

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
TENTANG KONSEP PERKALIAN PADA SISWA KELAS II SDN
30 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



OLEH :
PUTRI CHANDRA DEWI
NIM : 15591032

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

2019

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada Yth,

Bapak Rektor IAIN Curup

Di --

Curup

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Putri Chandra Dewi yang berjudul ***“Penggunaan media permainan congklak untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian pada siswa kelas II SDN 30 Rejang Lebong”***, sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Curup, 23 Agustus 2019

PEMBIMBING I



Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP.196508261999031001

PEMBIMBING II



Guntur Gunawan, M. Kom
NIP.198007032009011007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan : Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Hoepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **1366** /In.34/FT/PP.00.9/09/2019

Nama : **Putri Chandra Dewi**
NIM : **15591032**
Fakultas : **TARBIYAH**
Prodi : **PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)**
Judul : **“Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong”**

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

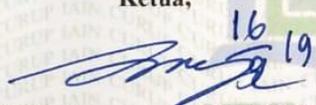
Hari/ Tanggal : **Rabu, 04 September 2019**
Pukul : **09.30 – 11.00 WIB**
Tempat : **Gedung Munaqasah Tarbiyah Ruang 3 IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah

Curup, September 2019

TIM PENGUJI

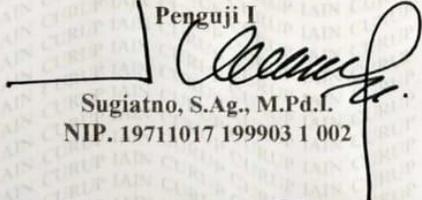
Ketua,


Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

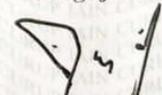
Sekretaris,


Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 19800703 200901 1 007

Penguji I


Sugiatno, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 19711017 199903 1 002

Penguji II


Muhammad Amin, S.Ag., M.Pd
NIP. 196908807 200312 1 001



Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. H. Ghaldi, M.Pd
NIP. 19650627 200003 1 002

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang Maha Kuasa berkat rahmat dan hidayah-nya peneliti dapat menyelesaikan karya tulis ini. Sholawat beserta salam tak lupa kita hanturkan kepada nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya berkat beliau pada saat ini kita berada pada zaman yang penuh dengan rahmat dan ilmu pengetahuan.

Adapun skripsi ini penulis susun dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi tingkat strata (S1) dalam Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka tidaklah mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan sumbangsih dalam menyelesaikan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Dr. Rahmad Hidayat, M. Ag., M. Pd Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Bapak Dr. H. Beni Azwar, M.Pd.Kons Selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd Selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Kusen S. Ag., M. Pd, Selaku Wakil Rektor III.
2. Bapak Dr.H. Ifnaldi, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah

3. Ibu Dra. Susilawati, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mengarahkan peneliti dalam proses pembuatan skripsi.
4. Bapak Guntur Gunawan, M. Kom selaku penasehat akademik yang telah membantu menasehati dan membimbing peneliti selama kuliah dalam proses akademik perkuliahan.
5. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd selaku pembimbing I dan Bapak Guntur Gunawan M. Kom selaku Pembimbing II, yang telah banyak dalam memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan karyawan IAIN Curup yang memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama studi di bangku perkuliahan.

Atas segala bantuan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini, semoga di catat di sisi Allah sebagai ibadah, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup , Agustus 2019

Penulis

Putri Chandra Dewi
Nim.15591032

MOTTO

“Hendaklah kau menjadi orang yang rendah hati tanpa harus menjadi hina, rendah dan lemah. Dan hendaklah kamu menuntut posisi yang lebih rendah dari martabatmu agar kau dapat mencapai martabatmu yang sesungguhnya”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsiku untuk:

- Teruntuk Nenekku yang sangat aku cintai (Umayu Heni) yang telah membesarkanku hingga mengantarkanku sampai saat ini, dan telah banyak memberi dukungan yang sangat besar dalam hidupku baik, motivasi, maupun materi, serta do'a disetiap langkahku.
- Ayahku Tercinta (Alm.Hendra Gunawan) kupersembahkan ini untukmu serta Ibuku (Tis Namayawati) terima kasih
- Suamiku (M.Niko Indie) yang telah ikut serta membantuku, memberikanku semangat serta memberikanku arahan dan juga motivasi kepadaku
- Mertuaku mama (Jumatul aini) Papa (Nandika) yang tak henti memberikan dukungan, doa dan kasih sayang kepadaku
- Ayuk Iparku (Nika Indie), kakak Ipar (Bima Dewangga), dan juga adek Iparku (Niki Indie) yang telah memberikanku semangat, motivasi serta dukungan yang tak henti-hentinya kepadaku
- Sahabatku Yolanda, Ammy, Okta, Juli, Sherly, dan juga meza yang selalu menyemangati
- Almamaterku IAIN Curup.

ABSTRAK
PENGUNAAN MEDIA PERMAIAN CONGKLAK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA TENTANG KONSEP
PERKALIAN PADA SISWA KELAS II SDN 30 REJANG LEBONG

Oleh :

Putri Chandra Dewi

Nim: 15591032

Penelitian ini berlatar belakang karena peneliti ingin mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian di kelas II SDN 30 Rejang Lebong, namun masih sebagian dari siswa yang belum dapat meningkatkan hasil belajarnya. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar menggunakan media congklak pada pembelajaran matematika tentang konsep dasar perkalian yang merupakan penjumlahan berulang, selain itu media ini juga dapat memudahkan siswa menyelesaikan permasalahan terkait perkalian yang mereka anggap rumit.

Cara kerja media congklak ini sangat sederhana, untuk menyelesaikan soal perkalian, siswa hanya perlu memasukan biji congklak kedalam lobang dan menjumlahkan berapa banyaknya biji pada seluruh lobang. Pemanfaatan media congklak ini dalam proses pembelajaran matematika dikelas dapat menghilangkan kesan matematika yang rumit dan sulit dimengerti. Karena dengan memanfaatkan media ini siswa dapat secara langsung menggali pengetahuan dan keterampilan dalam berhitung, membuat materi yang abstrak menjadi kongkret, serta siswa senang belajar karena disamping itu juga mereka dapat bermain. Sehingga siswa jadi lebih muda dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan disetiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan juga refleksi. Siklus berhenti ketika target keberhasilan telah tercapai. Instrument pengumpulan data yang di gunakan yaitu : Lembar tes hasil belajar, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan wawancara dengan guru kelas II.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut di tunjukkan dengan nilai rata-rata pra siklus yaitu 51,92, siklus I dengan nilai rata-rata 60,38 dan siklus II terjadi peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 73,84. Maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media congklak dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika tentang konsep perkalian pada siswa kelas II SDN 30 Rejang Lebong.

Kata kunci :Media, Permainan Congklak, Hasil Belajar, Konsep Perkalian

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media	8
1. Pengertian Media.....	8
2. Kriteria Pemilihan Media	9
3. Media dan Kegiatan Belajar Mengajar.....	12

4. Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan.....	15
B. Media Congklak	19
1. Pengertian Media Congklak.....	19
2. Kelebihan dalam Media Permainan Congklak	21
3. Kekurangan dalam Media Permainan Congklak	22
C. Pengertian Permainan Congklak.....	22
D. Hasil Belajar	23
1. Pengertian Hasil belajar	23
2. Macam-macam Hasil Belajar	24
E. Matematika	26
1. Pengertian Matematika.....	26
2. Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	28
3. Teori Pembelajaran Matematika	30
F. Konsep Perkalian	32
1. Konsep.....	32
2. Perkalian.....	32
G. Penelitian yang Relevan	34
H. Hipotesis Tindakan	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	36
B. Setting Penelitian.....	37
C. Prosedur Penelitian.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian	47
-------------------------------------	----

1. Tinjauan Historis SD Negeri 30 Rejang Lebong	47
2. Jumlah Seluruh Siswa-Siswi SDN Negeri 30 Rejang Lebong	48
3. Letak geografis Sekolah	48
4. Sarana dan Prasarana Sekolah	49
5. Tenaga Pendidik dan Kependidikan	49
6. Visi Misi.....	50
B. Hasil Penelitian.....	51
1. Metode yang Digunakan Dalam Pembelajaran Matematika	55
2. Penerapan Metode Mengajar dengan Menggunakan Congklak	55
3. Gambaran Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong Setelah Menggunakan Congklak.....	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	74
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Skor Pengamatan Lembar Observasi Aktifitas Guru dan Siswa	45
Tabel 4.1. Sarana dan Prasarana Pendidikan di SDN 30 Rejang Lebong	49
Table 4.2. Kepala Sekolah SDN 30 Rejang Lebong.....	49
Tabel 4.3. Persiapan Pra Penelitian Tindakan Kelas.....	51
Tabel 4.4. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas 2.....	52
Tabel 4.5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Siklus I.....	58
Tabel 4.6. Hasil Observasi Aktifitas Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I.....	59
Tabel 4.7. Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus I Kelas II SDN 30 Rejang Lebong..	61
Tabel 4.8. Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Siklus II	64
Tabel 4.9. Hasil Observasi Aktifitas Siswa Dalam Pembelajaran Siklus II.....	66
Tabel 4.10. Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus II Kelas II SDN 30 Rejang Lebong	67
Tabel4.11.Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN 30 Rejang Lebong	70
Tabel 4.12. Perkembangan Hasil Observasi Aktivitas Siswa	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) berdampak pada semua lini kehidupan. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan iptek tersebut secara proporsional. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu pendidikan. Hal yang paling menentukan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.¹

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di Sekolah Dasar (SD) dan menjadi mata pelajaran inti. Hal tersebut dapat dilihat dari kuantitas pembelajaran matematika di setiap jenjang pendidikan. Waktu untuk jam pelajaran matematika lebih banyak di bandingkan mata pelajaran lain. Hal tersebut dapat dipahami karena matematika merupakan cabang ilmu

¹ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.1-2

pendidikan yang mengandung banyak konsep abstrak sehingga menyebabkan siswa merasa sulit mempelajari matematika terutama siswa SD.²

Sehingga untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam memberikan gambaran konkret dari materi yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung kepada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para siswa. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru matematika masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan mengabaikan peran media pembelajaran.³

Dari data di atas terlihat bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika masih kurang. Oleh karena itu peneliti berniat untuk memperbaiki hasil temuan yang peneliti dapat dengan cara menggunakan media pembelajaran, karena sesuai dengan pendapat Gagne(1970) Menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.⁴

² kabut Ambrita Nurhayati, "Pengembangan Media Permainan Congklak Matematika Untuk Mengefektifkan Penyampaian Materi Fpb dan Kpk di Sekolah Dasar", *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8 NO.1 2016. h.35

³ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.3

⁴ Harjito, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.6

Untuk media yang digunakan peneliti dalam memperbaiki kemampuan hasil belajar matematika siswa peneliti menggunakan media permainan congklak, mengingat pentingnya permainan tradisional untuk menunjang proses pembelajaran maka perlu dieksplorasi lebih jauh khasanah permainan tradisional di Indonesia dalam menunjang pembelajaran matematika. Beberapa penelitian tentang pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional congklak yaitu memperoleh hasil bahwa penggunaan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif pada pembelajaran konsep perkalian di kelas II SD. Penelitian tersebut merupakan suatu penelitian tindakan kelas mengenai materi konsep perkalian dan pembelajaran dengan Permainan tradisional congklak yang digunakan menggunakan aturan sendiri dalam mengenalkan konsep perkalian dan manfaat permainan congklak yaitu “permainan tradisional congklak akan membuat anak untuk terus berfikir.

Di sekolah adalah tempat dimana siswa menuntut ilmu, dari yang tadinya belum tau menjadi tau. Pembelajaran matematika di kelas akan lebih menarik dan menyenangkan jika memanfaatkan media dalam prosesnya. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, agar siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.⁵

⁵ Amanda Purwandari dan Dyah tri wahyuningtyas, “Eksprimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Materi Hasil Belajar

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menuntut kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.⁶

Peneliti menemukan banyak kekurangan pada kemampuan hasil belajar matematika pada siswa, pada data awal yang peneliti ambil dari latihan soal sederhana peneliti menemukan siswa ada yang belum bisa mengalikan bilangan sederhana dan belum bias mengalikan antara bilangan puluhan dan satuan, selain dari data awal yang peneliti ambil peneliti juga telah melakukan praktik mengajar di kelas II selama 3 kali pertemuan dengan kegiatan 1 kali mengamati wali kelas sebelum praktik mengajar dan mengajar mata pelajaran matematika sebanyak dua kali dan dua kali lagi mengajar mata pelajaran lain, yang ditemukan oleh peneliti saat mengamati wali kelas yaitu guru tersebut ketika mengajar hanya menerangkan di depan kelas dan mengintruksikan siswa untuk mengerjakan tugas yang telah ditulis dipapan tulis, tidak pernah menggunakan

Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1 No.3, 2017. h.165

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.2-3

media pembelajaran selama peneliti mengamatinya, untuk kegiatan saat awal praktik mengajar peneliti menemukan siswa yang ternyata ketika berhitung masih menggunakan kakinya untuk berhitung sehingga sepatu anak tersebut di lepas.

Sekolah sendiri telah menetapkan KKM untuk mata pelajaran matematika yaitu 65 dan dari data awal 13 siswa yang peneliti ambil terdapat nilai rata-rata 51, 92 atau memiliki kategori kurang baik karena hanya terdapat 5 siswa yang mencapai nilai KKM dan 8 orang siswa belum mencapai nilai KKM. Untuk ketuntasan belajar persentasinya hanya 38,4 % yang artinya siswa belum tuntas belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong”

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, kami memberikan identifikasi masalah dari pelajaran matematika, yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan hasil belajar matematika pada siswa di kelas 2 sehingga ketuntasan hasil belajar siswa hanya 38,4 %

C. Batasan Masalah

Agar penelitian terarah dan terfokus, maka perlu adanya batasan masalah. Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka

masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Penggunaan media permainan congklak untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian kelas II SDN 30 Rejang Lebong”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media permainan congklak pada pembelajaran matematika di kelas II SDN 30 Rejang Lebong untuk meningkatkan hasil belajar ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar menggunakan media permainan congklak pada pembelajaran matematika di kelas II SDN 30 Rejang Lebong ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar menggunakan media permainan congklak pada pembelajaran matematika di kelas II SDN 30 Rejang Lebong ?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan beberapa manfaat dalam dua kerangka berikut:

1. Manfaat teoritis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang penggunaan media permainan congklak untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas II SD.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa, dapat memperoleh manfaat dari hasil penelitian serta dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan yang mendalam.
 - b. Bagi guru, dapat menambah wawasan dan kompetensi penggunaan media pada pembelajaran matematika dan dapat menjadikan suasana belajar menjadi aktif serta dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.
 - c. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan dalam rangka peningkatan kualitas sekolah.
 - d. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh terhadap masalah-masalah yang dihadapi didalam dunia pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media

1. Pengertian Media

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian , maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau alat komunikasi seperti yang dikemukakan oleh para ahli yaitu :

- a) Association For Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses menyalurkan informasi.
- b) Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.⁷
- c) Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun

⁷ Basyiruddin-asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.11

kondidi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

- d) Fleming mengatakan bahwa media yang sering diganti dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.⁸

Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pemikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

2. Kriteria pemilihan media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dengan beranekaragamnya media maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Oleh Karen itu ad beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku.
- b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.3

- c. Kondisi siswa dari sisi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umum, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
- d. Karakteristik media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- e. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.⁹

Selain pertimbangan diatas untuk memilih media dapat menggunakan pola seperti yang lain. Sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari:

(1) Access

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Misalnya menggunakan media internet perlu dipertimbangkan terlebih dahulu saluran untuk koneksi internet tersebut. Akses juga menyangkut aspek kebijakan.

⁹ Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.15

(2) Cost

Biaya juga sering dipertimbangkan. Biaya jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media canggih bias any mahal. Namun mahalnya biaya harus dihitung aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun.

(3) Technology

Mungkin saja kita tertarik terhadap suatu media tetapi kita hharus mempertimbangkan tentang aspek pendukungnya.

(4) Interactivity

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau intraktivitas. Seriap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.\

(5) Organization

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Apakah kepala sekolah mendukung atau tidak.

(6) Novelty

Kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa¹⁰

3. Media dan kegiatan belajar mengajar

a. Guru dan media pembelajaran

Sistem pendidikan yang baru menuntut factor dan kondisi yang baru pula baik yang berkenaan dengan sarana fisik maupun nonfisik. Untuk itu diperlukan tenaga pengajar yang memiliki kemampuan dan kecakapan yang lebih memadai, peralatan yang lebih lengkap dan administrasi yang lebih teratur.

Guru hendaknya menggunakan peralatan yang lebih ekonomis, efisien, dan mampu dimiliki oleh sekolah serta tidak menolak di gunakannya peralatan teknologi moderen yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman. Permasalahan pokok dan cukup mendasar adalah sejauh manakah kesiapan guru dalam menguasai penguasaan media pendidikan dan pengajaran di sekolah untuk pembelajaran siswa secara optimal sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.

Semakin maju perkembangan masyarakat dan eksplorasi teknologi moderen, maka semakin besar dan berat tantangan yang dihadapi guru sebagai pendidik dan pengajar di sekolah. Agar seorang guru dalam

¹⁰ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h.225

menggunakan media pendidikan yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan/pengajaran.¹¹

(1) Media sebagai alat bantu

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat di pungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakiya untuk membatu tugas guru dalam menyampaikan pesan pesan dari bahan pelajaran yang di berikan dari guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media maka bahan pembelajaran sukar untuk di cerna dan dipahami oleh seatiap anak didik terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks.

Setiap materi pembelajaran tentu memmiliki tingkat kesukaran yang berpariasi pada satu sisi ada bahan pelan yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi dilain pihak ada bahan pembelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pengajaran. Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar di peroses oleh anak didik. Apa lagi bagi anak didik yang kurang menyukai bahan pelajaran yang di sampaikan itu.

Sebagi alat bantu, media mempunyai fusngsi utuk melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan

¹¹Asnawir, Basyiruddin Usman, Op.cit., h.19

media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Walaupun begitu penggunaan media sebagai alat bantu tidak bisa sembarang menurut kehendak hati guru. Tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan.

Akhirnya dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar dan gurulah yang mempergunakannya untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pengajaran.

(2) Media sebagai sumber belajar

Belajar mengajar adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh setiap anak didik. Nilai-nilai itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi terambil dari berbagai sumber. Karena itu, sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar sekarang.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditorial, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan internasional dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri dan

segainya. Maka guru yang pandai menggunakan media adalah guru yang bias manipulasi media sebagai sumber belajar dan penyalur informasi dari bahan yang disampaikan kepada anak didik dalam proses belajar mengajar.¹²

4. Fungsi dan manfaat media pendidikan

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hammalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.¹³

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi pengajaran, khususnya media visual yaitu:

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai

¹²Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h.121-124

¹³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.15

teks atau materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan suatu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

- b. Fungsi apektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.¹⁴

Berbagai manfaat media pengajaran telah dibahas oleh para ahli. Menurut Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses mengajar siswa, yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.

¹⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.16-17

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apa lagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain lain.

Encyclopedia of educational research dala Hamalik merinci manfaat media pendidikan sebagai brikut:

- a. Meletakkan dasar dasar yang kongkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisma.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah di peroleh dengan cara lain, dan membantu efesiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- (1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- (2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motifasi belajar, iteraksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkunganya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- (3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu
- (4) Media pengajaran dapat memberika kesamaan pengaman kepada siswa tentang pristiwa-pristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui kerya wisata, kujungan-kujungan kemuseaum atau kebun binatang.¹⁵

¹⁵ Ibid., h.22-27

Istilah “ media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin tekne (bahasa inggris art) dan logos (bahasa indoneia ilmu)

Dari paparan diatas dapat dijelaskan bahwa media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat di pergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan atau berkembang sejalan dengan perkembangan.

B. Media Congklak

1. Pengertian Media Congklak

Salah satu media pembelajaran yang sederhana yang sesuai untuk peserta didik yang ada dikelas adalah media pembelajaran yang berupa alat permainan. Permainan yang dilakukan hendaknya bersifat edukatif dan bermanfaat dalam proses pembelajran.dalam hal ini alat permainan bersifat visual dan edukatif, artinya dapat dilihat dan diperagakan secara nyata dan bermanfaat untuk siswa di sekolah.

Media congklak termasuk kedalam media permainan tradisional. Dimana melalui penggunaanya dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, dan mengajarkan keterampilan dalam bentuk permainan menyenangkan.

Congklak merupakan nama lain dari permainan dakon, sehingga definisi congklak sama dengan dakon. Di beberapa daerah di sumatera

yang berkebudayaan melayu, permainan ini dikenal dengan nama congklak . dilampung permainan ini lebih dikenal dengan nama dentuman lamban, sedangkan disulawesi permainan ini lebih dikenal dengan beberapa nama : Mokaotan, Manggaleceng, Anggalacang dan Nogarata.permainan ini di Malaysia juga dikenal dengan nama Congklak, sedangkan dalam bahasa inggris permainan ini disebut dengan Mancala.¹⁶

Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diindonesia. Biasanya dalam permainan yang dilakukan hendaknya bersifat edukatif dan bermanfaat dalam proses pembelajaran.dalam hal ini alat permainan bersifat visual dan edukatif, artinya dapat dilihat dan diperagakan secara nyata dan bermanfaat untuk siswa di sekolah.

2. Kelebihan dalam media permainan congklak

Menurut Widiawati, kelebihan penggunaan media congklak dalam melakukan konsep perkalian adalah sebagai berikut:

- a. Tidak memerlukan biaya yang sangat besar, murah meriah
- b. Siswa akan lebih senang dan enjoy dalam belajar matematika, walaupun dikemas dalam bentuk permainan tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran.
- c. Dapat meningkatkan daya kreativitas siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

¹⁶ <https://slideshare.net>, (Diakses pada 13 april 2019)

- d. Menjalin rasa kebersamaan dan daya saing yang sportif antar siswa dalam pembelajaran kelompok.
- e. Dalam kurun waktu 1 kali pertemuan konsep perkalian dapat dimengerti oleh siswa.
- f. Mengenalkan permainan tradisional yang bias diimplementasikan pada pelajaran lain, contohnya adalah seni budaya dan keterampilan (SBK), Bahasa daerah, PKn, dan sebagainya, sesuai dengan tema yang ada dipelajaran tematik.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media congklak adalah melatih kreativitas anak terutama memancing motoric halusnya dalam hal mengingat suatu konsep secara nyata dan menyenangkan dan juga permainan tradisional congklak ini dapat dapat meningkatkan daya kreatifitas siswa dari ketiga aspek yang telah disebutkan.

3. Kekurangan dalam media permainan congklak

Sedangkan kekurangan dari media congklak dalam pembelajaran matematika konsep perkalian adalah:

- a. Belum semua siswa dan guru mengerti tentang alat permainan cogklak ini.
- b. Media pembelajaran ini mudah rusak.

- c. Belum tentu disemua daerah mengenal permainan ini karena congklak merupakan permainan tradisional daerah jawa.¹⁷

C. Pengertian Permainan Congklak

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil.¹⁸

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak. Pada jaman dulu papan congklak terbuat dari kayu berbentuk oval memanjang dengan tujuh anak lobang di sisi kanan dan di sisi kirinya serta dua lubang yang ukurannya lebihbesar atau diebut dengan lubang induk. Lubang induk terletak disetiap tujuh barisan anak lubang.

Permainan congklak juga memiliki aspek-aspek perkembangan pada anak, yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motoric halus, emosional(melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisa dan menyusunstrategi), sosial (menjalin ontak sosial dengan tema bermain), serta melatih jiwa sportifitas. Permaianan congklak memiliki beberapa manfaat yaitu

¹⁷ Rina setiowati, *Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas II SDN 182/1 Hutan Lindung,*” Skripsi. (Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan, IAIN Jambi, 2017), h.7

¹⁸ <https://id.m.wikipedia.org/wiki/congklak>.diakses 14 april 2019

untuk melatih mengatur strategi, bersikap sportif, bersikap jujur, dan untuk melepaskan penat.¹⁹

Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Bermain congklak dapat melatih anak – anak pandai dalam menghitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi hak milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Menurut Hamalik hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta apresiasi dan abilitas.²⁰

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yaitu, hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya input secara fungsional. Hasil fungsional adalah perolehan yang didapatkan krena adanya kegiatan merubah bahan menjadi barang jadi.²¹

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari siswa/I dan juga dari sisi guru, dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih

¹⁹ Prima Nataliya, “Evektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 03 NO.2, 2015. h.348

²⁰ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta, multi PRESSINDO, 2008), h.15

²¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Jakarta, Pustaka Belajar, 2008), h.44

baik bila dibandingkan bila saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.²²

Menurut Nana sudjana hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, maupun tes lisan maupun tes perbuatan.²³

2. Macam-macam hasil belajar

Bloom dalam sudjana membagi tiga ranah hasil belajar:

a. Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis atau kemampuan menganalisis masalah, system atau kemampuan menguraikan suatu fakta, evaluasi atau kemampuan menilai.

b. Ranah afektif

Yang berkenaan dengan sikap, yaitu penerimaan, jawaban, atau rekrasi penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah psikomotorik

²² Dimiyati dan mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 1999), h.250-251

²³ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2008), h.276

Berkeanaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, yaitu gerakan reflex, keterampilan membedakan secara visual, kemampuan dibidang fisik dan komunikasi.

Hasil belajar siswa, belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bias dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk ada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterlambatan.²⁴

Hasil belajar dapat diartikan dengan memahami dua kata yang membentuk yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau suatu proses yang berubahnya suatu input secara fungsional.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian akhir dari kegiatan pembelajaran memalui evaluasi dengan melihat hasil belajar siswa yang dapat kita ketahui dari pemahaman siswa melalui pembelajaran tersebut.

E. Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau

²⁴ Agus Siprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2011), h.5

hal yang dipelajari.²⁵Matematika dalam bahasa Belanda disebut wiskunde atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.²⁶

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Namun arti atau definisi yang tepat dari matematika tidak dapat diterapkan secara pasti dan singkat. Definisi dari matematika makin lama makin sukar untuk dibuat karena cabang-cabang matematika semakin lama makin bertambah dan makin bercampur satu sama lainnya.

Ada beberapa para ahli yang berpendapat tentang matematika. Menurut Andi Hakim Nasution, istilah matematika berasal dari bahasa Yunani “Matheint” atau “manthein” artinya “mempelajari” namun diduga kata itu ada hubungannya dengan kata Sanskerta “medha” atau “widya” yang artinya “kepandaian”, “ketahuan” atau “intelekuensi” James dan Rusefendi mengatakan bahwa matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya kedalil.

²⁵ Su Bok Choi, *Genius Matematika*, (Jakarta, Gramedia, 2011), h.3

²⁶ Bekti Hermawan Handoyo, *Matematika Akhlak*, (Jakarta, kawan pustaka, 2009), h.6

Sedangkan hakikat matematika menurut soedjadi, yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat pada pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa. Pepatah cina mengatakan, “saya mendengar maka saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya mengerti”.²⁷

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa matematika adalah proses yang sengaja dirancang untuk tujuan menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika dan proses tersebut tidak hanya berpusat pada guru, tetapi berpusat pada kegiatan siswa dalam belajar sehingga memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika.

2. Langkah pembelajaran matematika di sekolah dasar

Merujuk pada berbagai pendapat para ahli matematika SD dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Dalam mengajarkan matematika, guru

²⁷ Heruman, *Model Pembelajaran matematika di sekolah Dasar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2007), h.1-2

harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika.

Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu:

- a. Penanaman konsep dasar (penanaman konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari kurikulum, yang dicirikan dengan kata “mengenal”. Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.
- b. Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.

- c. Pembinaan keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Seperti halnya pada pemahaman konsep, pembinaan keterampilan juga terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pembinaan keterampilan dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman dan pemahaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman dan pemahaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.²⁸

3. Teori pembelajaran matematika

Dalam pembelajaran matematika ditingkat SD, diharapkan terjadi reinvention (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran dikelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD penemuan tersebut merupakan suatu hal yang baru.

Bruner (Ruseffendi) dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika, siswa harus menemukan sendiri

²⁸ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2007), h.2-3

berbagai pengetahuan yang diperlukannya. ‘Menemukan’ disini terutama adalah ‘menemukan lagi’ (discovery), atau dapat juga menemukan yang sama sekali baru (invention). Oleh karena itu, kepada siswa materi disajikan bukan dalam bentuk akhir dan tidak diberitahukan cara penyelesaiannya. Dalam pembelajaran ini, guru harus lebih banyak berperan sebagai pembimbing dibandingkan sebagai pemberi tahu.

Pada pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Hal ini sesuai dengan “pembelajaran spiral”, sebagai konsekuensi dari pernyataan Bruner. Dalam matematika, setiap konsep berkaitan dengan konsep lain, dan suatu konsep menjadi prasyarat bagi konsep yang lain. Oleh karena itu, siswa harus lebih banyak diberi kesempatan untuk melakukan keterkaitan tersebut.²⁹

Berdasarkan dimensi keterkaitan antarkonsep dalam teori belajar Ausubel, ‘belajar’ dapat diklasifikasikan dalam dua dimensi. Pertama, berhubungan dengan cara informasi atau konsep pelajaran yang disajikan pada siswa melalui penerima atau penemuan. Kedua, menyangkut cara bagaimana siswa dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang telah ada (telah dimiliki dan diingat siswa tersebut).

Siswa harus dapat menghubungkan apa yang telah dimiliki dalam struktur berfikirnya yang berupa konsep matematika, dengan permasalahan yang ia hadapi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suparno tentang belajar

²⁹ Ibid., h.4

makna, yaitu “kegiatan siswa menghubungkan atau mengaitkan informasi itu pada pengetahuan berupa konsep-konsep yang telah dimilikinya”. Akan tetapi, siswa dapat juga hanya mencoba-coba menghafalkan informasi baru tersebut, tanpa menghubungkan pada konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitifnya. Hal ini terjadi belajar hafalan.

Ruseffendi membedakan antara belajar menghafal dengan belajar bermakna. Pada belajar menghafal, siswa dapat belajar dengan menghafalkan apa yang sudah diperolehnya. Sedangkan belajar bermakna adalah belajar memahami apa yang sudah diperolehnya, dan dikaitkan dengan keadaan lain sehingga apa yang ia pelajari akan lebih dimengerti.

Selain belajar penemuan dan belajar bermakna, pada pembelajaran matematika harus terjadi pula belajar secara “Konstruktivisme”Piaget. Dalam konstruktivisme, konstruksi pengetahuan dilakukan sendiri oleh siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan menciptakan iklim yang kondusif.³⁰

F. Konsep perkalian

1. Konsep

Pengertian konsep menurut Flavell yang dikutip Dahar, menyebutkan bahwa konsep memiliki tujuh dimensi yang berbeda-beda, yakni atribut, struktur, keabstrakan, keinklusifan, generalisasi atau keumuman, ketepatan

³⁰ Heruman, *Model Pembelajaran matematika di sekolah dasar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2007), h.4-5

dan kekuatan. Dahar menyimpulkan bahwa konsep adalah suatu abstraksi mental yang mewakili satu kelas stimulus.³¹

2. Perkalian

Yasin Matika dan Abraham menyatakan perkalian adalah penjumlahan berulang atau penjumlahan dari beberapa bilangan yang sama. Sedangkan Steve Slavin berpendapat bahwa perkalian adalah penjumlahan yang sangat cepat.

Dari para pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perkalian adalah penjumlahan dari suatu bilangan yang sama secara berulang.

Untuk memudahkan anak dalam memahami perkalian, dapat ditempuh dengan langkah yang sederhana dan mudah. Di samping itu anak juga harus memahami sifat atau ciri khas perkalian, yaitu:

- a) Komutatif berarti urutan tidak mempengaruhi hasil perkalian.

Contoh: $2 \times 3 = 6$ dan $3 \times 2 = 6$ maka $2 \times 3 = 3 \times 2$

- b) Asosiatif berarti pengelompokan tidak mempengaruhi hasil perkalian.

Contoh: $(2 \times 3) \times 4 = 2 \times (3 \times 4)$

- c) Perkalian dengan 0 = 0

Bilangan berapapun jika dikalikan dengan 0 maka hasilnya sama dengan 0.

Contoh: $1 \times 0 = 0$

³¹ Mulyati, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2005), h.53

$$3 \times 0 = 0$$

- d) Unsur identitas perkalian adalah 1. Bilangan berapapun jika dikalikan dengan 1 hasilnya sama dengan bilangan itu sendiri.

Contoh : $4 \times 1 = 4$

$$7 \times 1 = 7$$

- e) perkalian dengan 10 = bilangan itu ditambah 0 di belakangnya. Bilangan berapapun jika dikalikan dengan 10, maka hasilnya sama dengan bilangan itu sendiri ditambah 0 dibelakangnya.

Contoh: $2 \times 10 = 20$

$$8 \times 10 = 80$$

- f) tertutup adalah jika semua jawaban menjadi anggota himpunan aslinya. Jika dua bilangan genap dikalikan, jawabannya masih berupa bilangan genap ($2 \times 4 = 8$), maka himpunan bilangan genap tertutup dalam operasi perkalian, jika dua bilangan ganjil dikalikan maka jawabannya adalah bilangan ganjil ($3 \times 5 = 15$), maka himpunan bilangan ganjil tertutup dalam bilangan operasi perkalian.
- g) Invers perkalian adalah kebalikan bilangan. Setiap bilangan yang dikalikan dengan kebalikannya hasilnya sama dengan 1.

Contoh: $2 \times \frac{1}{2}$

- h) Sifat distribusi perkalian terhadap penjumlahan. Untuk setiap a, b, c bilangan cacah, berlaku $a \times (b + c) + (a \times c)$ dan $(b+c) \times a = (b \times a) + (c \times a)$.³²

G. Penelitian yang relevan

Ada beberapa jenis penelitian yang sejenis atau relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arfah yang berjudul “pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan Berhitung permulaan pada anak usia 7-8 tahun kelas II ”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemampuan belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian pada siswa kelas II
2. Penelitian yang dilakukan oleh Endang Safitri yang berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung Melalui permainan congklak ”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung sangat penting dikuasai bagi anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya.

H. Hipotesis Tindakan

³² Linda Nurmasari, *Peningkatan Kemampuan Menghitung Perkalian Melalui Metode Jarimatika Pada Siswa Kelas II SDN 3 Pringanom Sragen*, Skripsi. (Fak. Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas sebelas maret, Surakarta, 2011), h.9-11

Jika dalam proses pembelajaran diterapkan media congklak maka dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian pada siswa kelas II SDN 30 Rejang Lebong.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian mengenai penggunaan media permainan congklak untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian pada siswa kelas II SDN 30 Rejang Lebong ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas ini dimaksud untuk mengatasi suatu permasalahan atau memperbaiki suatu pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pencermatan yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat didalamnya (Guru, peserta didik, kepala sekolah) dengan menggunakan metode refleksi diri dan bertujuan untuk melakukan perbaikan diberbagai aspek pembelajaran.³³

³³ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), h.22

Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk memperbaiki dasar pemikiran dan kepantasan dari praktik-praktik belajar mengajar, memperbaiki pemahaman dari praktik belajar mengajar, serta memperbaiki situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilakukan.³⁴

Jadi penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pencermatan yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki profesinya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik terus meningkat.

Alasan peneliti mengambil penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu dapat menciptakan suasana baru yang dapat meningkatkan gairah belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas 2³⁵ terutama dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami matematika dengan menggunakan media congklak dalam pembelajaran matematika. serta dapat berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

B. Setting penelitian

1. Objek penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 30 Rejang Lebong untuk mata pelajaran matematika, objek penelitiannya adalah siswa kelas II yang berjumlah 13 orang.

2. Waktu peneliti

Dengan berbagai alasan serta pertimbangan maka penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

³⁴ Ibid., h.22

3. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 30 Rejang Lebong.

C. Prosedur penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) oleh model Kurt Lewin, menjelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah diagram model Kurt Lewin.³⁵

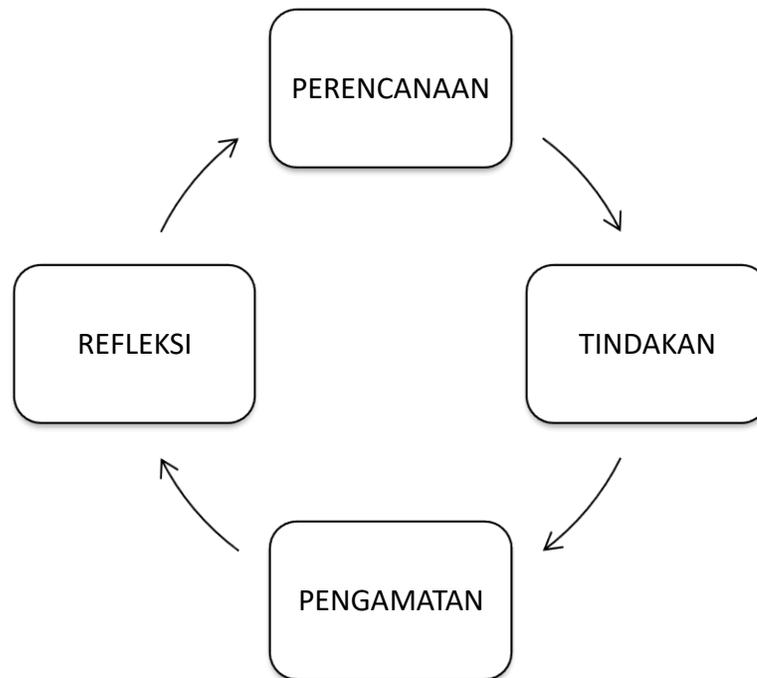


Diagram 1 model PTK Kurt Lewin

Adapun tahapan penelitian PTK dalam penelitian ini adalah

1. Siklus I

³⁵ Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Bandung: Kencana 2009) hal.49

Dalam tahap ini langkah-langkah yang dilakukan untuk pelaksanaan tindakan siklus I adalah:

a) Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini, kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- (1) Membuat silabus dan RPP
- (2) Menyiapkan materi pembelajaran bekerja sama dengan wali kelas II untuk membahas permasalahan atau materi pembelajaran.
- (3) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa di dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I yang digunakan untuk mengamati kegiatan siswa pada kegiatan proses belajar mengajar siklus I
- (4) Menyiapkan bahan ajar sesuai dengan materi yang akan disampaikan
- (5) Menyiapkan alat evaluasi yang berupa tes untuk siklus

b) Pelaksanaan tindakan

Kegiatan dalam tahap pelaksanaan tindakan siklus I disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat adalah:

- (1) Guru melakukan apresiasi dan memberikan motivasi

- (2) Guru menyampaikan indikator dan kompetensi yang diharapkan
- (3) Guru memberikan materi yang akan diajar
- (4) Guru membuat dalam beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah yang akan diberikan kepada siswa
- (5) Siswa melaksanakan diskusi kelompok
- (6) Setiap ketua dari masing-masing kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya

c) Pengamatan atau observasi

Pada tahapan ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar dikelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya sehingga jika terjadi kesalahan ataupun kekurangan pada siklus I akan dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya.

d) Refleksi

Melakukan refleksi serta analisis terhadap data observasi dan hasil yang diperoleh selama pembelajaran kemudian direfleksikan untuk melihat-keurangan-kekurangan yang ada dan langkah-langkah yang akan

dipersiapkan untuk perbaikan. Hasil refleksi digunakan untuk membuat rencana siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pada siklus II proses pembelajaran dilakukan berdasarkan refleksi siklus I. dan disetiap tahapannya dilakukan perbaikan-perbaikan pada kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah pada siklus I akan dilakukan kembali pada siklus II dengan penyempurnaan tindakan sebagai perbaikan siklus I. adapun tahap-tahap pada siklus II yaitu:

a) Perencanaan

Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran berdasarkan refleksi siklus I dengan membuat silabus dan RPP, Menyiapkan materi pembelajaran bekerja sama dengan wali kelas II untuk membahas permasalahan atau materi pembelajaran, Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa di dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II yang digunakan untuk mengamati kegiatan siswa pada kegiatan proses belajar mengajar siklus II, Menyiapkan bahan ajar sesuai dengan materi yang akan disampaikan, menyiapkan alat evaluasi yang berupa tes untuk siklus I.

b) Pelaksanaan tindakan

Kegiatan dalam tahap pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat.

c) Tahap pengamatan atau Observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan untuk melihat keaktifan siswa ketika proses pembelajaran yang sedang berlangsung dikelas. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat. Pengamatan memberi nilai sesuai dengan lembar observasi.

d) Refleksi

Semua data yang diperoleh pada siklus II dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil observasi, penilaian tes siklus II serta penemuan apakah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media congklak dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan disamakan dengan melihat peningkatan hasil yang didapat dari tes siklus II dan siklus I.

D. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan

data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.³⁶ pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi.

1) Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.³⁷

Observasi ini digunakan untuk mengetahui aktifitas siswa dan peneliti dalam aktifitas proses belajar mengajar matematika.

2) Tes

Tes adalah salah satu instrument pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa/i untuk menghasilkan suatu nilai atau prestasi siswa. Yang dapat dibandingkan dengan nilai yang akan dicapai oleh siswa/i lain atau standar yang ditetapkan dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi.

Tes tertulis didapat dari hasil siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan setelah menggunakan media congklak.

3) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan peneliti untuk mengambil gambar maupun dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian yang

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h.224

³⁷ Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Gapindo Persada, 2015), h.82

diteliti. Alat-alat yang digunakan yaitu foto, video yang digunakan sebagai alat bukti telah melakukan penelitian.

E. Analisis Data

Analisis data adalah analisis data yang telah terkumpul guna mengetahui seberapa besar keberhasilan tindakan dalam penelitian untuk perbaikan belajar siswa.³⁸ Data yang dianalisis meliputi perubahan yang terjadi pada siswa saat pembelajaran maupun sesudah pembelajaran dengan cara pengelompokan data. Analisis yang digunakan adalah deskripsi, memaparkan data hasil pengamatan para siklus dan setelah siklus I, siklus II dan menyimpulkan atau pemberian makna.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis sebagai berikut:

1) Analisis data hasil belajar siswa

Proses belajar dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai $\geq 6,5$. Penentuan ketuntasan berdasarkan penilaian acuan patokan, yaitu sejauh mana kemampuan yang ditargetkan dapat dikuasai siswa.³⁹ Untuk menentukan ketuntasan belajar pada penelitian ini, yaitu dengan cara menghitung nilai rata-rata, dan ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus:

2) Nilai rata-rata siswa⁴⁰

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

³⁸ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), h.85

³⁹ Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Rapor SDN 30 Rejang Lebong

⁴⁰ Nana sudjana, *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004),

Keterangan

ΣX = jumlah nilai

N = jumlah siswa

Siswa dikatakan meningkat hasil belajarnya apabila rata-rata siswa pada siklus III lebih besar dari siklus II dan nilai rata-rata siklus II lebih besar dari siklus I.

3) Pengolahan data hasil observasi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)

Data observasi digunakan untuk merefleksi siklus yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif.

Skor tertinggi: jumlah butir observasi x skor tertinggi observasi

Skor terendah: jumlah butir observasi x skor terendah observasi

Tabel 3.1

Skor pengamatan lembar observasi aktifitas guru dan siswa

No	Kriteria	Skor
1	Baik	3
2	Cukup	2
3	Kurang	1

Rumus yang perlu digunakan adalah:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah yang diobservasi}}$$

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria penilaian}}$$

$$\text{Selisi skor} = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}$$

Untuk data observasi aktivitas dalam proses kegiatan pembelajaran skor tertinggi tiap butir observasi adalah 3, sedangkan jumlah butir observasi adalah 12, maka skor tertinggi adalah 36.

$$\begin{aligned}\text{Kisaran untuk tiap kriteria} &= \frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria penilaian}} \\ &= \frac{36-12}{3} \\ &= 8\end{aligned}$$

Kriteria penilaian berdasarkan rentang nilai untuk guru dan siswa

No	Kriteria	Skor
1	Kurang	12-20
2	Cukup	21-28
3	Baik	29-36

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran lokasi penelitian

1. Tinjauan Historis SD Negeri 30 Rejang Lebong

SDN 30 Rejang Lebong merupakan salah satu sekolah yang terletak di kecamatan Selupu Rejang tepatnya di Desa Cawang Lama. Sebagai lembaga pendidikan SD Negeri 30 Rejang Lebong memiliki tujuan yang sama dengan sekolah-sekolah Negeri lainnya dalam rangka mengajar dan mendidik anak bangsa agar menjadi insan yang berpengetahuan serta berbudi pekerti.

Awal berdirinya sekolah ini bernama Swadaya Masyarakat yang didirikan oleh Bapak R. sa'if pada tahun 1960 sekaligus beliau menjabat sebagai BP3. Kemudian sekolah ini dinegerikan pada tahun 1969 dan menjadi SDN 29 Rejang Lebong, kemudian berubah lagi pada tahun 2003

menjadi SDN 01 Cawang Lama, kemudian pada tahun 2016 sekolah ini menjadi SDN 30 Rejang Lebong. Keberadaan SDN 30 Rejang Lebong ini terletak di Desa Cawang Lama, Kecamatan Selupu Rejang Kabupaten Rejang Lebong, Propinsi Bengkulu. Merupakan daerah yang mayoritas penduduknya adalah Suku Rejang, dan bermata pencaharian penduduk Cawang lama yaitu ada yang Petani, Pegawai, pedagang dan lain-lain.⁴¹

2. Jumlah Seluruh Siswa-Siswi SDN 30 Rejang Lebong

No	kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas I	3	6	9
2	Kelas II	10	3	13
3	Kelas III	16	12	28
4	Kelas IV	9	5	14
5	Kelas V	14	8	22
6	Kelas VI	9	7	16
Jumlah Keseluruhan				102

3. Letak Geografis Sekolah

SDN 30 Rejang Lebong berdasarkan letak geografisnya, terletak di dekat jalan serta di pertengahan rumah warga Desa Cwang Lama kecamatan Selupu rejang, Kabupaten Rejang Lebong.

Tanah sekolah sepenuhnya merupakan tanah wakaf. Luas areal seluruhnya 800m² sekitar sekolah di kelilingi oleh rumah warga. Dan keadaan tanah adalah sebagai berikut :

Status : Wakaf

⁴¹ Dokumentasi SDN 30 Rejang Lebong

Luas Tanah : 800 m²

Adapun batas-batas sekolah sebagai berikut :

Utara : Berbatasan dengan sungai

Timur : Berbatasan dengan warga

Selatan : Berbatasan dengan jalan

Barat : Berbatasan dengan sawah⁴²

4. Sarana dan Prasarana Sekolah

Dalam kegiatan belajar mengajar, sarana dan prasarana sangat mendukung demi terciptanya tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Oleh karena itu kelengkapan sarana dan prasarana ini sangat membantu guru dan siswa dalam menjalankan proses belajar mengajar.

Adapun sarana dan prasarana pendidikan di SDN 30 Rejang Lebong sebagai berikut :

Table 4.1
Sarana dan Prasarana Pendidikan di SDN 30 Rejang Lebong sebagai berikut

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	6 lokal
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Perpustakaan	1
4	Ruang UKS	1

Sumber : Dokumen SDN 30 Rejang Lebong

5. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Kadaan guru dan karyawan di SDN 30 Rejang Lebong sebagai tenaga pendidik dan kependidikan dapat diuraikan sebagai berikut :

Tabel 4.2
Kepala Sekolah SDN 30 Rejang Lebong

⁴² Dokumentasi SDN 30 Rejang Lebong

No	Nama	Masa jabatan
1	R. Saif	1960 – 1969
2	Oman Suryadi	1969 – 1988
3	M. Safei	1988 – 1989
4	Ngadimin B.A	1989 – 2004
5	Drs. Miswadi	2004 – 2010
6	Emi Diana, S.Pd	2010 – 2016
7	Sri Indrawati, S.Pd	2016 – Sekarang

Sumber : Dokumen SDN 30 Rejang Lebong ⁴³

6. Visi Misi

Adapun visi, misi, dan tujuan SDN 30 Rejang Lebong adalah sebagai berikut :

Visi : Terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas, disiplin, aktif yang dilandasi ”IMTAQ” dan mampu mengembangkan diri di masyarakat.

Misi : 1. Menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi di bidang IMTAQ dan IPTEK

2. Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif, sesuai dengan perkembangan zaman.

3. Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya

Tujuan : di masyarakat

1. Siswa beriman dan bertaqwa kepd Tuhan Yang Maha Esa.

2. Sehat jasmani dan rohani

⁴³ Dokumentasi SDN 30 Rejang Lebong

3. Siswa memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan untuk melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.⁴⁴

B. Hasil Penelitian

1. Gambaran Hasil Belajar Matematika SDN 30 Rejang Lebong kelas 2 sebelum menggunakan media congklak

Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan persiapan yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Adapun persiapan-persiapan tersebut adalah sebagai berikut :

Table 4.3.
Persiapan pra penelitian Tindakan Kelas

Hari/Jam	Deskripsi
Kamis/ 07.30	a. Menyiapkan instrument penelitian, pokok bahasan dan sub pokok bahasan b. Berdiskusi dengan guru untuk berkolaborasi dalam melakukan penelitian tindakan kelas untuk mata pelajaran matematika c. Berkonsultasi membahas masalah silabus berupa SK dan KD dari mata pelajaran matematika yang

⁴⁴ Dokumentasi SDN 30 Rejang Lebong

	akan dijadikan sebagai materi untuk pembelajaran selama proses penelitian.
--	--

Sesuai dengan kesepakatan , penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan terbagi dalam 1 pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Jadwal pada pembelajaran matematika 1 minggu terdapat 2 kali pertemuan tiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran peneliti menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan media congklak

Adapun gambaran Hasil Belajar Matematika Siswa kelas 2 SDN 30 Rejang Lebong sebelum menggunakan media congklak

Tabel 4.4
Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Kelas 2

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1	Ade Riski Ananda	L	65	Tuntas
2	Afifah Noroziah	P	55	Tidak Tuntas
3	Akbar Saputra	L	80	Tuntas
4	Bintang Ardian Saputra	L	30	Tindak Tuntas
5	Bunga Adelia	L	60	Tindak Tuntas
6	Dani Juliansah	L	40	Tindak Tuntas
7	Dirlin Pratama	L	50	Tindak Tuntas
8	Elsi Ayu Kartia	P	65	Tuntas
9	Ihsan Pratama	L	50	Tidak Tuntas

10	Ingka Lestari	P	65	Tuntas
11	Irfan Gonzales	L	55	Tidak Tuntas
12	Marsel Dafito	L	65	Tuntas
13	Sandi Anugrah	L	40	Tidak Tuntas
Jumlah			675	5 orang siswa
Rata-Rata			51,92	
Ketuntasan Belajar Siswa			38,4%	

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} &= \frac{675}{13} \\ &= 51,92 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{KB} &= \frac{5}{13} \times 100\% \\ &= \frac{500}{13} \\ &= 38,4\% \end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata siswa pada pra siklus adalah 51,92 dengan ketuntasan belajar hanya 38,4%

Nilai rata-rata hasil evaluasi pada pra siklus siswa kelas II SDN 30 Rejang Lebong yaitu dengan nilai tertinggi siswa 80 dan terendah 30 dengan KKM > 65. berdasarkan pengamatan awal dari proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada pra siklus tanpa menggunakan media congklak dalam pembelajaran matematika dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Siswa kurang aktif dalam menanggapi pembelajaran
3. Siswa beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan serta sulit
4. siswa kurang menyimak disaat guru sedang menjelaskan di depan kelas
5. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran

Kemudian peneliti berkonsultasi dengan wali kelas II mengenai nilai siswa yang masih rendah dengan tujuan untuk dapat mengetahui kendala-kendala apa saja yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa dikelas II SDN 30 Rejang Lebong. Maka dapat diketahui bahwa beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika dikelas II SDN 30 Rejang Lebong yaitu metode dan model yang di gunakan oleh guru kelas II tersebut dominan dengan metode ceramah sehingga kurang menarik siswa untuk belajar yang mengakibatkan nilai siswa rendah.

Berdasarkan data diatas, maka peneliti beranggapan bahwa untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika peneliti memanfaatkan permainan congklak untuk menerapkan proses pembelajaran.

1. Metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika

Metode-metode yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika dikelas II SDN 30 Rejang Lebong dilakukan wawancara dengan guru kelas tersebut.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu metode ceramah, Tanya jawab serta penugasan. Karena di kelas II metode yang digunakan haruslah sesuai dan juga tepat. Menggunakan metode ceramah Karena di kelas II cara penjelasannya haruslah berulang-ulang. Sedangkan metode penugasan diberikan ketika siswa menerima materi yang telah disampaikan sebelumnya. Kemudian metode Tanya jawab apabila siswa belum memahami materi yang di berikan ataupun bertanya jika tidak biasa mengerjakan soal yang telah diberikan

2. Penerapan metode mengajar dengan menggunakan congklak

Dalam penerapan metode mengajar dengan menggunakan congklak.

Dalam penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. Mengucapkan salam
2. Berdo'a
3. Mengecek kehadiran siswa
4. Guru melakukan apresiasi dengan bertanya kepada siswa
5. Guru mengaitkan apresiasi dengan materi yang akan dipelajari siswa yaitu tentang perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka
6. Guru menunjukkan media "congklak" pada siswa
7. Guru meminta 2 orang siswa untuk maju kedepan kelas
8. Guru memberikan beberapa biji congklak pada salah satu siswa tersebut dan meminta siswa itu untuk memasukan biji congklak tersebut kedalam 5 buah lobang dan masing-masing lobang berisikan 4 buah biji congklak
9. Guru meminta siswa lainnya untuk menghitung jumlah dari semua biji congklak tersebut yang ada di setiap lobang congklak tersebut
10. Guru bertanya kepada siswa tersebut ada berapa kali penjumlahan yang dilakukan

11. Guru memberikan beberapa biji congklak dengan jumlah yang berbeda dan meminta kedua siswa tersebut mengelompokkan tiga-tiga, kemudian lima-lima dan melakukan hal yang sama
12. Guru bertanya kepada siswa lainnya ada berapa kali penjumlahan yang dilakukan elaborasi
13. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa penjumlahan berulang disebut perkalian
14. Guru menceritakan sebuah permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian
15. Guru mendemonstrasikan cara penggunaan media congklak untuk membantu menyelesaikan permasalahan/ soal cerita tersebut
16. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok
17. Guru membagikan soal dan membagikan congklak disetiap kelompok
18. Guru mengapresiasi siswa atas keaktifannya
19. Guru melakukan refleksi dengan menanyakan pada siswa terkait materi apa yang telah dipelajari, apakah pembelajaran hari ini menyenangkan, apakah ada yang ingin ditanyakan ?
20. Guru memberikan evaluasi
21. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
22. Guru meminta salah satu siswa memimpin doa sesudah belajar
23. Guru memotivasi siswa dan mengucapkan salam.

Berdasarkan dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan dengan metode mengajar dengan menggunakan congklak

digunakan lebih dulu mempersiapkan congklak sesuai dengan rpp dan silabus yang telah direncanakan sebelumnya, dan kemudian melaksanakan pembelajaran dengan diawali dengan membuka pelajaran, kemudian melaksanakan pembelajaran dan yang terakhir yaitu mengakhiri pembelajaran.

3. Gambaran hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 30 Rejang Lebong setelah menggunakan congklak

Gambaran hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 30 Rejang Lebong setelah menggunakan metode congklak adalah sebagai berikut :

Deskripsi persiklus

Dari hasil penelitian yang diperoleh selama melakukan tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, maka diperoleh data yang akan dijabarkan dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Siklus I

1. Tahapan Perencanaan

- a. Peneliti menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar dari pelajaran matematika
- b. Peneliti membuat RPP
- c. Membuat LKS
- d. Membuat lembar observasi guru dan siswa
- e. Menyiapkan alat-alat instrumen penelitian
- f. Membuat evaluasi

2. Tahapan Pelaksanaan

- a. Melakukan apresiasi dengan bertanya kepada siswa
- b. Menjelaskan materi yang akan dipelajari
- c. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- d. Siswa mengerjakan soal yang bersangkutan dengan materi yang telah dipelajari
- e. Guru dan kolaborator melakukan observasi

Hasil observasi siklus I

Table 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Siklus I

No	Yang Diamati	Penilaian	
		Siklus I	
		PI	P2
1	Guru melakukan apresiasi dengan bertanya kepada siswa	2	2
2	Guru menegaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	2	2
3	Guru menjelaskan metode pembelajaran yang dipakai	1	1
4	Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari	2	2
5	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang diajarkan yang belum dipahami siswa	1	2
6	Guru memperlihatkan beberapa gambaran mengenai materi yang akan diajarkan	1	1
7	Guru menintruksikan siswa untuk membentuk kelompok	2	2
8	Guru membimbing siswa	2	2
9	Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa	2	2
10	Guru bertanya kepada siswa kesulitan apasaja yang dialami selama proses pembelajaran	2	2
11	Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah diajarkan kepada siswa	1	2
12	Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengisi beberapa soal	2	2
Jumlah Tiap Penilaian		20	22
Jumlah Skor		42	
Rata-Rata Skor		21	
Kriteria Penilaian		Cukup	

Nilai total skor guru pada siklus I yaitu 21 yang diperoleh dari hasil pengamat I dan pengamat 2, jadi pada siklus ini menunjukkan bahwa kriteria yang didapat oleh guru tersebut cukup didalam penerapan penerapan yang menggunakan media congklak pada pembelajaran matematika, hal ini di sebabkan oleh kurangnya media dalam pembelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung menyebabkan siswa belum terfokus.

Table 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I

No	Yang Diamati	Penilaian	
		Siklus I	
		PI	P2
1	Siswa merespon apresiasi guru	2	2
2	Siswa memperhatikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dibacakan oleh guru	1	2
3	Siswa memperhatikan penjelasan mengenai metode pembelajaran yang akan digunakan oleh guru	1	2
4	Siswa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	2	2
5	Siswa bertanya kepada guru apasaja yang belum dipahami dari materi yang telah dijelaskan	2	2
6	Siswa memperhatikan beberapa gambaran mengenai materi yang akan dipakai oleh guru	3	3
7	Siswa membentuk kelompok yang diperintahkan oleh guru	3	3
8	Siswa mengikuti arahan dari guru	2	2
9	Siswa melihat hasil tugas yang ia kerjakan sebelumnya	1	2
10	Siswa menanggapi kesulitan-kesulitan apasaja yang ia alami selama proses belajar mengajar berlangsung	1	2
11	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	2	2
12	Siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan guru	1	2
Jumlah Tiap Penilaian		21	26
Jumlah Skor		47	
Rata-Rata Skor		23,5	
Kriteria Penilaian		Cukup	

Rata-rata dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, yang telah dilakukan oleh pengamat 1 dan pengamat 2 dapat diketahui sebagai berikut :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah pengamat}}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{47}{2}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = 23,5$$

$$\text{Kriteria penilaian} = \text{Cukup}$$

Nilai total skor dari aktifitas siswa pada siklus 1 ini adalah 23,5 yang artinya menunjukkan kriteria cukup pada proses pembelajaran pada saat penerapan congklak. Hal ini disebabkan oleh siswa karena masih sangat kurang memperhatikan pembelajaran dan lebih asik memilih untuk bermain dengan teman-temannya

Tabel 4.7
Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus 1 Kelas II SDN 30 Rejang Lebong

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1	Ade Riski Ananda	L	80	Tuntas
2	Afifah Noroziah	P	60	Tidak Tuntas
3	Akbar Saputra	L	85	Tuntas
4	Bintang Ardian Saputra	L	40	Tindak Tuntas
5	Bunga Adelia	L	60	Tindak Tuntas

6	Dani Juliansah	L	55	Tindak Tuntas
7	Dirlin Pratama	L	55	Tindak Tuntas
8	Elsi Ayu Kartia	P	80	Tuntas
9	Ihsan Pratama	L	50	Tidak Tuntas
10	Ingka Lestari	P	75	Tuntas
11	Irfan Gonzales	L	65	Tuntas
12	Marsel Dafito	L	80	Tuntas
13	Sandi Anugrah	L	50	Tidak Tuntas
Jumlah			785	6 orang siswa
Rata-Rata			60,38	
Ketuntasan Belajar			46%	
Siswa				

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata siswa} &= \frac{785}{13} \\ &= 60,38 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{KB} &= \frac{NS}{N} \times 100\% \\ &= \frac{6}{13} \times 100\% \\ &= \frac{600}{13} \\ &= 46\% \end{aligned}$$

Jadi, nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 60,38 dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yaitu 46 %

Dari data diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari nilai hasil pra siklus, jumlah siswa yang belum tuntas mengalami penurunan karena menggunakan congklak. Pada pembelajaran matematika siswa dituntut untuk mengeluarkan unek-unek atau pendapatnya untuk dapat memecahkan masalah walaupun seringkali masih ada siswa yang belum berani untuk mengeluarkan pendapatnya.

3. Tahap Pengamatan

Hal-hal yang diamati

- a. Aktifitas selama siswa mengikuti proses belajar mengajar
- b. Aktifitas guru dalam pembelajaran
- c. Evaluasi

4. Tahapan Refleksi

- a. Kurangnya keaktifan siswa didalam proses pembelajaran
- b. Media yang kurang memadai
- c. Ada siswa yang belum berani dalam mengeluarkan pendapatnya
- d. Ada beberapa siswa yang belum bias menjawab pertanyaan dari guru
- e. Hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus tetapi masih belum memuaskan

b. Siklus II

1. Tahap Perencanaan

- a. Membuat perencanaan tindakan berdasarkan dari hasil refleksi pada siklus I
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi I
- c. Mempersiapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa
- d. Menyiapkan sumber dan media yang akan digunakan
- e. Membuat lembar observasi siswa selama proses pembelajaran
- f. Mempersiapkan alat evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa

2. Tahapan Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun serta dirancang sesuai dengan perbaikan dari siklus sebelumnya dan juga masih menggunakan media congklak. Langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut :

- a. Melakukan apresiasi dengan bertanya kepada siswa
- b. Menjelaskan materi
- c. Memperlihatkan beberapa gambar mengenai materi yang akan diajarkan
- d. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari

- e. Siswa mengerjakan soal yang bersangkutan dengan materi yang telah dipelajari
- f. Guru dan kolaborator melakukan observasi

Table 4.8
Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Siklus II

No	Yang Diamati	Penilaian	
		Siklus II	
		PI	P2
1	Guru melakukan apresiasi dengan bertanya kepada siswa	3	3
2	Guru menegaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	2	2
3	Guru menjelaskan metode pembelajaran yang dipakai	2	2
4	Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari	3	3
5	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang diajarkan yang belum dipahami siswa	2	3
6	Guru memperlihatkan beberapa gambaran mengenai materi yang akan diajarkan	3	3
7	Guru menintruksikan siswa untuk membentuk kelompok	3	3
8	Guru membimbing siswa	3	3
9	Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa	2	3
10	Guru bertanya kepada siswa kesulitan apasaja yang dialami selama proses pembelajaran	2	2
11	Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah diajarkan kepada siswa	3	3
12	Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengisi beberapa soal	3	3
Jumlah Tiap Penilaian		31	33
Jumlah Skor		64	
Rata-Rata Skor		32	
Kriteria Penilaian		Baik	

Maka rata-rata dan kriteria aktivitas guru Selma proses pembelajaran pada siklus I yang dilakukan oleh pengamat I dan pengamat 2 dapat dilihat dari aktivitas rata-rataguru sebagai berikut :

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah pengamat}}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata skor} &= \frac{64}{2} \\ &= 32 \end{aligned}$$

Kriteria penilaian = Baik

Nilai total skor aktifitas guru pada siklus 2 yaitu 32 dari hasil pengamat I dan pengamat 2. Pada siklus ini menunjukkan bahwa kriteria yang terdapat pada guru baik dalam penerapan congklak pada pembelajaran matematika hal ini dikarenakan adanya media dan sumber belajar yang maksimal dengan penggunaan media congklak sehingga menyebabkan pada saat proses pembelajaran berjalan siswa menjadi lebih aktif serta memiliki kemampuan yang tinggi dan juga berani mengeluarkan pendapatnya masing-masing.

Table 4.9
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Siklus II

No	Yang Diamati	Penilaian	
		Siklus II	
		PI	P2
1	Siswa merespon apresiasi guru	3	3
2	Siswa memperhatikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dibacakan oleh guru	2	2
3	Siswa memperhatikan penjelasan mengenai metode pembelajaran yang akan digunakan oleh guru	3	3
4	Siswa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	2	3
5	Siswa bertanya kepada guru apasaja yang belum dipahami dari materi yang telah dijelaskan	3	3
6	Siswa memperhatikan beberapa gambaran mengenai materi yang akan dipakai oleh guru	2	3
7	Siswa membentuk kelompok yang diperintahkan oleh guru	3	3
8	Siswa mengikuti arahan dari guru	3	3
9	Siswa melihat hasil tugas yang ia kerjakan sebelumnya	2	3
10	Siswa menanggapi kesulitan-kesulitan apasaja yang ia alami selama proses belajar mengajar berlangsung	2	2
11	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	3	3
12	Siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan guru	2	3

Jumlah Tiap Penilaian	30	34
Jumlah Skor	64	
Rata-Rata Skor	32	
Kriteria Penilaian	Baik	

Rata-rata dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, yang telah dilakukan oleh pengamat 1 dan pengamat 2 dapat diketahui sebagai berikut :

$$\text{Nilai rata-rata skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah pengamat}}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{64}{2}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = 32$$

$$\text{Kriteria penilaian} = \text{Baik}$$

Nilai total skor dari aktifitas siswa pada siklus 1 ini adalah 32 yang artinya menunjukkan kriteria baik pada proses pembelajaran pada saat penerapan congklak. Hal ini disebabkan oleh siswa karena memperhatikan apa yang telah diajarkan oleh guru dan juga berani bertanya jika ada penjelasan yang kurang dimengerti oleh siswa.

Tabel 4.10
Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus 1I Kelas II SDN 30 Rejang Lebong

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan
1	Ade Riski Ananda	L	90	Tuntas
2	Afifah Noroziah	P	80	Tuntas
3	Akbar Saputra	L	100	Tuntas

4	Bintang Ardian Saputra	L	45	Tindak Tuntas
5	Bunga Adelia	L	65	Tuntas
6	Dani Juliansah	L	65	Tuntas
7	Dirlin Pratama	L	70	Tuntas
8	Elsi Ayu Kartia	P	80	Tuntas
9	Ihsan Pratama	L	60	Tidak Tuntas
10	Ingka Lestari	P	80	Tuntas
11	Irfan Gonzales	L	65	Tuntas
12	Marsel Dafito	L	90	Tuntas
13	Sandi Anugrah	L	80	Tuntas
	Jumlah		970	11 orang siswa
	Rata-Rata		74,61	
	Ketuntasan Belajar Siswa		84,61	

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{970}{13}$$

$$= 74,61$$

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{11}{13} \times 100\%$$

$$= \frac{1100}{13}$$

= 84,61 %

Jadi, nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 74,61 dengan ketuntasan belajar siswa sangat meningkat yaitu 84,61%

Dari data diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa meningkat pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari nilai rata-rata pada siklus I karena menggunakan media congklak didalam menggunakan model ini. Oleh karena itu, pada mata pelajaran matematika siswa dapat mengikuti kegiatan dalam langkah-langkah menggunakan media congklak secara baik dan benar yang sesuai dengan petunjuk guru.

3. Tahap pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan lebih teliti terhadap aktifitas guru dan siswa didalam proses pembelajaran serta hasil evaluasi yang diberikan oleh guru untuk melihat hasil belajar siswa dengan memperhatikan hasil siklus yang sebelumnya.

4. Tahap Refleksi

Melakukan refleksi berdasarkan dengan proses pembelajaran serta hasil belajar dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siklus ke II, kemudian menganalisis dan juga membuat kesimpulan tentang penggunaan media congklak untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang konsep perkalian pada siswa kelas II SDN 30 Rejang Lebong

a. Hasil Penelitian

1. Hasil tes siswa

Dari pembelajaran menerapkan menggunakan congklak yang telah dilakukan oleh guru sebagai fasilitator dengan menggali pengetahuan awal siswa. Adapun perkembangan nilai evaluasi tes belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.11
Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN 30 Rejang Lebong

No	Nama Siswa	L/P	Nilai Siklus			Keterangan
			pra siklus	Siklus 1	Siklus 2	
1	Ade Riski Ananda	L	65	80	90	Meningkat
2	Afifah Noroziah	P	55	60	80	Meningkat
3	Akbar Saputra	L	80	85	100	Meningkat
4	Bintang Ardian Saputra	L	30	40	45	Meningkat
5	Bunga Adelia	L	60	65	65	Meningkat
6	Dani Juliansah	L	40	55	65	Meningkat
7	Dirlin Pratama	L	50	55	70	Meningkat
8	Elsi Ayu Kartia	P	65	80	80	Meningkat
9	Ihsan Pratama	L	50	50	60	Meningkat
10	Ingka Lestari	P	65	75	80	Meningkat
11	Irfan Gonzales	L	55	65	65	Meningkat
12	Marsel Dafito	L	65	80	90	Meningkat
13	Sandi Anugrah	L	40	50	80	Meningkat

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa setiap siklus mengalami peningkatan. Terbukti pada hasil penilaian yang diperoleh pada pra siklus didapatkan ketuntasan belajar siswa dengan sebesar 38,4 %. Dalam proses pembelajaran pra siklus siswa yang belum tuntas dari 13 siswa hanya 5 siswa yang mendapat nilai >65 dan 8 siswa belum tuntas. Ini di sebabkan karna guru belum sepenuhnya dapat menerapkan media media congklak dengan baik.maka dari itu guru kurang memaksimalkan berbagai macam contoh yang ada serta media dan sumber belajar, kekurangan ini lah yang direfleksikan dan diperbaiki lagi pada siklus 1.

Pada proses pembelajaran siklus 1 nilai rata rata ketuntasan belajar yang diperoleh siswa adalah 46 %. Kalau diperhatikan antara prasiklus dan siklus 1 mengalami peningkatan namun pada proses pembelajaran pada siklus 1 masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas serta belum maksimal karna masih ada siswa yang belum aktif dalam menanggapi pelajaran, masih ada siswa yang belum berani mengeluarkan pendapatnya serta bertanya kepada guru serta masih dalam proses pembelajaran matematika yang sedang berlangsung dalam menerapkan congklak dalam pembelajaran. Hal ini yang dijadikan dan di perbaiki lagi pada siklus 2.

Pada siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah memperbaiki kelemahan pada proses belajar mengajar sebelumnya. Terbukti dari nilai hasil belajar siswa pada siklus 2 terjadi peningkatan

dengan ketuntasan belajar siswa yaitu 84,61 %. Jika diperhatikan mulai dari prasiklus, siklus 1, siklus 2 telah terjadi peningkatan rata rata sebagai berikut pra siklus nilai rata rata hasil belajar siswa adalah 51,92 sedangkan pada siklus 1 nilai rata rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu 60,38 sedangkan pada siklus 2 hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan drastis yaitu 74,61. Guru telah berusaha mempersiapkan dan melakukan pembelajaran dengan memberikan penjelasan mate matika dengan menggunakan congklak yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka dengan menggunakan congkalak dalam pembelajaran matematika sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga siswa lebih mudah memahami konsep tentang perkalian pada pembelajaran matematika yang terkadang siswa sangat sulit memahami serta mengubah Susana belajar menjadi efektif, menarik sehingga dalam proses belajar mengajar lebih terlihat menyenangkan. Karna dengan adanya media congklak ini siswa diajak lebih aktif untuk berfikir.

2. Hasil aktifitas siswa

Berdasarkan dari data analisis penelitian pada proses belajar mengajar menggunakan media congklak dari 2 siklus yang telah dilaksanakan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.12
Perkembangan Hasil Observasi Aktifitas Siswa

No	Siklus	Nilai rata-rata	Kriteria
1	Siklus I	23,5	Cukup
2	Siklus II	32	Baik

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus 1 dengan nilai 23,5 termasuk kedalam kriteria cukup. hasil belajar siswa dengan kriteria cukup ini menandakan masih ada beberapa kekurangan dalam proses belajar mengajar sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Pada siklus 2 nilai rata rata siswa adalah 32 peningkatan ini disebabkan karena guru telah berusaha memperbaiki kekurangan serta kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran sebelumnya. Selain itu peningkatan hasil belajar siswa ini disebabkan karna siswa aktif dalam setiap proses belajar mengajar dan juga dengan adanya kerja kelompok siswa antara 1 dengan yang lainnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan. Maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika tentang konsep perkalian yang hasilnya bilangan dua angka sebelum menggunakan media congklak terlihat masih rendahnya ketuntasan belajar matematika dan juga banyak siswa yang tidak antusias dalam pembelajaran matematika sehingga mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang tengah berlangsung.
2. Guru matematika hanya memakai metode ceramah, Tanya jawab, serta penugasan.
3. Setelah menggunakan media congklak terjadi peningkatan yaitu dari pra siklus 59,23 dan setelah menggunakan media congklak pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 60,38 sedangkan pada siklus II menjadi peningkatan yang sangat memuaskan dengan memiliki nilai rata-rata menjadi 73,84.

B. Saran

72

1. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika alangkah lebih baik jika sering menggunakan media congklak atau yang lainnya dalam proses blajar mengajar sehingga siswa tidak akan merasah bosan dan jenuh. Apalagi matematika yang sering dianggap pembelajaran yang menakutkan serta membosankan bagi siswa. Oleh karena itu disarankan kepada siswa untuk selalu fokus dalam proses pembelajaran berlangsung agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang utuh dengan hasil maksimal dan jugatentunya proses belajar yang maksimal sehingga akan sesuai dengan apa yang diharapkan.

2. Bagi Guru

Dalam mencapai proses pembelajaran guru sangat perlu melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang kreatif dan juga guru dapat menggunakan media serta sumber belajar yang sesuai sehingga didalam proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal dan juga dapat mencapi tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Answir, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: ciputat pers
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Choi, Su bok. 2011. *Genius matematika*. Jakarta: Gramedia
- Dimiyati, mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri, *et al.* 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Handoyo, Bekti hermawan. 2009. *Matematika Akhlak*. Jakarta: kawan pustaka
- Harjito. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/congklak>.diakses 14 april 2019
- <https://slideshare.net>, (Diakses pada 13 april 2019)
- Jihad, Asep. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: multi Pressido
- Kunandar. 2008. *langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: Raja Grafindo persada
- Mulyati. 2005. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Nataliya, Prima. 2015. Eektivitas penggunaan media pembelajaran permainan Tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal ilmiah psikologi terapan* VOL .03 NO (2)
- Nurhayati, kabut Ambrita. 2016. Pengembangan media permainan congklak matematika untuk mengefektifkan penyampaian materi fpb dan kpk di sekolah dasar. *Jurnal dinamika pendidikan dasar* VOL 8 NO (1)
- Nurmasari, Linda. 2011. *Peningkatan kemampuan menghitung perkalian melalui metode jarimatika pada siswa kelas II SDN 3 pringanom sragen*. Skripsi. Fak. Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas sebelas maret. IAIN Surakarta

- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Purwanti, Amanda *et al.* 2017. Eksprimen model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap materi hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas II SDN saptorenggo 02.
Jurnal ilmiah sekolah dasar vol.1 No.(3)
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan desain system pembelajaran*, Jakarta: Kencana
Prenada Media Group
- Setiowati, Rina. 2017. *meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian menggunakan media permainan congklak pada siswa kelas II SDN 182/1 hutan lindung*. Skripsi. Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan. IAIN Jambi
- Siprijono, Agus. 2011. *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sudjana, Nana. 2004. *penelitian hasil belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjono, Anas. 2015. *pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Raja grafindo persada
- Sugiyono. 2014. *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung: Alfabeta
- Suyadi. 2012. *panduan penelitian tindakan kelas*. Jogjakarta: Diva Press
- Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana

LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
 Nomor : 245/In.34/FT/PP.00.9/03/2019

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** :
1. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 2. bahwa sandara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.11/5/15447,tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022.
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan
Pertama

1. **Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd** 19650826 199903 1 001
2. **Guntur Gunawan, M.Kom** 19800703 200901 1 007

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Putri Chandra Dewi
 N I M : 15591032

JUDUL SKRIPSI : Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong.

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
 pada tanggal, 22 Maret 2019
 Dekan,

 Nuzuli Nuzuli



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

Nomor : 864/In.34/FT/PP.00.9/07/2019
Lampiran : Proposal Dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

29 Juli 2019

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Kabupaten Rejang Lebong

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dalam rangka penyusunan skripsi S.I pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Putri Chandra Dewi
NIM : 15591032
Fakultas / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematik
Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong.
Waktu Penelitian : 29 Juli s.d 29 Oktober 2019
Tempat Penelitian : SDN 30 Kabupaten Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terima kasih.



An. Dekan
Wakil Dekan I,

Abdul Rahman, M.Pd.I
NIP. 19720704 200003 1 004

Tembusan : Disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek I
3. Ka. Biro AUAK



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/2019/IP/DPMPSTP/VII/2019

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Peraturan Bupati Nomor 03 Tahun 2017 tentang Pendelegasian Kewenangan Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 864/In.34/FT/PP.00.9/07/2019 Hal Permohonan Izin Penelitian Permohonan diterima Tanggal, 31 Juli 2019

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Putri Chandra Dewi /Curup, 09 Nopember 1997
NIM : 15591032
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) / Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian : SDN 30 Kabupaten Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 31 Juli 2019 s/d 29 Oktober 2019
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditapkan di : Curup
Pada Tanggal : 31 Juli 2019
Plh. Kepala Dinas




Ir. Karneli
Pembina Tk. 1
NIP. 19620214 199203 2 001

Tembusan:

1. Kepala Dinas

SILABUS

SATUAN PENDIDIKAN : SDN 30 REJANG LEBONG
KELAS/SEMESTER : II (DUA)/ II (DUA)
MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
ALOKASI WAKTU : 2 X 35 Menit

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
4.1 Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka	Perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka	a. Mengetahui arti perkalian sebagai penjumlahan berulang b. Mengetahui sifat pertukaran pada perkalian c. Mengetahui sifat perkalian dengan bilangan 1	<ul style="list-style-type: none">Mengetahui arti perkalian sebagai penjumlahan berulangMengetahui sifat pertukaran pada perkalianMengetahui sifat perkalian dengan bilangan 1	Tes lisan, tertulis, dan tugas	2 x 30 Menit	Buku paket matematika kelas II SD/ MI

		<p>d. Mengenal sifat perkalian dengan bilangan nol</p> <p>e. Melakukan operasi hitung perkalian</p>	<ul style="list-style-type: none">• Mengenal sifat perkalian dengan bilangan nol• Mengalikan tiga bilangan satu angka• Menghitung secara cepat hasil perkalian dengan bilangan 2• Menentukan pasangan bilangan yang hasil kalinya diketahui• Mengalikan bilangan satu angka dengan dua angka• Mengingat fakta perkalian sampai 100• Menyelesaikan masalah sehari-hari			
--	--	---	---	--	--	--

		f. Mengingat fakta perkalian sampai 100 g. Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian	yang berkaitan dengan perkalian			
--	--	---	---------------------------------	--	--	--

CURUP JULI 2019

Guru Kelas II

Peneliti

(AHMADI, S.Pd)

(PUTRI CHANDRA DEWI)

NIP:196206151988111001

NIM: 15591032

Mengetahui:

Kepala Sekolah SDN 30 Rejang Lebong

(SRI INDRAWATI, S.Pd)

NIP: 196604051988032007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) Pra Siklus

Satuan Pendidikan : SDN 30 Rejang Lebong

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/ Semester : II/ II

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

❖ **Standar Kompetensi**

3. Melakukan Perkalian dan Pembagian.

❖ **Kompetensi Dasar**

3.1 Melakukan Perkalian bilangan yang hasilnya bilangan 2 angka.

A. Tujuan pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan mampu

1. Menghitung perkalian sebagai penjumlahan berulang
2. Mengalikan bilangan satu angka dengan satu angka
3. Menghitung perkalian bilangan dengan angka 1
4. Menghitung perkalian dengan angka 0
5. Melengkapi perkalian yang hasil tertingginya 90
6. Menghitung hasil perkalian tiga bilangan satu angka
7. Menyelesaikan soal cerita yang mengandung perkalian bilangan sampai dua angka

B. Materi Pembelajaran

- Perkalian sampai dua angka

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

- I. Kegiatan Pendahuluan
 - Mengucapkan salam

- Berdoa
- Mengecek kehadiran siswa
- Guru melakukan apresiasi dengan bertanya kepada siswa
- Guru memberi pengantar tentang materi yang akan dibahas

II. Kegiatan Inti

- Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi

- Menerangkan tentang perkalian
- Melibatkan siswa mencari informasi yang luas dan dalam tentang topic/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip dan belajar dari aneka sumber
- Memfasilitasi terjadinya interaksi antarsiswa serta antarsiswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya
- Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap pembelajaran

- Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru :

- Memfasilitasi siswa dalam pemberian tugas ,diskusi dan lain-lain dapat menemukan gagasan baru baik secara lisan maupun tulisan
- Memfasilitasi siswa berkompetensi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar
- Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tulisan, secara individu maupun kelompok
- Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun berkelompok

- Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi

- Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa.
- Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber
- Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan

- Menfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar, misalnya:
 - ✓ Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dan menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar
 - ✓ Membantu menyelesaikan masalah
 - ✓ Memberikan acuan agar siswa dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi
 - ✓ Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh
 - ✓ Memberikan motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif

III. Kegiatan penutup

- Siswa membuat kesimpulan, catatan dan rangkuman serta mengerjakan soal-soal evaluasi
- Tindak lanjut berupa peraikan dan pengayaan

E. Alat dan Sumber Belajar

- Buku paket matematika SD kelas II

F. Penilaian Hasil Belajar

- Isian
- Jawab singkat
- Uraian

Kunci jawaban

1. $4 \times 2 = 2 + 2 + 2 + 2 = 8$

2. $3 \times 9 = 9 + 9 + 9 = 27$

3. $8 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 40$

4. $5 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 35$

5. $6 \times 6 = 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 36$

6. $9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 5 \times 9 = 45$

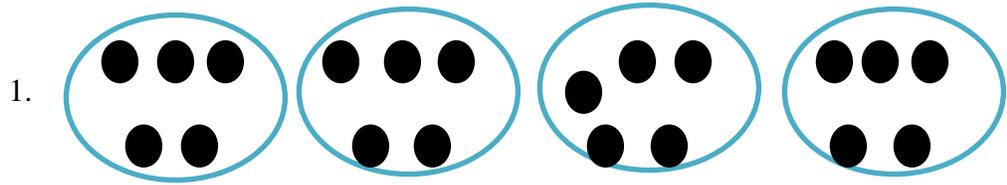
7. $6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 9 \times 6 = 54$

8. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 7 \times 3 = 21$

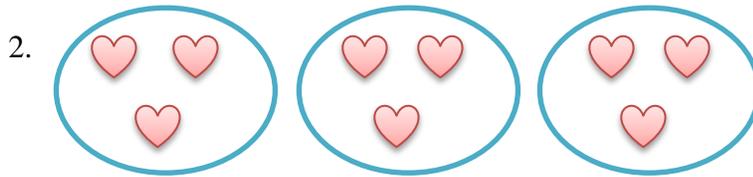
9. $8 + 8 + 8 + 8 = 4 \times 8 = 32$

10. $5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 4 \times 5 = 20$

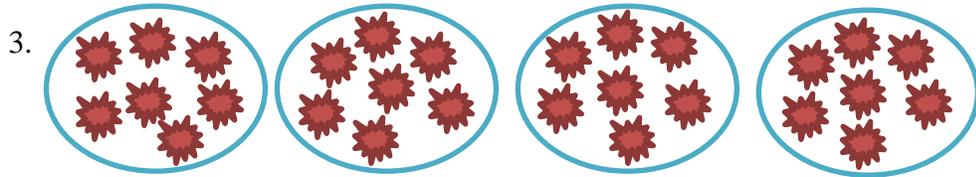
Kunci jawaban



$$5 + 5 + 5 + 5 = 4 \times 5 = 20$$



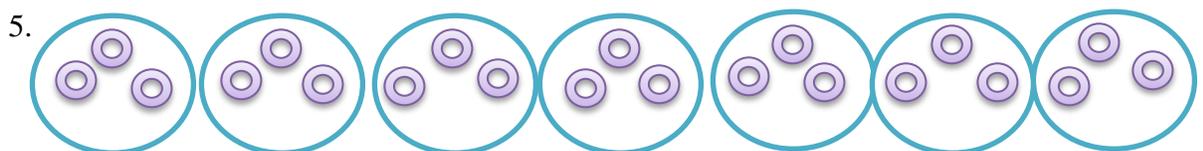
$$3 + 3 + 3 = 3 \times 3 = 9$$



$$7 + 7 + 7 + 7 = 4 \times 7 = 28$$



$$9 + 9 + 9 = 3 \times 9 = 27$$



$$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 7 \times 4 = 28$$

**Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Siklus I
Pengamat 1**

No	Yang Diamati	Penilaian	
		PI	P2
1	Guru melakukan apresiasi dengan bertanya kepada siswa	2	2
2	Guru menegaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	2	2
3	Guru menjelaskan metode pembelajaran yang dipakai	1	1
4	Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari	2	2
5	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang diajarkan yang belum dipahami siswa	1	2
6	Guru memperlihatkan beberapa gambaran mengenai materi yang akan diajarkan	1	1
7	Guru menintruksikan siswa untuk membentuk kelompok	2	2
8	Guru membimbing siswa	2	2
9	Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa	2	2
10	Guru bertanya kepada siswa kesulitan apasaja yang dialami selama proses pembelajaran	2	2
11	Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah diajarkan kepada siswa	1	2
12	Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengisi beberapa soal	2	2
Jumlah Tiap Penilaian		20	22
Jumlah Skor		42	
Rata-Rata Skor		21	
Kriteria Penilaian		Cukup	

 **Ayo Berlatih**

a. Ayo tuliskan perkalian berikut dalam bentuk penjumlahan berulang kemudian tentukan hasilnya.

11. $4 \times 2 = \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

12. $3 \times 9 = \dots + \dots + \dots = \dots$

13. $8 \times 5 = \dots + \dots = \dots$

14. $5 \times 7 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

15. $6 \times 6 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

16. $9 + 9 + 9 + 9 + 9 = \dots \times \dots = \dots$

17. $6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = \dots \times \dots = \dots$

18. $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = \dots \times \dots = \dots$

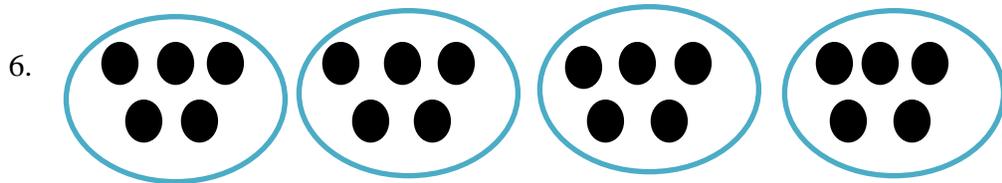
19. $8 + 8 + 8 + 8 = \dots \times \dots = \dots$

20. $5 + 5 + 5 + 5 + 5 = \dots \times \dots = \dots$

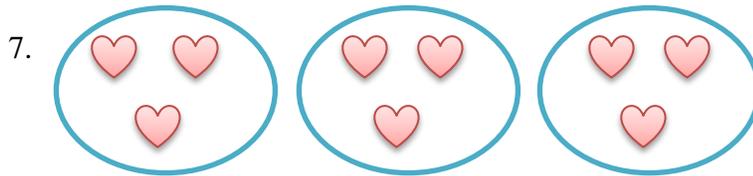


 Ayo Berlatih

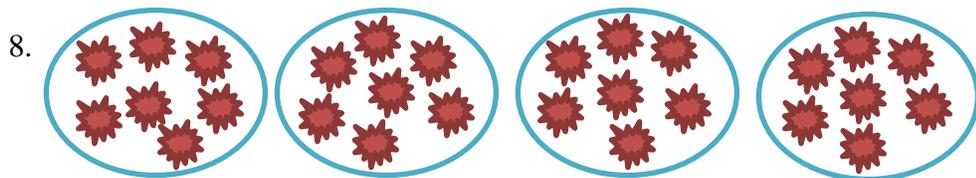
a. Ayo tentukan bilangan untuk soal berikut!



$$\dots + \dots + \dots + \dots = 4 \times \dots = 20$$



$$\dots + \dots + \dots = \dots \times \dots = \dots$$

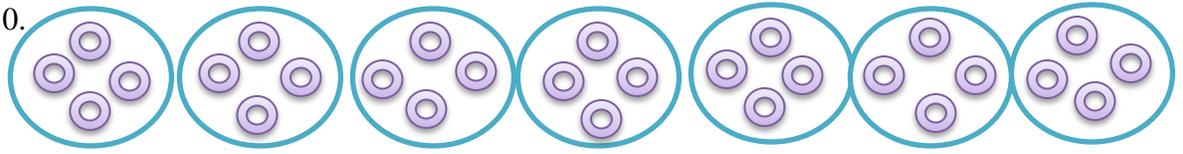


$$\dots + \dots + \dots + \dots = \dots \times \dots = \dots$$



$$\dots + \dots + \dots = \dots \times \dots = \dots (9 \times 3)$$

10.



$$\dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots = \dots \times \dots = \dots$$

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Putri Chandra Dewi
 NIM : 15521032
 FAKULTAS/JURUSAN : TARBIYAH / PGMI
 PEMBIMBING I : DR. H. HAMENGKUSUBOWO, M. Pd
 PEMBIMBING II : GUSTUR GUNAWAN, M. Kom
 JUDUL SKRIPSI : Permainan Media Permainan Canggih
 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
 Mata - Mata Tembang Konsep Perbaikan
 Pada Siswa kelas II SDN 30 Rejang Lebong

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;
 * Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
 * Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum ditujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Putri Chandra Dewi
 NIM : 15521032
 FAKULTAS/JURUSAN : TARBIYAH / PGMI
 PEMBIMBING I : DR. H. HAMENGKUSUBOWO, M. Pd
 PEMBIMBING II : GUSTUR GUNAWAN, M. Kom
 JUDUL SKRIPSI : Permainan Media Permainan Canggih
 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
 Matematika Tembang Konsep Perbaikan Pada siswa
 kelas II SDN 30 Rejang Lebong

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,
 DR. H. HAMENGKUSUBOWO, M. Pd
 NIP. 196508261989031001

Pembimbing II,

 Gustur Gunawan, M. Kom
 NIP. 19800703200901007

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	26/01/19	instrumen		
2	26/08/19	Bab I Sda U		
3	26/08/19	Bab I Sda U Parbaikan		
4	26/08/19	Parbaikan		
5	26/08/19	see again		
6				
7				
8				

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	04/06/19	- Latar belakang - apa yang dibahas - format tulisan		
2	16/07/2019	- Pokok bahasan KRI - Ukuran penulisan skripsi		
3	17/07/2019	- Identifikasi Masalah - Rumusan Masalah - Tujuan penelitian		
4	26/08/2019	ACC bab 1.9.3		
5	26/08/2019	- Menentukan sub nomor - penulisan disjunctive - Lambiran		
6	24/08/2019	- pengisian lampiran (Daftar Referensi, Materi, Abstrak, Daftar Si, dan Daftar Pustaka)		
7	25/08/2019	Perbaikan Daftar Pustaka		
8	26/08/2019	see DSJ, ID, ID, ID Kata kunci pengantar		