Permainan Dakon Dalam Peningkatan Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 SD AL-AMIN Surabaya. Astutik Sulaiman. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.[13]Hasil penelitian pada siklus pertama menunjukkan bahwa prosentase aktivitas siswa mencapai 67.31%. Pada siklus kedua prosentase aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu mencapai 88.46%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penggunaan media permainan dakon terjadi peningkatan aktivitas siswa sebesar 21.15%.

---

[12]Cholifatul Umah, "*Pengaruh Strategi Pembelajaran PAIKEM Terhadap Prestasi Belajar Siawa MI NU Miftahul Ulum 01 Honggosoco Jekulo KudusTahunPelajaran 2008/2009" (*skripsi), Semarang IAIN Walisongo 2008

[13]http: // astuastik. blogspot.com/ pnerapan-mediapermainandakon. Html, diunduh tanggal 9 Agustus, 21:00

Hasil penelitian pada siklus pertama menunjukkan bahwa presentase hasil belajar siswa mencapai 44%.Pada siklus kedua presentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu mencapai 84%.Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penggunaan media permainan dakon terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 17.60%.

Penelitian yang dilakukan Astutik Sulaiman memiliki persamaan dengan peneliti. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media permainan dakon dalam proses pembelajaran matematika. Perbedaan penelitian yang dilakukan antara Astutik Sulaiman dengan peneliti adalah materi yang dijadikan penelitian. Astutik Sulaiman menekankan pada penjumlahan dan pengurangan di kelas I sedangkan peneliti menekankan perkalian dan pembagian di kelas II.

Adapun yang membedakan adalah pada penelitian ini peneliti pertama menggunakan media gambar dalam pembelajaran mata pelajaran fiqih sedangkan peneliti menggunakan media permainan tradisional (dakon), dalam pembelajaran mata pelajaran matematika. Peneliti kedua menggunakan strategi pembelajaran Paikem dan peneliti lebih menekankan pada penggunaan permainan tradisional (dakon) yang termasuk dalam strategi dipembelajaran PAIKEM .Peneliti ketiga lebih menekankan pada materi perhitungan bilangan pada penjumlahan di kelas I sedangkan peneliti lebih fokus menekankan materi perhitungan bilangan pada perkalian dan pembagiandi MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang.

D. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah, identifikasi masalah, alasan pemilihan judul, dan penegasan istilah diatas, maka penulis merumuskan beberapa pokok masalah sebagai obyek pembahasan dalam penelitian ini. Beberapa pokok masalah tersebut adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan media dakon pada siswa kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang?

2. Apakah ada peningkatan prestasi belajar matematika materi perkalian dan pembagian melalui media dakon pada siswa kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang tahun ajaran 2016/2017?

E. Rencana Pemecahan Masalah

Dari rumusan masalah tersebut, maka alternatif yang dapat dilakukan adalah:

1. Pembelajaran matematika menggunakan media permainan dakon, diharapkan peserta didik bisa menyelesaikan soal-soal pada mata pelajaran matematika yang berkaitan dengan materi perkalian dan pembagian.
2. Pembelajaran matematika menggunakan media permainan dakon, diharapkan ada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran matematika dengan ketuntasan midnimal 70 untuk individu dan 80% untuk ketuntasan secara klasikal

F. Penegasan Istilah

Untuk ini maka perlu penulis jelaskan batasan istilah yang terkandung dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Prestasi (Hasil) Belajar

   Prestasi adalah hasil yang telah dicapai atau dilakukan, dikerjakan dan sebagainya.[14] Sedangkan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi melalui pelatihan dan pengalaman.[15] Prestasi belajar atau hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.[16]
2. Perkalian Dan Pembagian

   Perkalian adalah penambahan berulang dan Pembagian adalah pengurangan berulang yang merupakan materi mata pelajaran matematika dikelas II SD/ MI

---

[14] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2007, h.591.

[15] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* , Bandung:PT. Remaja Rosda Karya,1997,h.185

[16] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Prosesb Belajar Mengajar*, Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 1990,h.23

3. Media Dakon

Dakon adalah permainan tradisional yang diambil dari bahasa Jawa. Dalam bahasa indonesia disebut permainan congklak. Permainan dengan kulit lokan (biji-bijian, dsb) dan kayu yang bentuknya seperti perahu yang berlubang-lubang (di Jawa disebut dakon), buah biji-bijian (kulit lokan, dsb) yang dipakai dalam permainan congklak, papan kayu bentuknya seperti perahu berlubang-lubang untuk bermain congklak.

Penegasan istilah di atas menegaskan bahwa maksud peneliti adalah membahas tentang upaya meningkatkan hasil belajar perkalian dan pembagian melalui media dakon pada siswa kelas II MI MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang.

G. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat dan tujuan. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka ada beberapa hal mendasar yang menjadi tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui hasil belajar pelaksanaan materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan media dakon pada siswa kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya prestasi belajar matematika materi perkalian dan pembagian melalui media dakon pada siswa kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang tahun ajaran 2016/2017.

Adapun manfaat yang hendak dicapai peneliti:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti sehubungan dengan upaya meningkatkan prestasi belajar matematika materi perkalian dan pembagian melalui media dakon pada siswa kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang.
b. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi pihak-pihak yang berkompeten baik orang tua, guru, maupun siswa

c. Sebagai informasi bagi pihak lain yang ingin menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan perbandingan, pelengkap dan kepustakaan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan informasi bagi sekolah dalam mengembangkan media atau alat peraga pembelajaran terutama pada proses pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat mengoptimalkan perannya sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

c. Bagi Siswa

1) Selama ini peserta didik mengalami kesulitan memahami tentang cara menyelesaikan soal-soal perkalian dan pembagian karena hanya bersifat abstrak saja. Dengan menggunakan media permainan dakon dapat menjadikan hal yang abstrak menjadi kongkret dan lebih mudah, sehingga kesulitan dalam pemahaman akan teratasi dan hasil belajar peserta didik meningkat.

2) Memberikan pengalaman baru yang positif dan menyenangkan bagi siswa.

H. Hipotesis Tindakan

Menurut Suharsimi Arikunto dalam bukunya yang berjudul Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik mengemukakan hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.[17]

Hipotesis tindakan merupakan tindakan yang diduga akan dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi dengan penyelenggaraan PTK.

[17] Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT. Rireka Cipta. 2010, h, 110

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah "Penggunaan media dakon dapat meningkatkan prestasi belajar matematika materi perkalian dan pembagian pada siswa kelas II di MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

I. Metode Penelitian

1. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian dibagi menjadi dua yakni subjek penerima dan subjek pembantu. Subjek penerima tindakan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IIA MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah 22 siswa, dan dan yang menjadi subjek pembantu adalah guru kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati.

Objek yang akan diteliti adalah:

a. Aktifitas dan kegiatan peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media permainan dakon berlangsung.
b. Hasil nilai setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan dakon.

2. Lokasi Penelitian

Tempat yang dipilih peneliti untuk melakukan penelitian adalah MI Al Iman Banaran yang terletak di Kelurahan Sekaran Jl.Taman Siswa no 105 Kec.Gunungpati Semarang.

3. Desain Penelitian

Peneliti memutuskan bahwa penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada tindakan dengan tujuan memperbaiki atau peningkatan mutu serta pemecahan masalah pada sekelompok subjek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberi tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi

sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.[18]Penelitian Tindakan Kelas juga bisa diartikan suatu penelitian khusus dimaksudkan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Desain Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilakukan mengacu pada desain yang dikemukakan oleh Hopkins. Menurut Hopkins, pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan membentuk spiral.[19] Tindakan ini meliputi;

a. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan. Pada tahap penyusunan rancangan ini peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat instrumen untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Ada dua macam perencanaan yang disusun oleh peneliti, yakni perencanaan awal dan perencanaan lanjutan. Perencanaan awal diturunkan dari berbagai asumsi asumsi perbaikan hasil dari kajian studi pendahuluan; sedangkan perencanaan lanjutan disusun berdasarkan hasil refleksi setelah peneliti memepelajari berbagai kelemahan yang harus diperbaiki.

b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Tahap kedua yang dilakukan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu megenai penelitian tindakan kelas. Hal ini perlu diingat bahwa dalam tahap kedua ini (pelaksanaan), guru harus melakukan apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan tetapi harus terlihat wajar dan tidak dibuat-buat. Tindakan ini merupakan inti dari PTK, sebagai upaya meningkatkan kinerja guru untuk menyelesaikan masalah.

---

[18]Paizaluddin, Ermalinda,"*Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Reasearch) Panduan Teoritis dan Praktis"*, 2013, Bandung: Alfabeta, h.6

[19] Sanjaya,Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, h.53

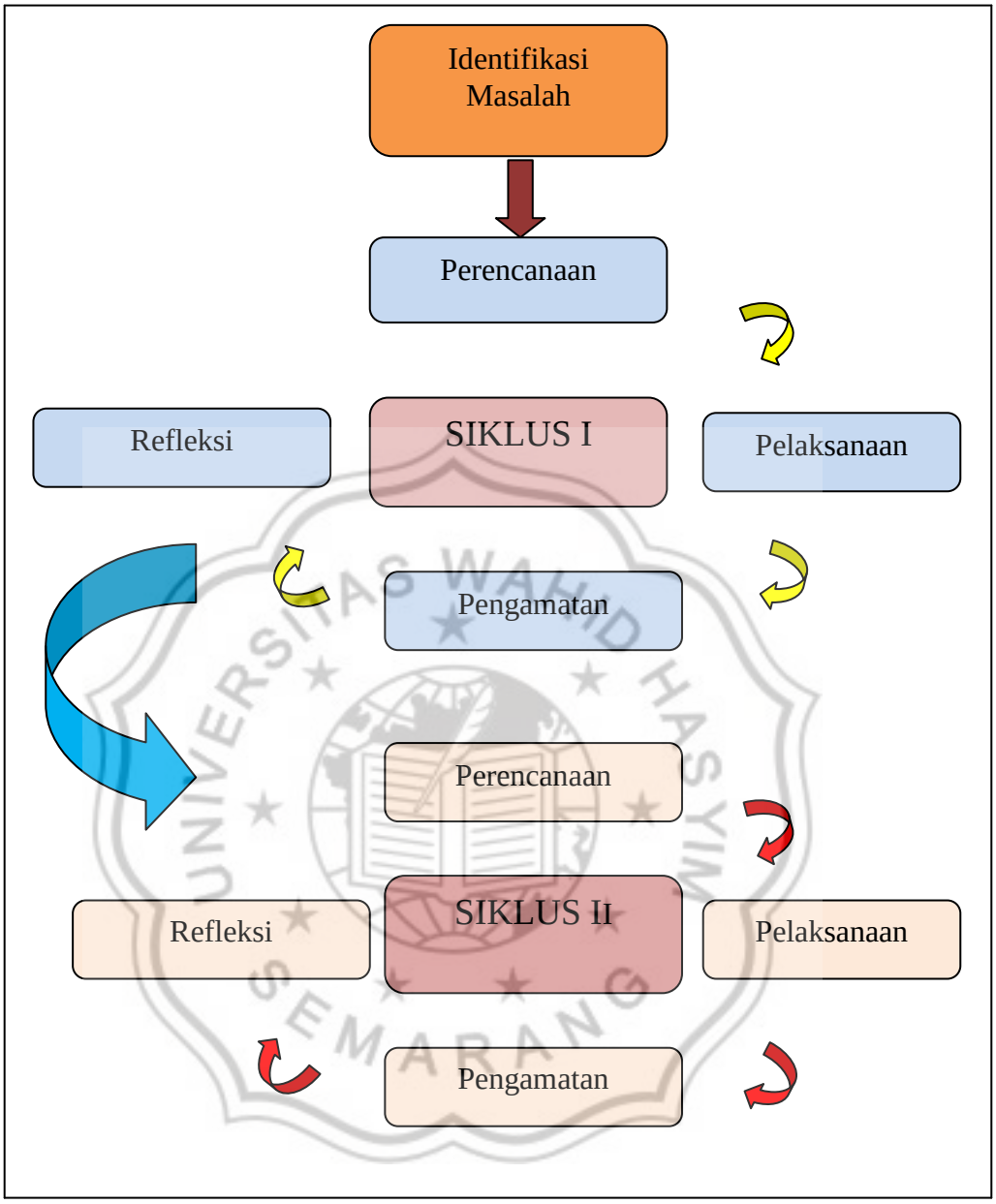
c. Pengamatan (*Observing*)

Tahap ketiga yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Dalam memperoleh data pengamatan yang akurat, pelaksana atau guru yang berstatus sebagai pengamat agar melakukan "pengamatan balik", karena pada saat melaksanakan tindakan guru pelaksana sudah menyatu dengan kegiatan tersebut. Pengamatan balik dilakukan agar bisa memperoleh data yang akurat sebagai perbaikan dalam pelaksanaan siklus berikutnya.

d. Refleksi (*reflecting*)

Tahap keempat adalah adalah aktifitas melihat berbagai kekurangan yang dilakukan guru selama tindakan. Refleksi biasa dilakukan dengan melakukan diskusi dengan observer yang biasanya dilakukan oleh teman sejawat atau mitra dari LPTK.[20] Dari kegiatan reflesi bisa ntuk menganalisa hasil dari tahap yang sudah dilaksanakan dan memikirkan langkah langkah apa saja yang bisa dan tepat untuk dilakukan pada tahap berikutnya.

[20]*Ibid*, h.80



Gb 1Model Penelitian Hopkins[21]

4. Faktor yang Diteliti

Faktor-faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah peserta didik termasuk di dalamnya adalah hasil belajar peserta didik khususnyadalam pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang, dan juga aktifitas menggunakan media permainan dakon.

[21]*Ibid*, h.54

5. Rencana Tindakan

Penelitian dilakukan dengan dua siklus berkelanjutan yang masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik yang dipakai adalah deskriptif komparatif dengan cara membandingkan hasil penilaian tes formatif siswa dalam pembelajaran konvensional dengan pembelajaran melalui permainan tradisional "Dakon" Berikut ini tindakan-tindakan pada masing-masing siklus:

Siklus I

1. Tahap Perencanaan (*planning*)

   Tahap perencanaan (*planning*) meliputi sebagai berikut

   a. Melakukan observasi kesekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian
   b. Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas
   c. Menentukan pokok bahasan
   d. Menyusun silabus dan RPP
   e. Menyiapkan instrumen untuk menganalisis data : soal-soal matematika, pedoman penilaian, format penilaian

2. Tahap Pelaksanaan (*actuating*)

   a. Kegiatan Awal
      1) Guru membuka pelajaran memberi salam dan presensi
      2) Guru memberikan apersepsi (melakukan tanya jawab terkait materi yang akan diajarkan
      3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
   b. Kegiatan Inti
      1) Guru menyampaikan materi perkalian dengan cara penjumlahan berulang
      2) Guru menyampaikan materi pembagian dengan cara pengurangan berulang
      3) Guru menyuruh siswa mengerjakan soal dipapan tulis dengan maju bergantian

4) Guru memberikan latihan soal untuk dikerjakan secara berkelompok bersama dengan teman sebangku.
5) Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapat point baik
6) Guru memberi tugas rumah untuk dikerjakan secara individu.

c. Kegiatan Akhir
1) Guru memberi pesan moral
2) Guru menutup pelajaran

3. Tahap Pengamatan (*observing*)

Observasi dilakukan secara bersama (*kolaboratif*) anatara pihak I (peneliti) dan pihak II (guru). Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan berdasarkan pengamatan serta pencatatan secara teratur terhadap objek yang diteliti. Data yang diamati adalah aktifitas pembelajaran dan pencapaian hasil prestasi siswa.

4. Tahap refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini peneliti menganalisa pengamatan yang diperoleh untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus berikutnya

Siklus II

1. Tahap Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan (*planning*) meliputi sebagai berikut

a. Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas
b. Menentukan pokok bahasan
c. Menyusun silabus dan RPP
d. Menyiapkan instrumen untuk menganalisis data : soal-soal matematika, pedoman penilaian, format penilaian

2. Tahap Pelaksanaan (*actuating*)

a. Kegiatan Awal
1) Guru membuka pelajaran memberi salam dan presensi
2) Guru memberikan apersepsi (melakukan tanya jawab terkait materi yang akan diajarkan

3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan Inti

1) Guru menyiapkan permainan dakon
2) Guru membentuk kelompok belajar berpasangan dengan tugas:
   (a) Sebagai pemain
   (b) Sebagai penyampai soal
3) Guru menjelaskan aturan permainan sebagai peserta
4) Permainan selesai apabila masing-masing anggota kelompok berpasangan telah melakukan permainan kelompok bergantian dan masing-masing telah memperoleh nilai
5) Pemenang dari permainan dakon adalah pemain yang memperoleh nilai tinggi
6) Pemenang kelompok yang menang akan dipertemukan dengan kelompok lain
7) Guru menyampaikan materi yang sudah dibahas
8) Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapat point baik

c. Kegiatan Akhir

1) Guru memberi pesan moral
2) Guru menutup pelajaran

3. Tahap Pengamatan (*observing*)

Observasi dilakukan secara bersama (kolaboratif) anatara pihak I (peneliti) dan pihak II (guru). Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan berdasarkan pengamatan serta pencatatan secara teratur terhadap objek yang diteliti. Data yang diamati adalah pencapaian hasil prestasi siswa.

4. Tahap refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini peneliti menganalisa pengamatan yang diperoleh.

6. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang valid diperlukan suatu metode atau alat pengumpulan data yang tepat. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk diperoleh data yang dibutuhkan ketepatan penggunaannya. Pengumpulan data sangat ditentukan oleh jenis data pada penelitian yang akan dikumpulkan.

Dalam pengumpulan data ini, peneliti menggunakan metode-metode sebagai berikut:

a. Tes.

Tes adalah percobaan yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hasil. Pada penelitian ini tes yang digunakan adalah tes hasil belajar untuk mengukur kemampuan siswa melakukan operasi perkalian dan pembagian, mengetahui efektivitas model, metode, media pembelajaran, dan permainan dakon yang diterapkan dan mengukur tingkat ketuntasan siswa dalam pembelajaran matematika. Test dilakukan juga untuk mengetahui ada tidaknya hasil pada pelajaran yang tertentu yang dilakukan pada murid.

Pengumpulan data melalui test ini digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif yaitu melaui tes secara individu. Tes pada penelitian ini adalah memberikan soal esay kepada peserta didik dengan jumlah soal 5 butir.

b. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger adenda rapat dan sebagainya[22]. Di dalam melakukan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan,

[22] Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Bumi Aksara, 1984,h.202

notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya yang didapat di MI Al Iman Banaran Gunungpati.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang bersifat dokumenter, yaitu data tentang prestasi belajar siswa, seperti data nilai hasil ulangan siswa, selain itu juga data-data mengenai organisasi madrasah, jumlah guru dan jumlah siswa.

c. observasi

Observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik fenomena-fenomena yang diselidiki.[23]Observasai yaitu pengamatan dan penelitian secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada saat objek penelitian. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang situasi dan kondisi MI Al Iman Banaran Gunungpati, baik yang berkenaan dengan letak geografis, tujuan historis, serta pelaksanaan belajar mengajar dan mengenai sarana dan fasilitas yang ada maupun untuk melihat langsung dari dekat kegiatan pembelajaran Matematika di MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang. Observasi ini penulis lakukan dalam pembelajaran di Kelas, dengan mengambil perwakilan secara acak.

7. Metode Analisis Data

Untuk memperoleh hasil penelitian yang lengkap, tepat, dan akurat maka diperlukan metode yang valid dalam menganalisis data yang telah diperoleh. Untuk itu setelah data-data terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis dengan metode analisis statistik. Adapun tahapannya sebagai berikut:

a. Data hasil belajar siswa

Nilai $=\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}$ x 20

Siswa dinyatakan tuntas apabila nilainya sama atau lebih besar dari nilai KKM.

[23]*Ibid* ,.136

b. Nilai rata-rata

Nilai rata-rata $=\frac{jumlah\ nilai\ seluruh\ siswa}{jumlah\ siswa}$

c. Ketuntasan Belajar Klasikal

Ketuntasan klasikal = $\frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{Jumlah\ seluruh\ siswa}$ x 100%

.Indikator Keberhasilan

Indikator untuk ketuntasan belajar siswa secara klasikal apabila 80% dari jumlah siswa dinyatakan tuntas belajar.

8. Indikator Keberhasilan

Indikator pemahaman dalam penelitian ini adalah :

a. Indikator aktivitas siswa

Yaitu siswa dapat mendemonstrasikan/ mempraktekkan kembali yang sudah dicontohkan oleh guru.

b. Indikator hasil belajar

Yaitu siswa dapat mengerjakan soal dengan benar.

Indikator pencapaian dalam penelitian ini adalah :

a. Indikator keberhasilan proses

Indikator keberhasilan proses dilihat dari keaktifan yang diamati selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Taraf keberhasilan tindakan ditentukan dengan melihat pemahaman belajar yaitu hasil belajar afektif yang berasal dari sikap dan keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar, hal yang diamati antara lain : kerja sama, menjawab pertanyaan, siswa bertanya. Analisis ini dilakukan dengan mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama proses tindakan kelas pada Siklus I dan II.

b. Indikator keberhasilan produk

Indikator keberhasilan produk ditandai dengan tercapainya peningkatan pemahaman belajar siswa dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60 dalam pelajaran Matematika pada materi pokok “Perkalian dan Pembagian”. Diharapkan setelah menggunakan

media permainan dakon dapat meningkat menjadi 80%. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil sebelum dan sesudah dilakukan pada setiap siklus, baik siklus I maupun siklus II.

J. Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merupakan hal yang sangat penting, karena mempunyai fungsi untuk menyatakan garis-garis besar dari masing-masing bab yang saling berkaitan dan berurutan. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh hasil penelitian yang alamiah, sistematis dan kronologis, maka dalam penulisan skripsi ini diklasifikasikan menjadi 5 bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Muka

   Bagian ini memuat halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman abstrak, halaman pernyataan keaslian skripsi, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, dan halaman daftar isi.

2. Bagian Isi (batang tubuh), meliputi:

   Bab satu yang berisi Pendahuluan, Bab ini menerangkan Latar Belakang Masalah penelitian ini dilakukan berupa berupa penjelasan pentingnya penggunaan media yang tepat bagi seorang guru. Kemudian mengemukakan Alasan Pemilihan Judul, Telaah Pustaka, Tujuan dan Manfaat Penelitian. Berikutnya dibahas tentang Permasalahan Penelitianyang berisi Rumusan Masalah dan Pembatasan Masalah.. Selanjutnya dikemukakan Penegasan Istilah. Metode Penelitian meliputi: Subjek dan Objek Penelitian, Lokasi Penelitian, Desain Penelitian, Faktor yang Diteliti Rencana Tindakan, Metode Pengumpulan Data, Metode Analisis Data, Indikator Keberhasilan teknik pengumpulan data dan analisis data yang digunakan dalam penelitian. Terakhir adalah Sistematika Penyusunan Skripsi.

   Bab dua menjelaskan Landasan Teori tentang Konsep Prestasi Belajar yang terdiri atas : Pengertian Belajar, Jenis-jenis Belajar,

Pengertian Prestasi Belajar, Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar. Konsep Media Pembelajaran yang meliputi : Pengertian Media Pembelajaran, Prinsip – Prinsip Media Pembelajaran, Jenis – Jenis Media Pembelajaran, Media Permainan Dakon. Konsep yang tearakhir adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan dakon.

Bab tiga berisi berjudul upaya meningkatkan prestasi belajar matematika materi perkalian dan pembagian melalui media dakon pada Siswa Kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati yang meliputi: Laporan Situasi Umum Objek Bab Penelitian dan Laporan Kegiatan Persiklus baik Laporan Kegiata Prasiklus, Laporan Kegiatan Siklus I, dan Laporan Kegiatan Siklus II. Pada Siklus I dan Siklus II mulai diterapkan Pembelajaran menggunakan media permainan dakon. Pada siklus I materi yang diajarkan perkalian dan Siklus II materi yang diajarkan pembagian.

Bab empat berisi Analisis upaya meningkatkan prestasi belajar matematika materi perkalian dan pembagian melalui media dakon pada Siswa Kelas II MI Al Iman Banaran Gunungpati Semarang. Analisis Kegiatan Persiklus terdiri atas Analisis Prasiklus, Analisis Siklus I, dan Analisis Siklus II. Kemudian dilanjutkan Pembahasan pada setiap Siklus.

Bab lima adalah penutup, yang terdiri dari kesimpulan, saran, dan kata penutup.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi memuat Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup Penulis.