

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP
PERKALIAN MELALUI MEDIA *DRAGON LEARN* PADA SISWA YANG
MENGALAMI *LEARNING DISFUNCTION***

(Penelitian Subjek Tunggal yang dilakukan pada beberapa Siswa Kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Purwakarta Tahun Ajaran 2020/2021)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh:

Zahra Zayinatul Fitria

NIM.1700427

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2021**

Zahra Zayinatul Fitria, 2021

***MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN MELALUI MEDIA *DRAGON LEARN* PADA
SISWA YANG MENGALAMI *LEARNING DISFUNCTION****

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP
PERKALIAN MELALUI MEDIA *DRAGON LEARN* PADA SISWA YANG
MENGALAMI *LEARNING DISFUNCTION***

(Penelitian Subjek Tunggal yang dilakukan pada beberapa Siswa Kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Purwakarta Tahun Ajaran 2020/2021)

Oleh

Zahra Zayinatul Fitria

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni

© Zahra Zayinatul Fitria 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Zahra Zayinatul Fitria, 2021

***MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN MELALUI MEDIA DRAGON LEARN PADA
SISWA YANG MENGALAMI LEARNING DISFUNCTION***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

ZAHRA ZAYINATUL FITRIA

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP
PERKALIAN MELALUI MEDIA *DRAGON LEARN* PADA SISWA YANG
MENGALAMI *LEARNING DISFUNCTION***

(Penelitian Subjek Tunggal yang dilakukan pada beberapa Siswa Kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Purwakarta Tahun Ajaran 2020/2021)

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Dra. Puji Rahayu, M.Pd

NIP. 19600601 198611 2 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Erna Suwangsing, S.Pd., M.Pd

NIP. 19600618 198403 2 002

Mengetahui,

Ketua Prodi S1 PGSD



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd

NIP. 19820516 200801 2 015

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN MELALUI MEDIA *DRAGON LEARN* PADA SISWA YANG MENGALAMI *LEARNING DISFUNCTION*

(Penelitian Subjek Tunggal yang dilakukan pada beberapa Siswa Kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Purwakarta Tahun Ajaran 2020/2021)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media *game Dragon Learn* terhadap pemahaman konsep perkalian bagi siswa yang mengalami *learning disfunction* di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Purwakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen *Single Subject Research (SSR)* dengan pola A-B-A-B. Subjek penelitian merupakan siswa kelas V Sekolah Dasar yang mengalami *learning disfunction*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes kemampuan pemahaman konsep perkalian. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game Dragon Learn* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep perkalian bagi siswa yang mengalami *learning disfunction* yang ditunjukkan dengan berkurangnya frekuensi kesalahan subjek pada tes kemampuan setelah diberikan *intervensi*. Pada tes kemampuan awal (*baseline-1*) subjek-1 mengalami kesalahan 4 dari 5 butir soal dan mendapatkan skor 20, subjek-2 mengalami kesalahan 3 dari 5 butir soal dan mendapatkan skor 40, sedangkan subjek-3 mengalami kesalahan 3 dari 5 butir soal dan mendapatkan skor 40. Pada tes kemampuan akhir (*intervensi-2*) ketiga subjek mengalami kesalahan 0 dari 5 butir soal dan mendapatkan skor 100. Pemahaman konsep perkalian yang meningkat dengan menggunakan media *games Dragon Learn* ini didukung dengan perolehan persentase *overlap* ketiga subjek pada kondisi *intervensi-1* terhadap *baseline-1* sebesar 0% dan perolehan persentase *overlap* pada kondisi *intervensi-2* terhadap *baseline-2* subjek 1 dan 2 memperoleh persentase sebesar 50% sedangkan subjek ketiga 0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *game Dragon Learn* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep perkalian bagi siswa yang mengalami *learning disfunction*.

Kata Kunci : Pemahaman Konsep, Perkalian, *Dragon Learn*, *Learning Disfunction*

IMPROVE THE ABILITY OF UNDERSTANDING THE CONCEPT OF MULTIPLICATION THROUGH THE MEDIUM OF DRAGON LEARN ON STUDENTS WHO ARE EXPERIENCING LEARNING DISFUNCTION

(Study a Single Subject who performed on some of the fifth Grade Students at one Elementary School Purwakarta Regency in the academic Year 2020/2021)

ABSTRACT

This study aims to determine the level of success of the media game Dragon Learn to understanding the concept of multiplication for students who have learning disfunction in one of the public Elementary School District. This study uses a quantitative research approach with experimental design Single Subject Research (SSR) with the pattern A-B-A-B. The subject of research is the students of class V Elementary School experience learning disfunction. Data collection in this research using the method of the test. The instrument of data collection used is to test the ability of understanding the concept of multiplication. The Data obtained were analyzed using descriptive statistics are presented in the form of tables and graphs. The results showed that the media game Dragon Learn can improve the ability of understanding the concept of multiplication for students who have learning disfunction which is indicated by the reduced frequency of errors the subject on the test capability after a given intervention. On the test the ability of the beginning (baseline-1) the subject-1 encountered error 4 of 5 points questions and get a score of 20, the subject - 2 encounter errors 3 of 5 grains of questions and get a score of 40, while the subject-3 experience errors 3 of 5 grains of questions and get a score of 40. On the final proficiency test (intervention 2) third of subjects experienced an error 0 of 5 grains of questions and get a score of 100. Understanding the concept of multiplication increased with the use of a media games Dragon Learn is supported by the acquisition of the percentage overlap of the third subject in the intervention conditions-1 against baseline-1 at 0% and the acquisition of the percentage of overlap on the condition of the intervention-2 against baseline-2 subject 1 and 2 to obtain a percentage of 50%, while the subject of the third 0%. It can be concluded that the media game Dragon Learn can improve the ability of understanding the concept of multiplication for students who have learning disfunction.

Keywords : Understanding Of Concepts, Multiplication, Dragon Learn, Learning Disfunction

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
ABSTRACT.....	5
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Pemahaman Konsep Matematika	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Pemahaman Konsep Matematika	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Indikator Pemahaman Konsep Matematika.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Perkalian.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Perkalian.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Sifat-sifat Operasi Hitung pada Perkalian	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Pembelajaran Perkalian di Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
2.3 Media <i>Dragon Learn</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengantar Media <i>Dragon Learn</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Dragon Learn</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Cara Penggunaan Media <i>Dragon Learn</i> ..	Error! Bookmark not defined.
2.4 <i>Learning Disfunction</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Pengertian <i>Learning Disfunction</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Ciri-ciri <i>Learning Disfunction</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 Faktor Penyebab <i>Learning Disfunction</i> ...	Error! Bookmark not defined.

2.5 Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.7 Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Temuan.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Analisis Deskriptif Mengenai Pelaksanaan <i>Baseline-1</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Analisis Deskriptif Mengenai Pelaksanaan <i>Intervensi-1</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Analisis Deskriptif Mengenai Pelaksanaan <i>Baseline-2</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.4 Analisis Deskriptif Mengenai Pelaksanaan <i>Intervensi-2</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.5 Analisis dalam Kondisi	Error! Bookmark not defined.
4.1.6 Analisis Antar Kondisi	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa yang Mengalami <i>Learning Disfunction</i> dengan Media <i>Dragon Learn</i>	Error! Bookmark not defined.
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3 Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	8
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT PENELITI	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., & Fatonah, S. (2020). *Penerapan Pembelajaran Daring Dragonlearn pada Era Pandemic Covid- 19 (Studi Kasus di MI Ma ' had Islam Kopeng).* 1(3), 148–164.
- Apriliani, L. (2013). Metode Penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). Evaluasi Pembajalaran. In *Ciptapustaka Media*.
- Basuki, K. (2019). Metode Penelitian. *ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689–1699.
www.journal.uta45jakarta.ac.id
- Darmawan, D. (2019). Anak berkesulitan belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
[http://eprints.ums.ac.id/63834/4/BAB II..pdf](http://eprints.ums.ac.id/63834/4/BAB%20II.pdf)
- Dillon, T. (2012). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pakaian Adat Suku Batak “Ulos” Pada Platform Android. *Universitas Udayana*, 1–32.
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 32. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1073>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. journal.uin-alauddin.ac.id
- Hamni Fadlilah Nasution, M. P. (2012). Instrumen dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *תורת המשחקים*, 66, 37–39.
- Hamonangan, T. (2012). Model Pembelajaran Berbasis E-Learning Suatu Tawaran Pembelajaran Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang. *Pengantar Teknologi Informasi*, 1–24.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/viewFile/6998/5990>

Hawa, S. (2013). Teori Belajar Bruner. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, 1–19.

http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_UNIT_1_0.pdf

Husamah. (2018). *Kesulitan Belajar*.

Mulyadi (2010). *Diagnosa Kesulitan Belajar dan Bimbingan terhadap Kesulitan Belajar Khusus, Nuha Litera, Jogjakarta, 2010, hlm 6. 1. 7–31.*

Imam, A. (2011). *Pengertian Belajar dan Pembelajaran Matematika*. 11–41.

_____. *Pengantar E-Learning*. (2007). 10–27.

_____. *Pengantar Perkalian*. (n.d.). 8–41.

Kemdikbud. (2016). Permendikbud No. 21 Tahun 2016. *Kemdikbud, May*, 31–48.

Kesulitan Belajar. (2007). *Electronics*, 3–8.

Landau, L. (n.d.). Hakikat Matematika. *Zhurnal Eksperimental'noi i Teoreticheskoi Fiziki*, 12–65.

<http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:No+Title#0>

Line Today (2020, 16 Mei). "Dragon Learn, Cara Seru Belajar Matematika Secara Online". Diakses dari [https://today.line.me/id/v2/article/Dragonlearn Cara Seru Belajar Matematika Secara Online-Yvj5JN](https://today.line.me/id/v2/article/Dragonlearn+Cara+Seru+Belajar+Matematika+Secara+Online-Yvj5JN).

Lutfi, R. (2017). *Analisis Perangkat Evaluasi Pembelajaran*. 7–27.

Maiti, & Bidinger. (n.d.). Kajian Pustaka. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Megarini, W. P. (2010). Pengaruh permainan anagram terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada anak berkesulitan belajar bahasa kelas III di SDN Petoran Surakarta tahun ajaran 2009/2010. *UPT Perpustakaan Universitas Sebelas Maret*, 8–38.

Nasirudin, N., Setiawan, I., & Yani, A. (2016). Modul Guru Pembelajar PJOK. *Journal Education*, 2016.

Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>

Nurmaningsih, E. (2010). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Perkalian*. 9(1), 76–99.

Nurmelly. (2012). *Membimbing Kesulitan Belajar Siswa. c.*

Pemahaman Konsep. (2013). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Zahra Zayinatul Fitria, 2021

MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN MELALUI MEDIA DRAGON LEARN PADA SISWA YANG MENGALAMI LEARNING DISFUNCTION

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Rusmania, N. (2015). *Kemampuan berhitung perkalian bilangan asli*. 2015.
<http://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=124000>
- Sessu, A. (2010). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Dan Pembagian Kelas 3 SD*.
http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._MATEMATIKA/196008301986031-SUFYANI_PRABAWANTO/Bahan_Ajar_untuk_Guru_Kelas_6.pdf
- Simbolon, N. T., Studi, P., Matematika, M., Matematika, F., Ilmu, D. A. N., Alam, P., & Utara, U. S. (2018). *Pemahaman Konsep Matematika dan Representasi Matematika dalam Pengajaran Matematika*.
- Sri, T., & Asih, N. (2017). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu Siswa pada Model Concept Attainment. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 6(2), 217–224.
- Sumarmo, U. (n.d.). *Pedoman Pemberian Skor pada Beragam Tes Kemampuan Matematik*. 1–19.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (n.d.). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*.
- Sunarti, S. (2015). *Meningkatkan Pembelajaran Matematika Dengan Dragon Learn*.
- Supriyanto., Setiawati, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Siswa Kelas X Ips Sma Muhammadiyah 1 Metro Dalam Materi Manusia Purba Di Indonesia). *Jurnal Swarnadwipa*, 2(1), 27–44.
- Susilawati. (2015). *Pembelajaran Perkalian Bilangan 1 – 10 dengan Matematika GASING untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. March.