

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomer 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional salah satu usaha sadar dan terencana itu untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif dan mandiri. Untuk mencapai potensi tersebut, salah satu kegiatannya dengan belajar Matematika, karena dengan matematika siswa dapat berlatih berpikir secara logis, kreatif dan kritis, juga dengan matematika ilmu pengetahuan yang lainnya bisa berkembang dengan cepat.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sundayana, 2016:2). Menurut KTSP 2006 Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga

keterkaitan antar konsep dalam Matematika bersifat sangat kuat dan jelas (Moh. Fauziddin, 2015:6).

Menurut Russefendi (1991) dalam Heruman (2007:1) 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 aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bahasa simbol ilmu deduktif yang menggunakan pola berpikir logis, yang kebenarannya kuat dan jelas, dan merupakan bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Matematika di tingkat sekolah dasar merupakan pelajaran yang menjadi landasan pendidikan bagi siswa. Seperti yang kita ketahui, bahwa proses pembelajaran di SD/MI itu tidak terlepas dari aktivitas membaca, menulis, dan menghitung. Sebagai mata pelajaran yang menjadi salah satu landasan pendidikan bagi anak-anak, matematika juga sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sejak siswa mulai belajar bersosialisasi sampai mereka dewasa kelak (Widiawati, 2013:4).

Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Tujuan akhir dari pembelajaran matematika di SD yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Heruman, 2008:2).

Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 menjelaskan bahwa Standar Kompetensi Lulusan pelajaran Matematika di SD atau MI sebagai berikut :

- a. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- b. Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- c. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- d. Memahami konsep koordinat untuk menentukan letak benda dan menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- e. Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan tabel, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung, modus, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- f. Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan.
- g. Memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai pada jenjang pendidikan dasar untuk kemampuan berhitung. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang berminat dalam belajar matematika sehingga berakibat pada prestasi belajar matematika yang rendah. Banyak siswa yang malas untuk belajar matematika dan mengalami kesulitan dalam perhitungan, terutama dalam materi perkalian (Nurazizah, 2015).

Perkalian termasuk materi yang sulit untuk dipahami oleh sebagian siswa, hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang duduk di sekolah dasar yang belum menguasai materi perkalian ini, sehingga mereka banyak menemukan kesulitan dalam mempelajari materi matematika yang lebih tinggi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di MIS Yapispa kota Bandung ditemukan sebagian siswa kelas II pada saat mengikuti pembelajaran pada materi perkalian masih di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari hasil observasi, Ada 40% yang tahu dan paham tentang perkalian dan 60% lagi masih belum memahaminya. Hal ini disinyalir karena siswa masih belum memahami atau menguasai konsep perkalian secara konkret.

Karena rendahnya pemahaman siswa terhadap materi perkalian dapat diidentifikasi dari monotonnya suasana belajar-mengajar di kelas, siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, guru masih menggunakan metode yang konvensional dan hanya berpusat pada satu buku paket saja, guru tidak mengembangkan media pembelajaran yang lebih konkret sesuai dengan materi yang disampaikan pada siswa.

Siswa pada umumnya akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika jika pembelajaran matematika diajarkan secara terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari. Oleh karena itu dalam mengajarkan konsep-konsep matematika dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau bisa disebut juga dengan media pembelajaran dengan benda-benda konkret.

Menurut Sudjana (2013:100), Penggunaan media pembelajaran dapat memperbesar minat dan perhatian siswa dalam belajar, memberikan pengalaman yang nyata, dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada

setiap siswa, juga dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.

Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual anak SD yang masih dalam tahap operasi konkret, maka siswa SD dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret. Untuk membantu hal tersebut dilakukan manipulasi-manipulasi obyek yang di terapkan dalam pembelajaran matematika (Sundayana, 2016:26).

Berdasarkan teori tersebut, untuk membantu pembelajaran matematika dengan menggunakan benda-benda konkret, maka penulis akan mencoba melakukan pembelajaran dengan menerapkan media permainan tradisional congklak.

Menurut Tatminingsih dan Sudarwo (2009:430) Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya, dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek kognitif anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa.

Menurut Prima Nataliya (2015:345) salah satu permainan tradisional yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif adalah congklak. Congklak merupakan alat permainan anak-anak tempo doeloe yang turun temurun, permainan dakon/congklak dilakukan oleh dua anak dengan

memasukkan biji buah (sawo kecil) pada lubang-lubang congklak (Echa, 2009:1). Tentunya bermain congklak adalah permainan kreatif sambil berhitung. Anak-anak sambil bermain tanpa sadar belajar berhitung dasar manik-manik congklak. Dengan bermain dakon anak melakukan kegiatan secara sukarela, dan kegiatan memadukan antara permainan tradisional dengan proses pembelajaran formal (Rondiyatun, 2013:3).

Permainan congklak mengandung nilai-nilai yang dapat ditanamkan dalam pembagian biji yang diberikan oleh anak kedalam lubang-lubang miliknya dan milik lawan. Permainan ini tidak hanya menanamkan nilai tersebut namun juga mengandung nilai kesabaran dan kejujuran ketika menunggu giliran dan jujur ketika meletakkan biji-biji congklak kedalam lubangnya. Pelatihan motorik halus, kemampuan berhitung serta ketelitian juga tersirat dalam permainan ini (Widiwati : 2013).

Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para siswa untuk bisa memahami materi yang disampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Keberhasilan belajar Matematika bergantung kepada proses belajar Matematika. Kemauan dan kemampuan siswa dalam belajar Matematika yang terkait dengan tugas (Matematika) yang dipelajari akan menentukan baik atau jeleknya hasil belajar pelajar (Susilawati, 2012:40). Proses belajar mengajar

jelas sangat mempengaruhi hasil belajar. Menurut Nana Sudjana, (2009:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Benyamin Bloom mengemukakan bahwa ada tiga ranah yang mencakup hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian terkait : “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif siswa melalui Penerapan media permainan tradisional congklak kelas II pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan perkalian.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan Media Permainan Tradisional Congklak pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan perkalian?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menerapkan Media Permainan Tradisional Congklak pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan perkalian untuk setiap siklus?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan Media Permainan Tradisional Congklak pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan perkalian?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan penerapan media permainan tradisional congklak pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan perkalian.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran dengan menggunakan penerapan media permainan tradisional congklak pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan perkalian untuk setiap siklus.
3. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan Penerapan Media Permainan Tradisional Congklak pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan perkalian.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak antara lain sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.
 - b. Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
2. Bagi guru
 - a. Sebagai bahan masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.
 - b. Sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peneliti

- a. Dapat meningkatkan pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas.
- b. Peneliti mampu mendeteksi permasalahan yang ada dalam pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, sekaligus mencari alternatif pemecahannya menggunakan metode PTK.

E. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran yang berkualitas harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penyampaian materi yang dapat diterima oleh siswa. Guru seringkali menemukan kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terutama bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan.

Zoltan P. Dienes yang dikutip oleh Russefendi (2006:128) berpendapat bahwa dalam belajar dan mengajarkan konsep matematika ada 6 tahap. Tahap-tahapnya itu antara lain: (1) Bermain bebas, (2) Permainan, (3) Penelaahan sifat bersama, (4) Representasi, (5) Penyimbunan, (6) Pemformalan. Tahap-tahap ini dilakukan agar siswa memperoleh sesuatu dari belajar matematika siswa harus mengubah suasana konkret ke dalam perumusan abstrak dengan menggunakan simbol.

Konsep-konsep matematika dapat dipahami dengan mudah apabila bersifat konkret. Karenanya pengajaran matematika harus dilakukan secara bertahap, mulai dari tahapan konkret, semi konkret, dan pada akhirnya siswa dapat berfikir dan memahami matematika secara abstrak. Untuk

mengimplementasikan hal tersebut maka dalam pembelajaran perlu adanya penggunaan media pembelajaran (Sundayana, 2016:3).

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Sundayana (2016:4), media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Mengingat dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh guru. Maka dari itu sangat diperlukan media pembelajaran yang konkret diantaranya penggunaan media permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016:3).

Melalui permainan tradisional anak akan mengembangkan kecerdasan, pengetahuan, dan pemahaman akan dunia di sekeliling mereka. Permainan adalah ajang pengujian untuk kemampuan berbahasa dan juga penalaran (Muhasim, 2011:2). Permainan tradisional yang penulis anggap sesuai dengan konsep perkalian yaitu permainan tradisional congklak.

Congklak/dakon merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh lubang pada masing-masing sisi dan dua

lambung yang lebih besar di bagian tengah ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai luntung (Fad, 2014:24).

Menurut Heryanti yang dikutip oleh Nataliya (2015:346), Permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan pada anak, yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus) emosional (melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisa dan menyusun strategi), sosial (menjalin kontak sosial dengan teman bermain), serta melatih jiwa sportifitas.

Oleh Karena itu permainan ini akan lebih menarik apabila diterapkan sebagai media pembelajaran karena siswa akan mengikuti pembelajaran dengan aktif sesuai tahap perkembangan kognitif dan periode perkembangan pada siswa sekolah dasar dalam menunjang kemampuan berhitung karena memanfaatkan benda-benda konkret (*biji congklak*). Menurut Irma Pravitasari (2016:26) prosedur permainan congklak dalam perkalian adalah sebagai berikut :

- a) Mempersiapkan media berupa: papan congklak yang terbuat dari plastik atau kayu, biji congklak, dan kertas yang berisi soal.
- b) Mengambil kertas soal dan diletakkan pada lumbang sebelah kiri, contoh soal : 5 x 4.
- c) Siswa harus menentukan berapa jumlah biji congklak yang diambil dan berapa lubang yang harus diisi. Berdasarkan soal tersebut maka siswa harus mengisi 5 lumbang dengan masing-masing lumbang berisi 4 butir biji congklak. Hal ini sesuai dengan konsep perkalian $a \times b = b+b+b+\dots+b$ (sebanyak a).
- d) Siswa harus dapat menyelesaikan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
- e) Melakukan poin a) sampai poin e) secara berulang-ulang sehingga siswa benar-benar dapat memahaminya.
- f) Menghitung hasil perkalian yang diperoleh, dengan cara menambahkan jumlah biji congklak pada setiap lumbang untuk diletakkan pada lumbang

sebelah kanan, sehingga jumlah biji yang terdapat pada lumbung sebelah kanan merupakan hasil dari perkalian tersebut.

Dari langkah-langkah tersebut menunjukkan bahwa penerapan media permainan tradisional congklak ini merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mempelajari konsep perkalian dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Pada prinsipnya, hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku selalu ranah itu, khususnya ranah rasa murid sangat sulit (Muhibin Syah, 2011:149).

Menurut Hayati, (2013:11) hasil belajar adalah bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan dalam proses pembelajaran disekolah yang meliputi tiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sudijono (2008:49) menjelaskan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Jadi segala sesuatu yang berkaitan dengan aktivitas otak termasuk kedalam ranah kognitif. Ranah kognitif terdiri dari enam jenjang proses berpikir, dari mulai tingkatan paling rendah sampai tingkatan paling tinggi. Keenam jenjang proses berpikir itu, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Indikator ranah kognitif siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1
Indikator Ranah Kognitif

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
1. Pengetahuan	1. Dapat menyebutkan	Tes Tertulis
2. Pemahaman	2. Dapat menjelaskan	Tes Tertulis

3. Penerapan	3. Dapat memberikan contoh	Tes Tertulis
--------------	----------------------------	--------------

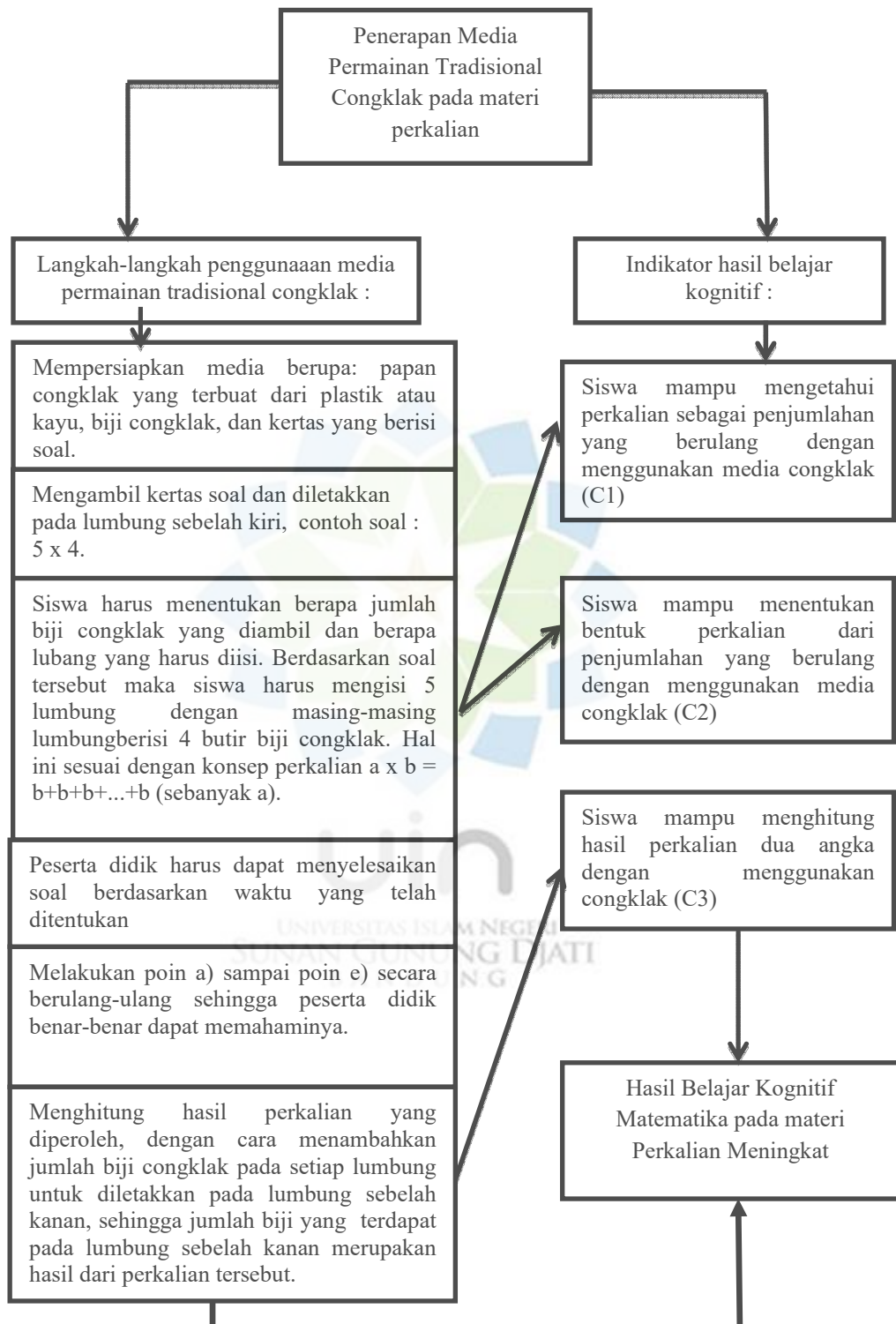
(Muhibin Syah: 2011: 149)

Tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah di terapkannya media pembelajaran maka guru harus melakukan penilaian, pengukuran dan evaluasi. Evaluasi merupakan suatu tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan sesuatu program pendidikan, pengajaran, atau pelatihan yang telah dilaksanakan. Hayati (2013 :1).

Setelah dilakukannya evaluasi maka akan terlihat hasil belajar siswa meningkat atau tidak pada setiap siklusnya. Jika permainan tradisional congklak dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka permainan tradisional congklak dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran Matematika selanjutnya.

Matematika menurut Hudoyo yang dikutip oleh Susilawati (2012:6), mendefinisikan sebagai berikut:

1. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
2. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.
3. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan.
4. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
5. Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logika.
6. Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan media Permainan Tradisional Congklak diduga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa materi perkalian kelas II MIS Yapispa Kota Bandung.

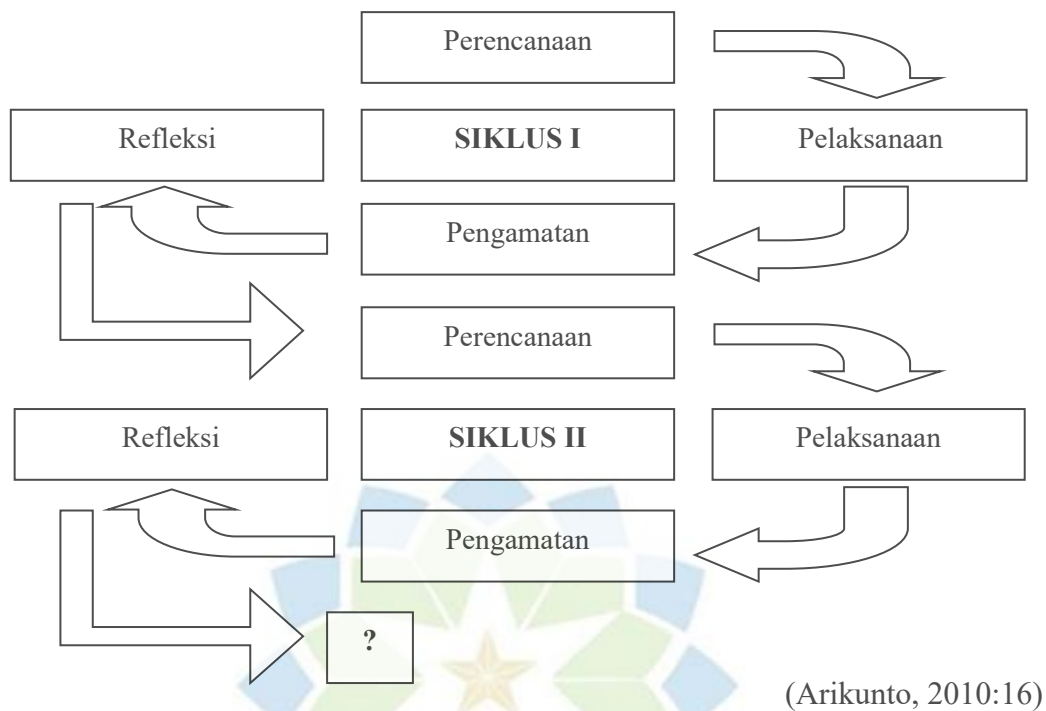
G. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Anas Salahudin (2015:24) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan bentuk reflektif berupa tindakan tertentu agar dapat memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien serta profesional.

Prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian yang direncanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Dan diharapkan pada akhir pertemuan terdapat ketercapaian tujuan yang diinginkan dengan baik.

Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut :



Gambar 1.2 Alur PTK

Adapun rancangan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa siklus. Dengan catatan: Apabila siklus I berhasil sesuai kriteria yang diinginkan, maka tetap dilakukan siklus II untuk pemantapan, tetapi kalau siklus I tidak berhasil, maka dilakukan siklus II dengan cara menyederhanakan materi dan menambah media pembelajaran. Apabila pada siklus II tidak menjadi peningkatan, maka siklus III harus dipersiapkan untuk mengatasi kesulitan yang dialami siswa. Model siklus tersebut meliputi langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

- a. Perencanaan
 - 1) Menelaah materi pembelajaran matematika untuk bahan penelitian
 - 2) Membuat lembar observasi bagi guru dan siswa untuk melihat proses pembelajaran Matematika tentang perkalian dengan menggunakan

media permainan tradisional congklak. Lembar observasi tentang kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3) Membuat Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

4) Membuat alat bantu pembelajaran yang diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas

II

5) Menyiapkan alat evaluasi.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya, tindakan yang akan dilakukan antara lain :

1) Menjelaskan teknik pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak kepada siswa

2) Siswa menyiapkan alat peraga yaitu berupa congklak yang kemudian mengikuti instruksi dari guru

3) Setelah mengikuti instruksi dari guru, mereka langsung mempraktekannya menggunakan congklak

4) Memberikan beberapa soal latihan yang harus dikerjakan oleh siswa dalam lembar kerja siswa

c. Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan dilaksanakannya tindakan.

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu kegiatan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Peneliti menganalisis semua informasi yang terekam dalam proses pembelajaran melalui format observasi dan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Kemudian memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan pada siklus II.

2. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berhubungan dengan angka atau bilangan. Sedangkan data kualitatif adalah data yang bukan berupa angka. Data kuantitatif diperoleh melalui nilai hasil tes Matematika, dan format observasi keterlaksanaan. Sedangkan data kualitatif diperoleh sebagai data pelengkap dari data kuantitatif yang telah diperoleh.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

- a. Data keterlaksanaan penerapan media permainan tradisional congklak pada pelajaran Matematika berdasarkan tahapan-tahapannya melalui format observasi.
- b. Data gambaran peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan media permainan tradisional congklak pada pelajaran Matematika yang diperoleh dari tes tulis pada setiap siklusnya.

3. Sumber Data

Sumber yang akan dijadikan subyek penelitian ini adalah siswa kelas II MIS Yapispa yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MIS Yapispa Kota

Bandung yang beralamat di Jalan Curug Candung No. 6 Kelurahan Wates Kecamatan Bandung Kidul Kota Bandung. Alasan peneliti melakukan penelitian di MIS Yapispa karena peneliti menemukan permasalahan yaitu hasil belajar kognitif siswa yang rendah pada mata pelajaran Matematika terutama materi perkalian.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Sebelum semua instrumen digunakan, terlebih dahulu digunakan uji coba soal dan dianalisis meliputi aspek validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Validitas berfungsi untuk mengetahui soal yang valid, valid berarti soal tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Reliabilitas berfungsi untuk mengetahui konsistensi atau keajegan soal, jika soal reliabel maka apabila soal itu digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

Selain itu daya pembeda berfungsi untuk menunjukkan kesesuaian suatu soal berdasarkan kemampuannya, dan tingkat kesukaran berfungsi untuk menunjukkan kategori soal itu mudah, sedang maupun sukar. Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, antara lain:

a. Lembar Observasi

Lembar observasi dilakukan untuk mengamati dan mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak.

b. LKS (Lembar Kerja Siswa)

LKS ialah lembar kerja yang berisi informasi dan perintah/instruksi dari guru kepada siswa untuk mengerjakan suatu kegiatan belajar dalam bentuk kerja kelompok, praktek atau dalam bentuk penerapan hasil belajar untuk mencapai suatu tujuan. Lembar kerja siswa digunakan untuk mendapatkan gambaran hasil belajar siswa secara berkelompok juga mengamati kinerja siswa dalam kelompoknya selama mengikuti proses pembelajaran.

c. Tes

Tes digunakan untuk mendapatkan gambaran hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, tes diadakan setiap akhir siklus. Dari hasil tes pada siklus satu dan dua dapat ditarik kesimpulan ada tidaknya peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

5. Teknik Analisis Data

Pengolahan dan analisis data bertujuan untuk mengolah data mentah berupa hasil penelitian agar dapat ditafsirkan dan mengandung makna. Penafsiran data tersebut antara lain untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Setelah semua instrumen dianalisis dan direvisi kemudian digunakan dalam penelitian. Adapun analisis yang digunakan untuk setiap instrumen dalam penelitian ini berbeda-beda diantaranya :

a. Analisis lembar observasi

Untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan media permainan tradisional congklak yang meliputi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Teknik

analisis datanya dilakukan dengan cara dihitung dan dipaparkan secara sederhana hasil analisis lembar observasi setiap siklus. Kemudian dirata-ratakan dan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase aktivitas guru} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1.2
Interpretasi Keterlaksanaan

Persentase (%)	Bobot	Kategori
≤ 54	0	Sangat kurang
55-59	1	Kurang
60-75	2	Sedang
76-85	3	Baik
86-100	4	Sangat baik

Sumber: (Purwanto, 2009: 103)

b. Analisis Lembar Kerja Siswa (LKS)

Untuk mengetahui penerapan media permainan tradisional congklak yang digunakan dalam pembelajaran pada setiap tahapan pembelajaran. Adapun untuk menganalisis LKS yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Membuat kunci jawaban
- 2) Hasil jawaban siswa diberikan skor untuk setiap nomor berdasarkan rubrik penskoran yang telah dibuat
- 3) Skor yang diperoleh dari setiap soal dijumlahkan sehingga diperoleh skor mentah
- 4) Kemudian nilai yang diperoleh siswa dihitung dengan menggunakan

$$\text{rumus : } \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

c. Analisis Soal Tes

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus.

1) Ketuntasan individu

Untuk mengetahui siswa yang tuntas belajar di kelas II MIS Yapispa Kota Bandung. Penilaian setiap tes tertulis berupa uraian. Adapun untuk menganalisis tes uraian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Membuat kunci jawaban
- 2) Hasil jawaban siswa diberikan skor untuk setiap nomor berdasarkan rubrik penskoran yang telah dibuat
- 3) Skor yang diperoleh dari setiap soal dijumlahkan sehingga diperoleh skor mentah
- 4) Kemudian jawaban yang diperoleh siswa dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{jumlah jawaban benar yang dicapai oleh siswa}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNAWAN DJATI
Tabel 1.3
Kriteria Penilaian

No	Persentase (%)	Kategori
1	86-100	Sangat Baik
2	76-85	Baik
3	60-75	Cukup
4	55-59	Kurang
5	≤ 54	Sangat Kurang

Sumber: (Hayati, 2013:152)

2) Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal ini digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan. Jika banyaknya siswa yang tuntas belajar $> 70\%$, maka secara keseluruhan siswa tuntas belajar. Untuk mengetahui skor yang diperoleh digunakan rumus:

$$\text{Ketercapaian klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1.4
Kriteria Penilaian

No	Persentase (%)	Kategori
1	$>70\%$	Rendah
2	70-79%	Cukup
3	80-89%	Tinggi
4	90-100%	Sangat Tinggi

Sumber: (Tuti Hayati, 2013:152)

Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata } (\bar{X}) = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah semua Nilai siswa

$\sum N$: Jumlah siswa

Sumber: (Tuti Hayati, 2013:152)

3) Penilaian tiap siklus

Untuk mengetahui hasil penilaian tiap siklus digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Penilaian tiap siklus} = \frac{\text{nilai tindakan 1} + \text{nilai tindakan 2}}{2} \times 100\%$$

4) Peningkatan hasil belajar setiap siklus

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setiap siklus digunakan analisis kuantitatif sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Peningkatan

Posrate : Nilai sesudah diberikan tindakan

Baserate: Nilai sebelum tindakan

5) Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini, penulis menetapkan nilai 70. Nilai tersebut didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Matematika yang telah ditetapkan di MIS YAPISPA, maka seorang siswa dikatakan berhasil apabila telah memperoleh nilai minimum 70.