

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
TENTANG KPK DAN FPB MENGGUNAKAN MEDIA DAKON
KELAS IV SDIT AL KAHFI JAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

Jamas Sari Murni

1601025033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang KPK
dan FPB Menggunakan Media Dakon Kelas IV SDIT Al Kahfi
Jakarta

Nama : Jamas Sari Murni

NIM : 1601025033

Setelah dipertahankan di tahapan Tim penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran
penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Sabtu

Tanggal : 25 Juli 2020

Tim Penguji

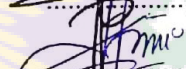
Nama Jelas

Tanda Tangan Tanggal

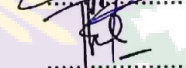
Ketua : Ika Yatri, M.Pd.

 24-8-20

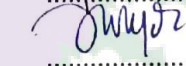
Sekretaris : Nurafni, M.Pd.

 24/8/2020

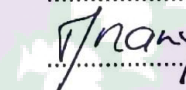
Pembimbing : Dr. Kasriman, M.Pd.

 15-08-20

Penguji I : Kowiyah, M.Pd.

 22-8-2020

Penguji II : Supriansyah, M.Pd.

 8-8-2020

Disahkan oleh,
Dekan,



Dr. Desyian Bandarsyah, M.Pd.
NIDN 0317126903

ABSTRAK

Jamas Sari Murni: 1601025033. *“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang KPK dan FPB Menggunakan Media Dakon Kelas IV SDIT Al Kahfi Jakarta”*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi KPK dan FPB dengan menggunakan media dakon matematika pada siswa kelas IV SDIT Al Kahfi Jakarta. Penelitian ini dilakukan di SDIT Al Kahfi Jakarta. Di dalam penelitian ini terdapat subjek yaitu seluruh siswa kelas IV Ustman yang terdiri dari 25 siswa dan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah menggunakan tes formatif, lembar observasi guru dan siswa, lembar aktifitas siswa, catatan lapangan dan dokumentasi.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memahami KPK dan FPB menggunakan media dakon. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II masing-masing siklus terdiri 2 pertemuan. Dan disetiap siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pada perolehan evaluasi siklus I siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 15 siswa, dengan persentase 60%, sedangkan pada siklus II siswa yang belum mencapai KKM berkurang menjadi 4 siswa, dengan persentase 16%. Dan pada siklus I siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 10 siswa, dengan persentase 40%, sedangkan pada siklus II siswa yang sudah mencapai KKM 21 siswa, dengan persentase 84%.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media dakon Matematika bermanfaat pada pembelajaran Matematika, dari setiap siklus telah mengalami peningkatan dari siklus I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 70.8 dan meningkat pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 77.9. Dari hasil pelaksanaan tindakan kelas melalui siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan media dakon pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi KPK dan FPB dengan menggunakan media dakon di kelas IV SDIT Al Kahfi Jakarta.

Kata Kunci: KPK dan FPB, Media Dako

ABSTRACT

Jamas Sari Murni: 1601025033. "Efforts to improve the results of learning mathematics about KPK and FPB using the Media Dakon class IV SDIT Al Kahfi Jakarta". Thesis. Jakarta: Teacher Education Program Elementary School teachers Faculty of Teaching and education, Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA University. 2020.

This research aims to improve the learning outcomes of KPK and FPB material by using the media of mathematics in grade IV students of SDIT Al KAHFI Jakarta. This research was conducted in SDIT Al KAHFI Jakarta. In this study there is a subject of all grade IV students of Ustman consisting of 25 students and techniques used in collecting data is using formative tests, teacher and student observation sheets, student activity sheets, field records and documentation.

This type of research is class action research (PTK) by understanding KPK and FPB using Dakon media. The study was conducted in as many as two cycles, namely cycle I and cycle II respectively.

On the acquisition of cycle I evaluation of students who have not reached the KKM as much as 15 students, with a percentage of 60%, while on the cycle II students who have not reached the KKM reduced to 4 students, with a percentage of 16%. And on the I cycle students who have reached the KKM as much as 10 students, with a percentage of 40%, while on the cycle II students who have reached the KKM 21 students, with a percentage of 84%.

From the results of this study showed that using Dakon mathematics media beneficial to mathematics learning, of each cycle has experienced an increase of the cycle I average value obtained is 70.8 and increased in cycle II the average value gained is 77.9. From the results of class action through cycle I and cycle II can be concluded that with the media dakon in mathematics learning can improve the results of learning mathematics on the material of KPK and FPB by using the media Dakon in class IV SDIT Al Kahfi Jakarta.

Keywords: KPK and FPB, Dakon Media

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	8
1. Media Dakon Matematika	8
a. Media Pembelajaran	8
b. Permainan Tradisional Dakon.....	11
c. Dakon Matematika.....	11
2. Hasil Belajar.....	15
a. Pengertian Belajar.....	15
b. Pengertian Hasil Belajar	18
3. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).....	19
a. Cara Menentukan KPK dan FPB.....	20

B. Penelitian yang Relevan.....	21
C. Kerangka Berpikir.....	22
D. Hipotesis Penelitian	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	24
1. Tempat Penelitian.....	24
2. Waktu Penelitian	24
B. Subjek Penelitian	24
C. Prosedur Penelitian	25
D. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Tes	29
2. Observasi	30
3. Dokumentasi	30
E. Instrumen Penelitian	30
1. Lembar tes.....	31
2. Pedoman observasi.....	31
3. Kamera digital.....	31
F. Indikator Keberhasilan.....	31
G. Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	37
1. Hasil Penelitian Tes Awal.....	37
a. Hasil Observasi	37
b. Hasil Penelitian Tes Formatif Awal.....	38
2. Pembahasan Penelitian Hasil Siklus I.....	39
a. Tahap Perencanaan.....	40
b. Tahap Pelaksanaan	40
1) Pertemuan pertama (Senin, 9 Desember 2019)	40
2) Pertemuan kedua (Selasa, 10 Desember 2019).....	43
c. Tahap Pengamatan	46

d. Tahap Refleksi	47
3. Pembahasan Penelitian Siklus II.....	50
a. Tahap Perencanaan.....	50
b. Tahap Pelaksanaan	51
1)Pertemuan Pertama (Senin, 6 Januari 2020).....	51
2)Pertemuan Kedua (Rabu, 8 Januari 2020).....	54
c. Tahap Pengamatan	57
d. Tahap Refleksi	58
C. Keterbatasan Penelitian.....	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	67
B. Implikasi.....	68
C. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	169

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah awal menuju bangsa yang maju untuk membentuk suatu masyarakat Indonesia yang berwibawa, maka peningkatam kualitas Pendidikan suatu bangsa tidak terlepas dari kualitas pendidikan di tingkat kelembagaan. Semakin baik mutu pendidikan di sekolah, maka semakin baik pula mutu pendidikan di suatu bangsa. Proses pendidikan adalah kegiatan mengelola segenap komponen pendidikan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan. Yang menjadi tujuan utama pengolahan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman dalam belajar yang optimal. Diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan siswa dapat memperoleh pemahaman dari apa yang dipelajarinya.

Sejumlah fakta yang ditemukan dalam proses pembelajaran guru sering menghadapi berbagai kendala ketika guru sedang menyampaikan materi ajar kepada siswa. Kendala ini salah satunya disebabkan bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi masih tidak menggunakan media, menimbulkan kurang minatnya siswa dalam proses belajar. Masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar terkait dalam cara guru menyampaikan materi ajar yang menggunakan metode cermah dan tidak menggunakan media pembelajaran, yang membuat siswa kurang minatnya terhadap pembelajaran terutama matematika. Matematika merupakan komponen dari berbagai macam mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan.

Matematika adalah salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Dalam mempelajari matematika, seorang guru harus mampu menemukan cara terbaik dalam menyampaikan konsep matematika yang diajarkannya. Namun, kenyataannya hingga saat ini masih banyak guru yang memberikan konsep matematika sesuai jalan pikirannya, tanpa memperhatikan bahwa jalan pikiran siswa berbeda dengan jalan pikiran orang dewasa dalam memahami konsep matematika yang. Selain itu, cara guru dalam menyampaikannya pun masih menggunakan metode ceramah konvensional dan tidak menggunakan media sebagai alat peraga dengan sejumlah alasannya. Keadaan ini diindikasikan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar merupakan rendahnya hasil belajar yang dimiliki siswa. Rendahnya hasil belajar matematika terjadi karena dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang tepat, ataupun media yang kurang menarik minat belajar siswa. Dalam proses belajar guru perlu inovasi dalam menyampaikan materi ajar agar menarik minat belajar siswa sehingga siswa akan mendapatkan hasil yang baik.

Sekolah SDIT Al Kahfi merupakan sekolah dasar Islam terpadu swasta yang dibidang mempunyai fasilitas yang lengkap dan berkualitas. Disetiap kelas SDIT Al Kahfi terdiri dari 24 sampai 27 siswa. Walaupun sekolah SDIT Al Kahfi merupakan sekolah yang berkualitas, akan tetapi di sekolah ini juga

masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar matematik. Dalam hal ini peneliti mendapatkan pengalaman, yaitu di kelas IV SDIT Al Kahfi yang masih banyak mengalami kesulitan dalam belajar, seperti kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika. Disampaikan secara klasikal dengan jumlah siswa 25 orang siswa. Kondisi pembelajaran seperti ini menimbulkan beberapa permasalahan di antaranya siswa hanya 2 jam pelajaran setiap pertemuan untuk pembelajaran matematika. Hasil belajar pada setiap materi belum tentu tercapai tepat waktu karena waktu yang terbatas dan guru tidak dapat memberikan penjelasan secara efektif serta kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya mendengarkan materi melalui metode ceramah.

Dari kenyataan inilah perlu adanya penindakan serius agar tujuan pendidikan bisa tercapai dan maksimal. Guru sebagai pendidik dituntut untuk harus bisa mengembangkan metode pembelajarannya serta penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu untuk mendorong siswa aktif belajar karena sebagai pendidik generasi bangsa, guru berkewajiban mencari dan menemukan kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa. Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan belajar memerlukan adanya inovasi dan pendekatan, baik dalam menggunakan media ataupun metode penyampaian, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian di SDIT Al Kahfi kelas IV diketahui bahwa kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika. Ditandai dengan

siswa lebih sedikit yang mau bertanya, dan sedikit siswa yang mau menjawab pertanyaan. Selain itu guru juga belum menggunakan media dalam proses pembelajaran, khususnya pada pokok pembahasan KPK dan FPB. Guru mengajarkan materi KPK dan FPB hanya menggunakan metode ceramah, ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika masih rendah karena kurangnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran pada mata pelajaran Matematika yang dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Berdasarkan Penilaian Akhir Semester Ganjil 2019/2020 hanya 32% atau 8 dari 25 siswa yang mencapai KKM. Sisanya sebanyak 68% atau 17 siswa belum mencapai KKM.

Untuk mengatasi masalah yang ada diperlukan usaha yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar dapat mengembangkan dan memperbaiki proses pembelajaran yang lebih menarik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik bagi siswa yaitu berupa media untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Oleh karena itu peneliti mencoba cara untuk mengoptimalkan pembelajaran Matematika tentang KPK dan FPB di kelas IV SDIT Al kahfi, melalui penggunaan media Dakon Matematika. Penggunaan media ini bertujuan untuk mengkonkritkan hal yang masih abstrak pada benak siswa, sehingga dapat dengan mudah diterima siswa.

Dakon sendiri merupakan salah satu permainan tradisional. Sehingga dakon matematika adalah media yang menghubungkan antara permainan tradisional dengan pembelajaran matematika. Diharapkan mampu menjadi media dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan dan dapat meningkatkan penguasaan materi siswa pada pokok pembahasan KPK dan FPB, media dakon matematika juga diharapkan mampu melestarikan salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu dakon.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya pada pokok pembahasan KPK dan FPB serta membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang pembelajaran matematika yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang KPK dan FPB Menggunakan Media Dakon Kelas IV SDIT Al Kahfi Jakarta”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar Matematika mengenai KPK dan FPB siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Kahfi, Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDIT AL Kahfi. Media yang digunakan adalah Dakon Matematika KPK dan FPB yang dibuat dan dirancang sendiri oleh peneliti. Materi pembahasan adalah Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Hasil belajar matematika, setelah siswa diberikan pembelajaran dengan media

Dakon Matematika kemudian siswa diberikan tes yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika pada pokok pembahasan KPK dan FPB.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pertanyaan penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah media Dakon Matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Al Kahfi pada pokok bahasan KPK dan FPB?
2. Bagaimana respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Dakon Matematika?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Dakon Matematika?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dan focus penelitian diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat mengetahui media dakon matematika meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT Al Kahfi pada pokok bahasan KPK dan FPB.
2. Mengetahui respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media Dakon Matematika.
3. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media Dakon Matematika.

E. Manfaat Penelitian

Hasil pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain: :

1. Guru

Diharapkan sebagai pedoman dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa melalui media Dakon Matematika.

2. Siswa

Diharapka meningkatkan pemahaman siswa tentang KPK dan FPB dalam pembelajaran Matematika. Sehingga, dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Matematika, serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika.

3. Penulis

Sebagai pengalaman dan pembelajaran yang berharga dalam menjalankan profesi di masa yang akan datang.

4. Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika yang dapat meningkatkan kualitas sekolah dan masyarakat.

5. Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua kalangan yang peduli terhadap dunia pendidikan, terutama pada mata pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, & Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: javalitra.
- Ali Mudlofir, & Evi Fatimatur Rusydiyah. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Depok: Rajawali Pers.
- Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: referensi jakarta.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran* (H. Martin (ed.)). Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanmalik, & Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: pt bumi arkasa.
- Pudyo Susanto. (2018). *Belajar Tuntas Filosofi, Konsep, dan Implementasi* (Liane M. A). Jakarta: pt. Bumi Aksara.
- Ridwan Sani Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran* (Yayat Sri). Jakarta: pt. Bumi Aksara.
- Siregar, E., & Nara, H. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (A. Jamaludin (ed.)). Ghalia Indonesia.
- Sudjana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rodaskarya.
- Sukiman. (2017). *Sistem Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: media akademi.
- Sundayana. (2014a). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. alfabeta,cv.

Sundayana. (2014b). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*.

alfabeta,cv.

Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. kata pena.

Yulianti. (2018). *Cara Mudah Menentukan KPK dan FPB* (Sunaryo). Semarang:

Cipta Prima Nusantara.

