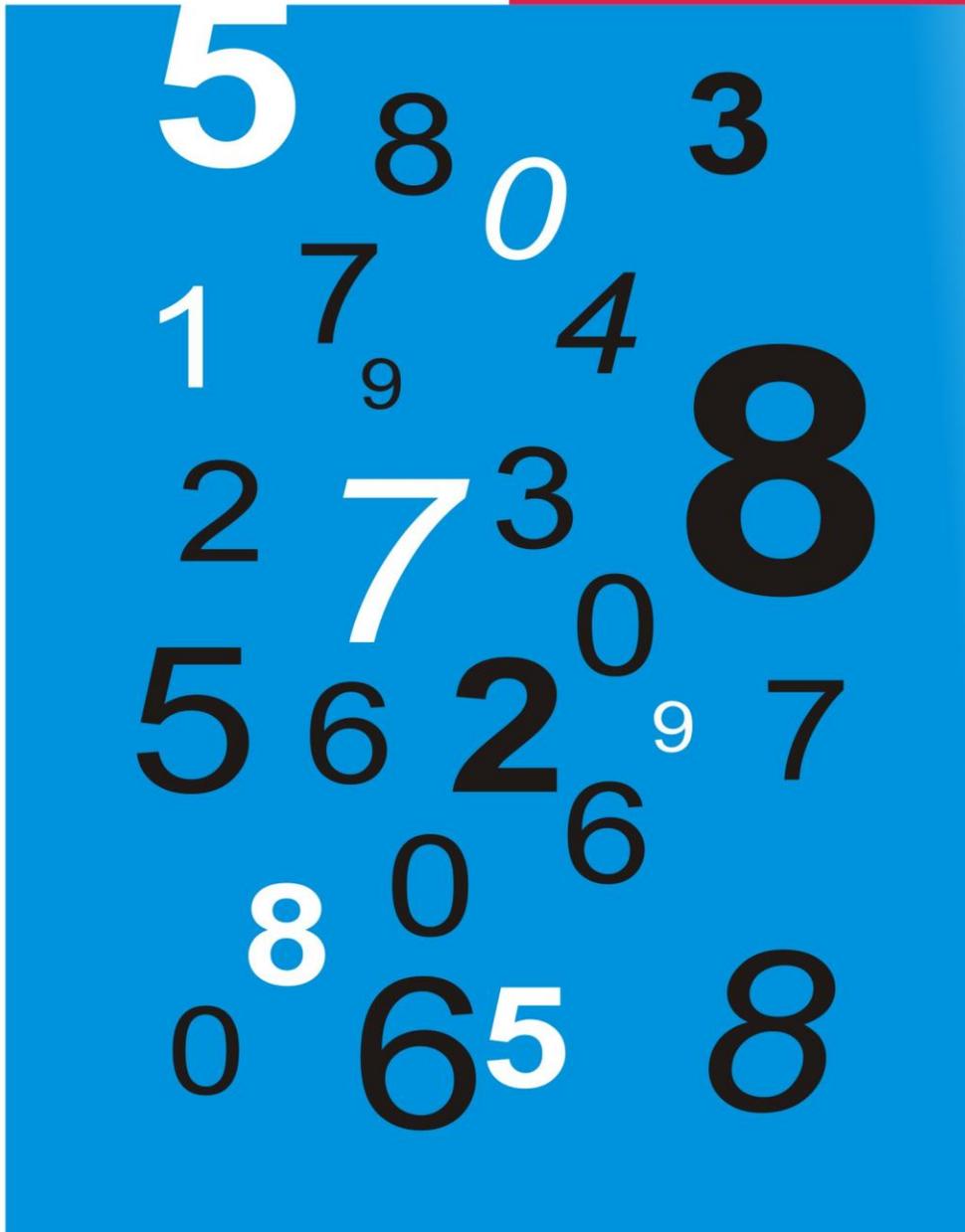


ISSN: 2337-7682

eduMATH

JURNAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

Volume 6. Nomor 2. Nopember 2018



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
STKIP PGRI Jombang

REDAKSI

Penanggung jawab :

1. Dr. Munawaroh, M.Kes
2. Dr. Heny Sulistyowati, M.Hum
3. Dr. Nurwiani, M.Si
4. Dr. Nanik Sri Setyani, M.Si

Redaksi:

Ketua : Ir. Slamet Boediono, M.Si.
Sekretaris : Abd. Rozak, S.Pd., M.Si
Safiil Maarif, M.Pd

Reviewer : Dr. Wiwin Sri Hidayati, M.Pd (Bidang Pendidikan Matematika)
Nahlia Rahmawati, M.Si (Bidang Matematika)

Mitra Bestari :

Dr. Warly, M.Pd (Universitas Ronggolawe Tuban)

Dr. Iis Holisin, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Surabaya)

Penerbit :

Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

Alamat :

Program Studi Pendidikan Matematika

Kampus STKIP PGRI Jombang

Jln. Pattimura III/20 Jombang, Telp : (0321)861319

p.matematika.stkipjb@gmail.com

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menerbitkan jurnal “*eduMATH*” volume 6 Nomor 2 edisi Nopember 2018.

Penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini untuk memfasilitasi dosen program studi pendidikan matematika, guru matematika, dan mahasiswa pendidikan matematika agar dapat mempublikasikan hasil karya yang dihasilkan. Jurnal ini berisikan tentang artikel yang membahas tentang matematika dan pendidikan matematika.

Kami menyadari bahwa jurnal “*eduMATH*” ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat konstruktif selalu kami harapkan demi kesempurnaan jurnal ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada Mitra Bestari dan semua pihak yang telah berperan serta dalam penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Amin.

DAFTAR ISI

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI MAHASISWA PADA MATERI FUNGSI PEMBANGKIT DAN PEMBERIAN SCAFFOLDING

Novia Dwi Rahmawati¹, Gunanto Amintoko², Siti Faizah³

^{1,2,3} Universitas Hasyim Asy'ari

1 - 5

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MODIFIKASI TINGKAH LAKU (BEHAVIORAL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS X DI MA SYARIF HIDAYATULLAH KAB.MOJOKERTO

Muhammad Zidni Nuron¹, Ama Noor Fikrati²

¹ SMK Hasyim Asy'ari, ² Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

6 - 16

PENERAPAN PEWARNAAN GRAF DALAM MENENTUKAN JADWAL PENGANGKUTAN SAMPAH DI KOTA MOJOKERTO

Rezeki Nurjannah¹, Ririn Febriyanti²

¹ MI Nurul Huda 1 Mojokerto, ² Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

17 - 22

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM POSING KELAS IV SDN 3 BANGOREJO BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN 2016-2017

Riyanto Eko Wiyono

SDN 3 Bangorejo Banyuwangi

23 - 33

EFEKTIFITAS PENDEKATAN PEMBELAJARAN RME (*REALISTIS MATHEMATIC EDUCATION*) DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Mustoinah¹, Safiil Maarif²

¹ SMK Gajah Mada Sambong Dukuh, ² Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

34 - 41

HAMBATAN MAHASISWA DALAM MEMBANGUN BUKTI MATEMATIS BERDASARKAN KERANGKA TOULMIN

Ulumul Umah

Jurusan Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum

42 - 52

APERSEPSI DALAM PEMBELAJARAN KAITANNYA DENGAN KESIAPAN DAN HASIL BELAJAR

Umi Hanik¹, Nawang Wulan², Mutmainah³

53 - 59

Universitas Trunojoyo Madura

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SDN PESANTREN TEMBELANG JOMBANG MELALUI PERMAINAN DAKON

Artining Wahyu

60 - 68

SDN Pesantren Tembelang Jombang

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN POHON HITUNGUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN PESANTREN TEMBELANG JOMBANG TAHUN 2017/2018

Sri Wicamari

69 - 77

SDN Pesantren Tembelang Jombang

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *PAIR CHECK* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMPN 1 BARENG

Ani Prastianingsih¹, Slamet Boediono²

78 - 83

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI JOMBANG

KETENTUAN PENULISAN

1. Artikel yang dimuat dalam jurnal meliputi naskah tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian teori, aplikasi teori dan tinjauan kepustakaan tentang pendidikan Matematika.
2. Naskah belum diterbitkan dalam jurnal dan media cetak lain.
3. Naskah merupakan karya orisinal, bebas dari plagiasi dan mengikuti etika penulisan.
4. Segala sesuatu yang menyangkut perijinan pengutipan, penggunaan *softwere* untuk pembuatan naskah atau ihwal lain yang terkait dengan HAKI yang dilakukan oleh penulis artikel, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya menjadi tanggung jawab penulis naskah.
5. Semua naskah ditelaah oleh mitra bestari yang ditunjuk oleh penyunting menurut bidang kepakarannya. Penulis diberikan kesempatan untk melakukan revisi naskah atas dasar saran dari mitra bestari atau penyunting. Kepastian pemuatan naskah atau penolakan akan diberitahukan secara tertulis.
6. Ketentuan penulisan naskah:
 - a. Naskah ditulis dengan 1.5 spasi, kertas A4, panjang 10-20 halaman.
 - b. Berkas naskah ditulis dalam microsoft word, dan diserahkan melalui email p.matematika.stkipjb@gmail.com dan konfirmasi ke redaksi setelah pengiriman.
 - c. Sistimatika penulisan :
 - 1). Hasil penelitian
 - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Metode penelitian; g) Hasil penelitian; h) Pembahasan; i) Simpulan dan saran; j) Daftar rujukan
 - 2). Hasil non penelitian
 - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Bahasan Utama; g) Penutup atau Simpulan; h) Daftar rujukan

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SDN PESANTREN TEMBELANG JOMBANG MELALUI PERMAINAN DAKON

Artining Wahyu

SDN Pesantren Tembelang Jombang
artiningwahyu11@gmail.com

Abstrak: Membelajarkan konsep matematika tentang operasi penjumlahan bilangan bulat pada siswa Kelas I memang tidak mudah. Sering kali siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, tanpa dibantu media konkrit untuk menghubungkan daya pikir siswa terhadap materi. Anak usia 7 tahun sampai dengan 11 tahun berada pada tahap operasional kongkrit. Sehingga untuk memahami konsep penjumlahan dan pengurangan diperlukan media atau alat peraga. Salah satunya yakni dengan menerapkan permainan dakon guna memotivasi belajar dan memahami konsep matematika. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: *planning*, *acting*, *observing*, dan *reflecting*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Pesantren Tembelang Jombang. Hasil penelitian pada pembelajaran operasi hitung penjumlahan bilangan bulat dengan permainan dakon dapat meningkatkan aktifitas guru, yang awalnya pada siklus I hanya 67% pada siklus II meningkat menjadi 80%. Demikian halnya dengan aktifitas siswa, yang awalnya siswa kurang aktif menjadi aktif. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan dari siklus I 68% menjadi 88% pada siklus II. Peningkatan aktifitas tersebut berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar 58% Pada siklus I dan meningkat menjadi 92% pada siklus II. Siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan permainan dakon. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa permainan dakon dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas ISDN Pesantren Tembelang Jombang tahun ajaran 2017/2018

Kata Kunci: *hasil belajar, aktivitas belajar, permainan dakon*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu pendidikan dan wajib dipelajari pada setiap pengetahuan yang sangat berguna dalam jenjang pendidikan. Jenjang pendidikan dasar menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari dan dalam upaya memahami ilmu terutama pada siswa kelas I merupakan tahap pengetahuan lainnya. Tujuan dari pendidikan yang penting untuk diperhatikan. Pada tahap matematika pada jenjang pendidikan dasar dan ini sering disebut tahap perkembangan menengah adalah menekankan pada penataan intelektual yang disebut tahap operasi nalar dan pembentukan kepribadian (sikap) konkrit, siswa SD/MI masih terikat dengan siswa agar dapat menggunakan atau obyek konkrit yang dapat ditangkap oleh menerapkan matematika dalam kehidupannya. panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih matapelajaran yang sangat penting dalam sehingga lebih

cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. (Heruman, 2008 : 1) mengatakan pemahaman memegang peran penting dalam pembelajaran matematika. Pemahaman yang kurang terhadap suatu konsep akan mengakibatkan sulitnya pemahaman pada konsep berikutnya. Siswa yang kurang memahami konsep yang berhubungan dengan soal yang mereka kerjakan, akan mengalami kesulitan jika diberi soal yang sedikit berbeda dengan yang mereka kerjakan. Hal ini menunjukkan bahwa belajar dan pembelajaran diarahkan untuk membangun kemampuan berfikir dan kemampuan menguasai materi pelajaran, dimana pengetahuan itu tidak diperoleh dengan cara diberikan atau ditransfer dari orang lain melainkan dibentuk atau dikonstruksi oleh individu.

Pembelajaran matematika kelas I di SDN Pesantren Tembelang pada materi penjumlahan dan pengurangan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan. Kesulitan yang dihadapi antara lain dalam penjumlahan dengan teknik menyimpan, siswa belum memahami simbol dalam matematika, pemahaman nilai tempat, penggunaan proses yang keliru, perhitungan dan belum lancar dalam bahasa dan membaca. Kesulitan ini mengakibatkan hasil belajar pada operasi penjumlahan dan pengurangan masih rendah. Dari 12 siswa hanya 5 siswa yang nilainya di atas KKM atau sekitar 41,7% dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 65. Untuk mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi siswa adalah dengan menggunakan

media konkret agar lebih memahami nilai tempat, proses perhitungan dan perhitungan serta latihan yang cukup dalam melakukan penjumlahan teknik menyimpan. Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran konkret sebagai alat peraga dan sekaligus sebagai media bermain untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar.

Sebagaimana Bruner (dalam Arifin, 2010:72) menemukan bahwa proses pembelajaran matematika, sebaiknya siswa diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda konkret (alat peraga). Dalam hal ini, pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan kesiapan intelektual siswa. Dimana siswa SD/MI masih berada pada tahap perkembangan operasi konkret, maka dalam mengajarkan konsep kepada mereka harus menggunakan bantuan benda-benda konkret atau alat peraga. Pada masa usia ini, anak suka menyelidik berbagai hal serta anak juga memiliki rasa ingin selalu mencoba dan bereksperimen. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar serta mulai menjelajahi dan mengeksplorasi berbagai hal. Anak sudah mulai terdorong untuk berprestasi di sekolahnya, tetapi anak juga masih senang dan bergembira. Berdasarkan hal ini, guru sepatutnya lebih memahami dunia anak itu sendiri, sehingga siswa mampu mengembangkan intelektualnya.

Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut, dalam pembelajaran matematika harus digunakan metode dan media/alat peraga

pembelajaran yang sesuai. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan yaitu guru menerangkan konsep matematika penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media/alat peraga sederhana dengan permainan dakon. Pembelajaran melalui metode permainan dengan menggunakan dakon menurut Sadiman (dalam Musfiqon, 2012:98) setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu adanya pemain, adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, adanya aturan main, dan adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. Diharapkan dengan penerapan permainan dakon yang mengandung unsure permainan tradisional ini, siswa mampu mendefinisikan dan memahami konsep penjumlahan bilangan bulat dengan baik sehingga berakibat terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik menyelesaikan permasalahan dengan melakukan penelitian “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN Pesantren Tembelang Jombang Melalui Permainan Dakon”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Menurut Arikunto, dkk (2011:130) Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang

sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Oleh karena itu seseorang peneliti sebelum terjun mengadakan penelitian harus dapat menentukan dan mengambil metode atau cara apa yang digunakan dalam mengadakan penelitian. Berdasarkan tujuan, penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dakon.

Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas I SDN Pesantren Tembelang Jombang sebanyak 12 siswa. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi pembelajaran, lembar tes.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran Dakon. Observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas siswa dan aktifitas guru selama kegiatan penelitian, sebagai upaya untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, dan untuk mengetahui sejauh mana tindakan dapat menghasil-kan perubahan yang dikehendaki oleh peneliti. Instrumen/alat

yang digunakan meliputi lembar pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, lembar pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dikelas, dan lembar pengamatan penerapan permainan dakon. Observasi ini dilakukan oleh teman sejawat (kolabor) selama pelaksanaan tindakan dalam dua siklus.

2. Lembar tes

Tes yang digunakan adalah tes subjektif berbentuk uraian. Tes uraian adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberi alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri (Sudjana, 2010:35). Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Alat yang digunakan berupa butir soal essay atau uraian. Tes uraian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa tentang materi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat.

Sedangkan metode pengumpulan data pada penelitian menggunakan metode observasi, metode tes.:

1. Metode Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung dengan penerapan pembelajaran menggunakan media Dakkon.

2. Metode Tes

Metode tes digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dapat mencapai ketuntasan belajar.

Data yang telah terkumpul dianalisis sebagai berikut:

- a) Analisis data keaktifan siswa dan aktivitas guru yang ada pada lembar observasi diberi kriteria skor sebagai berikut. 1=kurang aktif; 2=cukup aktif; 3=aktif; 4=sangat aktif. Analisis aktifitas siswa dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{t}{l} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase keaktifan siswa

t = Jumlah aktifitas

l = Total aktifitas (Arikunto, 2011:245)

Tabel 1. Kriteria keaktifan siswa dan guru

Persentase	Keterangan
76 % – 100 %	Sangat Aktif
51 % – 75 %	Aktif
26 % – 50 %	Cukup Aktif
0 % – 25 %	Kurang Aktif

Dalam penelitian ini, persentase keaktifan siswa pembelajaran minimal aktif.

- b) Analisis data ketuntasan hasil belajar siswa dengan rumus ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu:

$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100\%$ Rata-rata hasil belajar dengan rumus sebagai berikut:

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

Dalam penelitian ini, persentase ketuntasan belajar secara klasikal minimal 70 atau $P \geq 70$. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu data diuji validitas dan reliabilitasnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas dan Realibilitas

Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Uji validitas dan realibilitas Siklus I

Alpha Cronbach'	No soal	r_{xy}	Interpretasi
0.642	1	0.523	Sedang
	2	0.435	Sedang
	3	0.464	Sedang
	4	0.673	Tinggi
	5	0.765	Tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 2, tingkat validitas dari masing-masing butir berada pada kategori sedang dan tinggi.

Tabel 3 Hasil Uji validitas dan realibilitas pada Siklus II

Alpha Cronbach'	No soal	r_{xy}	Interpretasi
0.632	1	0.669	Tinggi
	2	0.598	Sedang
	3	0.737	Tinggi
	4	0.631	Tinggi
	5	0.597	Sedang

Berdasarkan data pada Tabel 3, tingkat validitas dari masing-masing butir tes berada pada kategori sedang dan tinggi.

Siklus I

Aktivitas Guru

Aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan permainan dakon diobservasi dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Hasil aktifitas guru

dalam mengelola pembelajaran di kelas.

Tabel 4 Hasil Analisis Aktifitas Guru Siklus I

Kegiatan	Jumlah Skor	Rata-rata	Keterangan
Kegiatan awal	10	2,25	Cukup Baik
Kegiatan Akhir	12	3,00	Baik
Kegiatan Inti	11	2.20	Cukup Baik
Pengelolaan waktu	2	2,00	Cukup Baik
Suasana Kelas	8	4,00	Baik Sekali
Jumlah / rata-rata	43	13,45	
Persentase	67%		Baik

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa aktifitas guru rata-rata 13,45 dengan persentase sebesar 67% termasuk dalam kategori aktif. Namun berdasarkan catatan observer menyatakan bahwa: guru terlalu cepat dalam mendemonstarsikan permainan dakon, akibatnya masih ada sebagian siswa yang belum paham. Sehingga perlu ada perbaikan pada pembelajaran siklus berikutnya yaitu siklus II.

Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktivitas belajar siswa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 5 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Jenis Aktivitas	Skor
Memperhatikan guru	37
Mengajukan pertanyaan	22
Mengerjakan tugas dari guru	42
Berdiskusi dengan pasangan bermain	30
Total Skor	131

Dari tabel dapat diperoleh rata-rata aktivitas belajar $= \frac{131}{192} \times 100\% = 68\%$.

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata 66,17. Siswa yang dinyatakan tuntas yaitu 7 orang karena telah mampu mencapai tingkat ketuntasan yang ditetapkan berdasarkan KKM yaitu ≥ 70 , sedangkan sebanyak 5 orang belum mencapai ketuntasan belajar karena mendapat nilai dibawah KKM. Persentase ketuntasan

yang diperoleh 58%. Sehingga dari hasil tersebut ketuntasan secara klasikal belum mencapai 70%. Oleh karena itu perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil analisis data baik pada aktivitas belajar siswa maupun aktivitas guru serta prosentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Adapun refleksi dan revisi pada siklus I adalah sebagai berikut :

Refleksi

Dari hasil evaluasi mengenai aktifitas guru, aktifitas siswa dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan permainan dakon di kelas I SDN Pesantren Tembelang belum menunjukkan hasil yang maksimal atau belum mencapai kriteria yang diharapkan. Ada beberapa kekurangan yakni: keterampilan guru dalam mendemonstrasikan permainan dakon masih kurang, keaktifan siswa masih kurang sehingga perlu ditingkatkan lagi. Sehingga perlu adanya siklus berikutnya (siklus II) sebagai perbaikan

Revisi

Berdasarkan refleksi pada siklus I, maka revisi pada siklus I adalah Guru harus mampu menyesuaikan dengan kemampuan dan daya pikir siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru ketika mendemonstrasikan permainan dakon.

Siklus II

Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan permainan dakon diobservasi dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Hasil aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran di kelas pada siklus II.

Tabel 6 Hasil Analisis Aktifitas Guru Siklus II

Kegiatan	Jumlah Skor	Rata-rata	Keterangan
Kegiatan awal	12	4,00	Baik sekali
Kegiatan Akhir	16	4,00	Baik sekali
Kegiatan Inti	15	3,75	Baik sekali
Pengelolaan waktu	3	3,00	Baik
Suasana Kelas	8	4,00	Baik Sekali
Jumlah / rata-rata	54	18,75	
Presentase	80%		Sangat Aktif

Berdasarkan Tabel 6 terlihat bahwa aktivitas guru rata-rata 18,75 dengan persentase sebesar 80% termasuk dalam kategori sangat aktif. Berdasarkan catatan observer juga menyatakan bahwa:

- Guru mampu mengajak siswa aktif dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru, meskipun masih ada beberapa orang siswa yang masih kurang aktif.
- Guru mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mengajak aktif siswa melalui pembelajaran yang dilakukan dengan penerapan permainan dakon. Hal ini terlihat dari antusias para siswa dalam mengikuti pembelajaran dan semangat siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam mengerjakan, tugas yang diberikan guru, mereka antusias untuk berdiskusi dalam menerapkan permainan dakon bersama pasangannya dengan saling bertanya.

- Guru mampu menguasai kelas dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dan karakteristik dari siswa,
- Guru mampu menumbuhkan keceriaan siswa dalam pembelajaran dengan sikap terbuka terhadap respon siswa.
- Guru telah menguasai materi dan cara menyampaikannya melalui permainan permainan dakon yang didesain secara menarik, serta penggunaan bahasa yang dikenal siswa sehingga lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini aktivitas guru telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktivitas belajar siswa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 7 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Jenis Aktivitas	Skor
Memperhatikan guru	45
Mengajukan pertanyaan	35
Mengerjakan tugas dari guru	46
Berdiskusi dengan pasangan bermain	43
Total Skor	169

Dari tabel 7 dapat diperoleh rata-rata aktivitas belajar = $\frac{169}{192} \times 100\% = 88\%$.

Berdasarkan tabel 7 hasil pengamatan aktifitas siswa, besar persentase adalah 88% dengan kategori baik sekali. Menunjukkan seluruh siswa cukup aktif dan aktif, mereka menyukai pembelajaran yang dilakukan guru dengan penerapan permainan dakon. Semua siswa

memperhatikan penjelasan guru, bahkan mereka sangat antusias untuk memainkan permainan dakon dan mengerjakan tugas dari guru dengan berdiskusi dengan teman pasangan bermainnya. Mereka berani untuk bertanya jika mengalami kesulitan, meskipun masih ada siswa yang masih takut atau tidak berani bertanya. Dengan demikian, aktifitas siswa tergolong sangat aktif.

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

hasil belajar pada siklus II nilai rata-rata 90. Siswa yang dinyatakan tuntas yaitu 11 orang karena telah mampu mencapai tingkat ketuntasan yang ditetapkan berdasarkan KKM yaitu ≥ 70 , sedangkan sebanyak 1 orang belum mencapai ketuntasan belajar karena mendapat nilai dibawah KKM. Persentase ketuntasan yang diperoleh 92%. Sehingga dari hasil tersebut ketuntasan secara klasikal telah mencapai lebih dari 70%. Hasil analisis data baik pada aktivitas belajar siswa maupun aktivitas guru serta prosentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal sudah memenuhi semua indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aktifitas guru dalam mengelola penerapan permainan dakon telah dilaksanakan dengan baik. Guru menunjukkan penguasaan materi dan menyampaikan dengan jelas sesuai kompetensi yang akan dicapai, menguasai kelas, menggunakan alat peraga secara efektif dan efisien dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase aktifitas guru dalam mengelola penerapan permainan dakon pada siklus I sebesar 67% dan pada siklus II sebesar 80%, sehingga aktifitas guru dalam mengelola penerapan permainan dakon sudah dilaksanakan dengan baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran.
2. Aktifitas siswa selama penerapan permainan permainan dakon pada siklus I diperoleh sebesar 68% dan pada siklus II sebesar 88%. Siswa aktif dan antusias mengikuti pembelajaran dan tidak takut lagi untuk bertanya serta mengerjakan soaldi depan kelas. Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tergolong aktif.
3. Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil belajar siswa dalam proses penerapan permainan dakon diantaranya diperoleh

siklus I sebesar 58% dan siklus II sebesar 92%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajarsiswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yang lebih baikselama berlangsung kegiatan proses penerapan permainan dakon tergolong aktif.

Saran

Berkaitan dengan masalah, tujuan, dan simpulan yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas yang akan menyajikan pembelajaran operasi hitung penjumlahan bilangan bulat, maka alat peraga permainan dakon dapat dipertimbangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Penggunaan alat peraga permainan dakon dapat dikembangkan untuk menghitung oprasi pembagian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, Zainal. 2010. *Membangun Kompetensi Pedagogis Guru Matematika*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S, Suhardjono, dan Supardi. 2011.

Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta:
PT Bumi Aksara.

Heruman. 2008. Model Pembelajaran
Matematika di Sekolah Dasar. Bandung:
PT Remaja Rosdakarya.

Musfiqon, HM. 2012. Pengembangan
Media & Sumber Pembelajaran.
Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Mustakim, Burhan. 2008. Ayo Belajar
Matematika untuk SD dan MI
Kelas IV, Jakarta: CV. Buana Raya.