

ABSTRAK

GITA SILFI FAUZIAH (2017), *Penggunaan Media Permainan Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV pada Materi Penjumlahan Bilangan Bulat SD Negeri Drangong 2*

Pada pembelajaran Matematika penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SDN Drangong 2 belum didukung oleh media atau alat peraga. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran, sehingga nilai yang diperoleh oleh siswa kurang dari kriteria ketuntasan maksimum. Salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan media permainan congklak. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengetahui langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media congklak untuk mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SD. (2) Mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas IV SD setelah mengikuti pembelajaran matematika materi bilangan bulat dengan menggunakan media congklak. Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Desain penelitian yang digunakan dalam pembelajaran yakni penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Drangong 2, yang berjumlah 27 orang. Penggunaan media congklak dalam pembelajaran Matematika bilangan bulat dinyatakan berhasil, karena terdapat peningkatan hasil belajar nilai KKM dari pra siklus sampai siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang mengalami peningkatan. Pada pra siklus nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 38,88 meningkat menjadi 65,00 pada siklus I, dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 77,40. Pada pra siklus siswa yang mencapai nilai KKM ada 4 siswa (14%) pada siklus I siswa yang mencapai KKM ada 13 siswa (48%), dan pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan menjadi 23 siswa (85%). Oleh karena itu, media permainan congklak dapat digunakan dalam setiap pembelajaran Matematika, khususnya pada materi penjumlahan bilangan bulat. Rekomendasi penelitian ditujukan pada guru, siswa, sekolah dan peneliti selanjutnya.

Kata Kunci: Media Congklak, Penjumlahan Bilangan Bulat.

ABSTRACT

GITA SILFI FAUZIAH (2017), “Use Of Congected Game Media To Increase Learning Outcomes Of Iv Class Mathematics In The Subscription Material Of Sd Negeri Drangong 2”.

On the mathematics learning addition of teacher integer in explaining not using media or props, it makes student less interested in learning, so that value obtained by student less than maximum mastery criterion, therefore this research is background of it. In elementary school, what if the learning using media will be fun and make the students interested, so that math lesson will be easy, in the material of summing of integers can be improved the learning result using the media of folk games such as congklak. So in this study researchers used qualitative research in the form of classroom action research. The method used in the learning method of classroom research according Kemmis and Mc Taggart. This classroom action research was conducted at SD Negeri Drangong 2 in the fourth grade of academic year 2016/2017. Research using congklak media in Mathematics learning of integers is declared successful, because there is an increase of learning result of KKM value from pre cycle until cycle II. Increased student learning outcomes can be seen from the acquisition of the average value of students and the number of students who have increased. The total number of students there are 27 students, the average value of the average score obtained by 38.88 increased to 65.00 in cycle I, and increased in cycle II the average value to 77.40. In the pre cycle of students who achieved KKM score there are 4 students of 14% percentage, in the first cycle of students who reach KKM there are 13 percentage students 48%, and in cycle II the number of students reaching KKM has increased to 23 students ie the percentage reaches 85% Which can be called large. Therefore, the researcher hopes that the teacher can use cablak game media in every learning mathematical addition of integer in class, because menggunakan media can make the students more interested and spirit in following the lesson, so that it can improve student learning outcomes in the subjects of Mathematics.

Keywords: Congklak Media, Addition of Integers.