

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN DAKON UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DAN
PEMAHAMAN KONSEP PENJUMLAHAN
BILANGAN DI KELAS II SD NEGERI 200508
SIHITANG PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Oleh:*

**UMMUL PRATIWI ALIL SITOMPUL
NIM: 2020500224**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN DAKON UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DAN
PEMAHAMAN KONSEP PENJUMLAHAN
BILANGAN DI KELAS II SD NEGERI 200508
SIHITANG PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

**UMMUL PRATIWI ALIL SITOMPUL
NIM: 2020500224**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN DAKON UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DAN
PEMAHAMAN KONSEP PENJUMLAHAN
BILANGAN DI KELAS II SD NEGERI 200508
SIHITANG PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

**UMMUL PRATIWI ALIL SITOMPUL
NIM: 2020500224**

PEMBIMBING I

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.

NIP: 19700708 2020501 1 004

PEMBIMBING II

Dr. Almira Amir, M.Si.

NIP: 19730902 200801 2 006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul **“Penerapan Media Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Keaktifan siswa dan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan di Kelas 2 SDN 200508 Sihitang Padangsidempuan”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 16 Januari 2025

Pembuat Pernyataan



Ummul Pratiwi Alil

NIM. 2020500224

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummul Pratiwi Alil Sitompul
NIM : 20 205 00224
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : X (sepuluh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Desa Biru Kecamatan Aek Bilah


Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwasanya dokumen yang Saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang palsu, maka Saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, sebagai salah satu syarat mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 16 Januari 2025

Saya yang Menyatakan,




Ummul Pratiwi Alil
NIM. 20 205 00224

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummul Pratiwi Alil Sitompul
NIM : 2020500224
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Penerapan Media Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan di Kelas 2 SDN 200508 Sihitang Padangsidempuan”**, bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 16 Januari 2025

Pembuat Pernyataan


BCALX317956793

Ummul Pratiwi Alil Sitompul

NIM. 2020500224



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Ummul Pratiwi Alil Sitompul
NIM : 2020500224
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Media Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan Di Kelas II SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan.

Ketua

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Misahradarsi Dongoran, M.Pd.
NIP. 19900726202203 2 001

Anggota

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

Misahradarsi Dongoran, M.Pd.
NIP. 19900726 202203 2 001

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.
NIP. 197007082 020501 1 004

Lili Nur Indah Sari, M.Pd.
NIP. 19890319 202321 2 032

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang G Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Rabu, 12 Maret 2025
Pukul : 13.30 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/81,5 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.77
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

**JUDUL SKRIPSI : Penerapan Media Permainan Dakon Untuk
Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Pemahaman
Konsep Penjumlahan Bilangan Di Kelas 2 SD Negeri
200508 Sihitang Pdangsidimpuan**

NAMA : Ummul Pratiwi Alil Sitompul
NIM : 20 205 00224

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidimpuan, Oktober 2025

Dekan,



Dr. Melya Hilda, M.Si.

NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Ummul Pratiwi Alil Sitompul
Nim : 2020500224
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Media Permainan Dakon Untuk meningkatkan Keaktifan Siswa dan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan di Kelas II SDN 200508 Padangsidempuan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keaktifan dan pemahaman Matematika siswa pada materi penjumlahan bilangan. Rumusan masalah dalam penelitian ini apakah penggunaan media Dakon dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa materi penjumlahan bilangan siswa kelas II SDN 200508 Padangsidempuan. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media dakon mampu meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika materi penjumlahan bilangan di kelas II SDN 200508 Sihitang Padangsidempuan. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan menggunakan dua siklus. Instrumen yang digunakan yaitu observasi dan tes dalam bentuk essay. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 200508 Sihitang Padangsidempuan yang terdiri dari 27 orang siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 11 perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran dakon pemahaman dan keaktifan siswa meningkat. Hal ini dilihat dari nilai dan aktivitas siswa dimulai dari *pretes* dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 19% (5 dari 27 orang siswa) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 48,33, Siklus I Pertemuan I persentase ketuntasan siswa 52% (14 dari 27 orang siswa) dengan nilai rata-rata 78,81, Siklus I Pertemuan II persentase ketuntasan siswa 74% (21 dari 27 orang siswa) dengan nilai rata-rata 86,11, dan Siklus II Pertemuan I persentase ketuntasan siswa sebesar 89% (24 dari 27 orang siswa) dengan nilai rata-rata 88,51. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Dakon dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa kelas II SDN 200508 Sihitang Padangsidempuan.

Kata kunci: Dakon, Pemahaman, Keaktifan, Penjumlahan.

ABSTRACT

Name : Ummul Pratiwi Alil Sitompul
Number : 2020500224
Department : Elementary School Teacher Education
Faculty : Tarbiyah and Teacher Training
Thesis Title : *The Use of Big Book Media to Improve Student Learning Outcomes in Science Lessons on Animal Classification Based on Their Diet in Class IV at SDN 0507 Latong, Padang Lawas Regency.*

This research is motivated by the low activeness and understanding of student mathematics on the material of number addition. The formulation of the problem in this study is whether the use of Dakon media can increase the understanding and activeness of students in the material of adding numbers of grade II students of SDN 200508 Padangsidimpuan. The purpose of the study was to determine whether the use of dakon media can increase students' understanding and activeness in learning math addition material in class II SDN 200508 Sihitang Padangsidimpuan. This research is a Classroom Action Research conducted using two cycles. The instruments used are observation and tests in the form of essays. The subjects of this study were grade II students of SDN 200508 Sihitang Padangsidimpuan consisting of 27 students consisting of 10 boys and 11 girls. The results of this study indicate that after the use of dakon learning media, students' understanding and activeness increased. This can be seen from the students' scores and activities starting from the pretest with a percentage of student completeness of 19% (5 out of 27 students) with an average class score of 48.33, Cycle I Meeting I percentage of student completeness of 52% (14 out of 27 students) with an average score of 78.81, Cycle I Meeting II percentage of student completeness of 74% (21 out of 27 students) with an average score of 86.11, and Cycle II Meeting I percentage of student completeness of 89% (24 out of 27 students) with an average score of 86.11.

Keywords: *Dakon, Comprehension, Engagement, Addition.*

مُلخَص

الاسم : أمول براتيوي أليل سيتومبول
رقم الهوية : ٢٠٢٠٥٠٠٢٢٤
التخصص : تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية
الكلية : التربية وعلم التعليم عنوان الرسالة : تطبيق وسائل لعبة
الدكون لزيادة نشاط الطلاب وفهم مفهوم جمع الأعداد في الصف الثاني بمدرسة
مدرسة ابتدائية حكومية ٢٠٠٥٠٨ بادانغسيديمبول

تستند هذه الدراسة إلى انخفاض نشاط وفهم الطلاب في مادة الرياضيات المتعلقة بجمع الأعداد. صياغة المشكلة في هذا البحث هي ما إذا كان استخدام وسيلة داكون يمكن أن يزيد من فهم ونشاط الطلاب في مادة جمع الأعداد لطلاب الصف الثاني في مدرسة ابتدائية حكومية ٢٠٠٥٠٨ بادانغسيديمبول. هدف البحث هو معرفة ما إذا كان استخدام وسائل الدكون قادرًا على زيادة فهم ونشاط الطلاب في تعلم الرياضيات لمادة جمع الأعداد في الصف الثاني بمدرسة ابتدائية حكومية ٢٠٠٥٠٨ سيهيتانغ بادانغسيديمبول. هذا البحث هو بحث عمل صفي تم إجراؤه باستخدام دورتين. الأداة المستخدمة هي الملاحظة والاختبار في شكل مقالة .

موضوع هذا البحث هو طلاب الصف الثاني في مدرسة ابتدائية حكومية ٢٠٠٥٠٨ سيهيتانغ بادانغسيديمبول. الذين يتكونون من ٢٧ طالبًا، منهم ١٠ ذكور و ١١ إناث. أظهرت نتائج هذا البحث أنه بعد استخدام وسيلة التعلم "داكون"، زادت فهم ونشاط الطلاب. يرى ذلك من خلال درجات ونشاط الطلاب بدءًا من الاختبار القبلي بنسبة إتقان الطلاب (١٩) %٥٠ من ٢٧ طالبًا (بمتوسط درجة صفية ٤٨,٣٣، الدورة الأولى الاجتماع الأول بنسبة إتقان الطلاب ٥٢) %١٤ من ٢٧ طالبًا (بمتوسط درجة ٧٨,٨١، الدورة الأولى الاجتماع الثاني بنسبة إتقان الطلاب ٧٤) %٢١ من ٢٧ طالبًا (بمتوسط درجة ٨٦,١١، والدورة الثانية الاجتماع الأول بنسبة إتقان الطلاب ٨٩) %٢٤ من ٢٧ طالبًا (بمتوسط درجة ٨٨,٥١. لذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسائل التعلم داكون يمكن أن يعزز فهم ونشاط طلاب الصف الثاني في مدرسة ابتدائية حكومية ٢٠٠٥٠٨ سيهيتانغ بادانغسيديمبول.

الكلمات الرئيسية: داكون، الفهم، الحيوية، الجمع

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: “Penerapan Media Permainan Dakon untuk Meningkatkan Keaktifan siswa dan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan di kelas II SDN 200508 Padangsidempuan” dengan baik, Shalawat dan salam kepada junjungan alam baginda Muhammad SAW. yang telah membawa umatnya dari alam Jahiliyah menuju alam Islamiyah dan dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti bsnyak menghadapi berbagai hambatan dan kesulitan dikarenakan keterbatasan waktu penelitian, kurangnya buku yang menjadi referensi peneliti dan kurangnya ilmu pengetahuan peneliti. Namun berkat bantuan, bimbingan , dukungan moril/materi dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati, peneliti mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis, kepada cinta pertama sekaligus sosok menginspirasi peneliti, Ayahanda tercinta Almarhum Abdul Jalil Sitompul rasa sayang kepada beliau tidak pernah berkurang hingga kini saya bisa berada ditahap ini sebagaimana perwujudan terakhir sebelum benar-benar

pergi. Meskipun pada akhirnya harus melewati perjalanan ini tanpa ditemani beliau. Terimakasih untuk selalu mengajarkan tetap kuat dan sabar. Rasa irir dan rindu yang tak tersampaikan, pelukan yang tak ada balasan sering membuat saya terjatuh tapi itu semua tidak mengurasi rasa bangga dan terimakasih atas kehidupan yang ayah berikan dan pintu surga sekaligus panutan peneliti Ibunda Baurlaini Simanjuntak yang telah menjadi orangtua terhebat, yang menjadi panutan saya bisa menjadi sarjana. Terimakasih yang tiada terhingga atas limpahan kasih sayang dan cinta yang tulus, doa yang tak pernah putus, materi, motivasi, nasehat, perhatian, dan pengorbanan yang diberikan selalu membuat penulis selalu bersyukur telah memiliki keluarga yang luar biasa.

2. Kepada saudara-saudara kandung saya Ibnu Sabil Alaziz Sitompul, Muhaimin Abda Sitompul, dan Dian Ufairah Sitompul yang memberikan semangat, motivasi, dukungan, dan doa yang tulus kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Suparni, S.Si., M.Pd., selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Almira Amir, M.Si., selaku pembimbing II peneliti, selama ini yang dengan ikhlas memberikan ilmunya dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kedua pembimbing penelitian senantiasa diberikan kesehatan dan selalu berada dalam lindungan Allah SWT. *Aamiin ya Robbal'Alamin.*
4. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan beserta Wakil-wakil Rektor UIN

Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang senantiasa memberikan dukungan moral kepada peneliti.

5. Dr. Lely Hilda, M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmun Keguruan, Bapak dan Ibu Dosen, serta seluruh *civitas* akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moril kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
6. Ibu Wilda Rizkiyahnur, M.Pd., selaku Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan serta bimbingannya kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan kuliah peneliti dengan tepat waktu serta dengan usaha yang maksimal.
7. Ibu Erlina Ritonga S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 200508 Sihitang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian. Ibu Evi Dayanti Daulay, S.Pd., selaku wali kelas II SDN 200508 Sihitang, yang telah memberika bimbingan dan data kepada peneliti selama melakukan penelitian, Bapak/Ibu guru staf tata usaha SDN 200508 Sihitang yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian data informasi yang diperlukan.
8. Teman-teman di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, khususnya PGMI angkatan 2020 yang telah mengarahkan, membagi ilmunya dan memberi masukan, nasehat yang sangat membangun dalam menyelesaikan studi peneliti untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.
9. Sahabat terbaikku yang telah mengisi hari-hari peneliti dan mendorong untuk lebih semangat bahkan mengajari peneliti, Mahrani Hasibuan, selalu

mendengarkan, menemani dan selalu ada untuk peneliti pada saat terpuruk maupun pada saat tertawa.

10. Teman-teman terbaikku yaitu teman satu kamar dikost Reski Hasanah Harahap da Risafitri yang selalu mengiasi hari peneliti dan mendengarkan keluh kesah peneliti setiap harinya, berbagi ilmu dan masukkan dengan peneliti.

11. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karna telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti, kiranya tiada kata paling indah selain berdo'a dan berserah diri kepada Allah SWT, semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada peneliti demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padangsidempuan, 12 Maret 2025



Ummul Pratiwi Alil Sitompul

NIM.2020500224

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Batasan Istilah.....	5
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Indikator Tindakan	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Pengertian Belajar	12
2. Pengertian Media Permainan Dakon	16
3. Keaktifan.....	23
4. Pengertian Pelajaran Matematika.....	25
5. Operasi Hitung Penjumlahan	27
6. Pemahaman Konsep.....	28
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir	33
D. Hipotesis Tindakan.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Jenis dan Metode Penelitian	35
C. Latar dan Subyek Penelitian	36
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian.....	39
F. Teknik Analisis Data	43
G. Sistematika Pembahasan	45
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	46
A. Analisis Data Prasiklus	46

B. Pelaksanaan Siklus I	49
C. Pelaksanaan Siklus II	68
D. Analisis Data	77
E. Pembahasan Hasil Penelitian	82
F. Keterbatasan Penelitian.....	85
 BAB V PENUTUP.....	 86
A. Kesimpulan.....	86
B. Impilikasi Hasil Penelitian	87
C. Saran-saran.....	88

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar observasi keaktifan.....	38
Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal Tes	
Tabel 4.1 Ketuntasan Klasikal Sebelum Siklus dan Setelah Siklus.....	50
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan I.....	51
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan II	57
Tabel 4.4 Ketuntasan Klasikal pada Siklus I Pertemuan I dan Pertemuan II.....	60
Tabel 4.5 Ketuntasan Klasikal pada Siklus I Pertemuan II dan Siklus II Pertemuan I.....	66
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan I	67
Tabel 4.7 Peningkatan Hasil Belajar matematika Siswa pada Siklus II Pertemuan I	71
Tabel 4.8 Persentase Peningkatan Siswa di lihat Aktivitas yang telah Diamati pada Siklus I dan Siklus II	72
Table 4.9 Ketuntasan Klasikal Pda Siklus I Pertemuan II dan Siklus II Pertemuan I	72
Tabel 4.10 Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan I.....	73
Tabel 4.11 Rekapitulasi Nilai Pemahaman Siswa Pre Test, Siklus I dan Siklus II.....	77
Tabel 4.12 Peningkatam Hasil Belajar Matematika Siswa dari sebelum Siklus sampai Siklus II.....	79
Tabel 4.13 Persentase Peningkatan Siswa Dilihat dari Aktivitas yang Telah Diamati pada Siklus I dan Siklus II.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Dakon.....	19
Gambar 1.2 Bermain Dakon	22
Gambar 3.1 Model Kurt Lewin.....	39
Gambar 4.1 Ketuntasan Belajar Siswa pada <i>Pretes</i>	46
Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Klasikal sebelum Tindakan dan Siklus I Pertemuan I	50
Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I	52
Gambar 4.4 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II	59
Gambar 4.5 Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal pada Siklus I Pertemuan I dan II	60
Gambar 4.6 Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal pada Siklus I Pertemuan II dan Siklus II Pertemuan I.....	66
Gambar 4.7 Diagram Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan I.....	69
Gambar 4.8 Diagram Persentase Tes Hasil Belajar Siswa Pretes, Siklus I dan Siklus II	73
Gambar 4.9 Diagram Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	75
Gambar.4.10 Diagram Persentase Tes Siswa Pretest, Siklus I dan Siklus II.....	79
Gambar. 4.11 Diagram persentase pemahaman siswa Pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2.....	80
Gambar 4.12 Diagram Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 2 RPP

Lampiran 3 RPP

Lampiran 4 RPP

Lampiran 5 Kisi-kisi soal

Lampiran 6 lembar tes essay

Lampiran 7 Ketuntasan Belajar Berdasarkan

Persentase Pencapaian Pretest

Lampiran 10 Ketuntasan Belajar Berdasarkan

Persentase Pencapaian Siklus I Pertemuan I

Lampiran 11 Ketuntasan Belajar Berdasarkan

Persentase Pencapaian Siklus II Pertemuan I

Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan

Menggunakan Media Pembelajaran dalam pada

Siklus I Pertemuan I

Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan

Menggunakan Media Pembelajaran dalam pada

Siklus I Pertemuan II

Lampiran 14 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan

Menggunakan Media Pembelajaran dalam pada

Siklus II Pertemuan I

Lampiran 15 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, karena pendidikan dapat mempengaruhi kualitas hidup dalam menentukan perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Semakin maju pendidikan pada suatu bangsa maka akan semakin tinggi derajat atau kedudukan bangsa tersebut. Fungsi dan tujuan pendidikan diatas tidak akan tercapai jika tidak ada dukungan dari masyarakat yang terlibat dalam pendidikan itu, khususnya guru. Keberhasilan disekolah sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam Memilih strategi yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran yang diajarkan.¹ Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang berkonsep pada pemahaman nilai-nilai dalam kehidupan dan berkesinambungan, atau yang bersifat jangka panjang dan bukan sementara. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya dikelola dengan baik, agar terciptanya tujuan pembelajaran.²

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu, belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan siswa, belajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti

¹Fery Muhammad Firdaus and others,*PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SD/MI*, ed by Alviana C (Yogyakarta Samudra Biru, 2022).

²Zakiah Drazat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019), hlm .86

fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau sesuatu hasil yang diinginkan dalam proses belajar yang berlangsung.³ Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya peserta didik, lingkungan, model pembelajaran, metode/teknik serta media pembelajaran, agar terciptanya hasil belajar yang baik.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Diharapkan bahwa matematika mengajarkan siswa penalaran yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah sehari-hari. Menurut Arifin (2009:10), dalam proses pembelajaran matematika, siswa belajar untuk bekerja secara teliti dan cermat, percaya diri, memiliki minat dan keinginan untuk memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, dan menunjukkan sikap kritis, disiplin, kerja keras, dan kreatif. Selain itu, matematika adalah bidang yang terus berkembang, mengikuti evolusi masyarakat dalam hal materi dan pemanfaatannya.⁴

Salah satu permainan tradisional yang menarik perhatian sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika adalah permainan dakon. Dakon adalah permainan yang membutuhkan keterampilan strategi, penghitungan, dan konsentrasi. Dalam konteks pembelajaran matematika, penggunaan permainan dakon di kelas 2 SD diharapkan dapat memperkuat

³Daryanto, "Media Pembelajaran", (Yogyakarta: Gava Media, 2019), hlm.3

⁴ A Ashar Hanif Haris, Tandyonomanu, Pengembangan Media Permainan Dakon Materi Pengurangan dengan Teknik Mengambil Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 2 SDN Lidah wetan Surabaya, 2019

pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika sambil menjaga aspek keceriaan dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.⁵

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan permainan dakon dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas 2 SD dalam memahami konsep matematika. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap bagaimana permainan dakon dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran matematika, diharapkan dapat memberikan kontribusi pada metode-metode pembelajaran yang inovatif dan berdaya guna bagi pengajaran matematika di tingkat sekolah dasar. matematika.⁶

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas II SD Negeri 200508 Sihitang, keaktifan siswa masih rendah. Proses pembelajaran di sekolah saat ini masih belum mencapai tingkat yang optimal dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini terbukti saat pembelajaran berlangsung. Karena guru cenderung menjadi pusat informasi dan sumber utama dalam proses belajar, siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru tentang hal-hal seperti bermain sendiri, berbicara dengan teman, dan melamun. Kegiatan siswa dilakukan secara individu, bukan dalam kelompok. Mayoritas siswa belum memiliki keberanian untuk menyuarakan pendapat mereka secara lisan di depan kelas. Akibatnya,

⁵Santoso B, “Penerapan Permainan Tradisional Dakon Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”, Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, Oktober 2020 hlm. 78-87.

⁶Anwar, R, “Metode Pembelajaran Dengan Pendekatan Bermain Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal Pendidikan Dasar, Maret 2020. hlm.45-56.

siswa lain tidak mendengarkan dengan baik ketika temannya berbicara. Saat tanya jawab, komunikasi antara guru dan siswa kurang baik, karena siswa cenderung menjawab pertanyaan dari guru saja, dan jika diberikan kesempatan untuk bertanya tentang pemahaman materi, mereka hanya terdiam.⁷

Telah banyak penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran permainan dakon. Muhammad Ilham Rosadi dalam Jurnal Cendikia yang berjudul: “Penggunaan media dakon dalam meningkatkan keterampilan pembagian bilangan bulat di kelas 2 SD”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran Permainan Dakon terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.⁸ Ingti Binova Agomara dalam jurnal pendidikan sekolah dasar edisi ke 20 tahun ke tujuh yang berjudul: upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan dakon di kelas 2 SD”. Hasil penelitiannya menunjukkan permainan dakon terbukti dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar.⁹

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Penerapan media Permainan Dakon untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Pemahaman Konsep**

⁷Observasi dan Wawancara, di Sekolah Dasar Negeri 200508 Sihitang Padangsidimpuan, Tanggal 25 November 2023.

⁸Muhammad Ilham Rosadi, “*Penggunaan Media Dakon Dalam Meningkatkan Keterampilan Pembagian Bilangan Bulat*”, 2019, hlm.71-88.

⁹Ingti Binova Agomara, “*Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Permainan Dakon*”, 2019.

Penjumlahan Bilangan di Kelas 2 SD 200508 Sihitang Padangsidempuan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh aktivitas guru.
2. Pemahaman konsep matematika masih rendah.
3. Komunikasi antara guru dengan peserta didik kurang baik dalam melakukan feedback saat tanya jawab.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti pada Penerapan Media Permainan Dakon untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan di Kelas 2 SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan.

D. Batasan Istilah

1. Permainan

Bermain adalah sesuatu yang penting bagi anak karena melalui bermain mereka akan belajar dan meningkatkan keterampilan mereka. Bermain tidak sama dengan belajar dan bekerja, yang selalu dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dunia anak terdiri dari bermain dan permainan, yang sangat menyenangkan bagi anak-anak. Ketika anak bermain, mereka dapat

berekspresi secara bebas dan tanpa tekanan. Ini karena bermain dan permainan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosi, perkembangan fisik motorik, perkembangan seni, dan aspek perkembangan lainnya. Salah satu kegiatan bermain dan permainan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik dan kognitif anak adalah bermain.

2. Media

Media adalah cara untuk menyampaikan pesan atau informasi tentang belajar. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai pendukung untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mendorong pikiran, perasaan, dan keinginan siswa. Dengan demikian, media ini dapat mendorong proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Permainan Dakon

Dakon adalah permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh semua orang, terlepas dari usia. Di tahun 2019, permainan Dakon juga ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda (WBTb). Permainan itu terbuat dari kayu panjang lima puluh centimeter, lebar dua puluh centimeter, dan tebal sepuluh centimeter. Di bagian atas, ada lubang lima centimeter dengan diameter tiga centimeter di dalamnya. Lubangnya minimal 12 buah, dan biji dakonnya harus sawo kecil,

sawo manila, atau kelereng kecil. Dakon dimainkan oleh minimal dua orang dan bermain secara bergilir.

4. Keaktifan Siswa

Keaktifan belajar siswa merupakan proses pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasian yang melibatkan intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fisik siswa. Keaktifan belajar siswa dapat ditimbulkan dengan penggunaan model pembelajaran oleh guru diantaranya dengan melaksanakan perilaku-perilaku berikut ini yaitu memberikan tugas secara individu atau kelompok, kelompok kecil, memberikan tugas, mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi. Keaktifan siswa sangat penting dalam proses pembelajaran karena tanpanya, pembelajaran akan terkesan membosankan. Berpengaruh besar pada keberhasilan proses belajar. Semakin banyak siswa yang terlibat dalam proses belajar, maka keberhasilan proses belajar harus semakin tinggi.

5. Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di kelas rendah. Matematika adalah mata pelajaran yang dipelajari dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan pendidikan matematika di sekolah dasar adalah untuk mengajarkan siswa kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di setiap jenjang

pendidikan formal. Ini karena matematika menyediakan alat untuk berpikir ilmiah yang memenuhi kebutuhan dunia nyata. dan menyelesaikan masalah sehari-hari.

E. Rumusan Masalah

1. Apakah dengan menggunakan media permainan dakon dapat meningkatkan keaktifan siswa dan dengan pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan?
2. Apakah dengan menggunakan media permainan dakon dapat meningkatkan pemahaman konsep dengan pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan?

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dengan menggunakan media permainan dakon dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan.
2. Untuk mengetahui dengan menggunakan permainan dakon dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis

- a. Untuk memperkaya ilmu tentang media permainan dakon pada pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan.
- b. Memberi masukan kepada guru sekolah.
- c. Penelitian ini guna peningkatan proses pembelajaran.
- d. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru matematika dalam upaya meningkatkan pendidikan yang lebih baik lagi dimasa mendatang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

1. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran matematika dengan media permainan dakon sehingga keaktifan siswa dapat meningkat.
2. Memperluas wawasan dan memberikan pengetahuan kepada guru tentang media permainan dakon ini.
3. Mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran matematika.
4. Guru menjadi profesional dalam mengajar sehingga tercipta pembelajaran kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

b. Bagi Sekolah

1. Menjadi bahan pengembangan proses pembelajaran dan menyalurkan ilmu pengetahuan yang berguna dalam melaksanakan evaluasi proses pembelajaran matematika.

2. Dijadikan masukan untuk sekolah upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan dakon.

c. Bagi Siswa

1. Memotivasi peserta didik untuk berani dan pandai dalam berkomunikasi dan mengeluarkan pendapatnya.
2. Peserta didik lebih kreatif dalam pembelajaran matematika.
3. Pemahaman peserta didik lebih meningkat dan mampu menggali potensi dalam pembelajaran matematika.
4. Memudahkan siswa dalam memahami materi dan konsep-konsep matematika dengan media permainan dakon sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat.

d. Bagi Peneliti

1. Menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan S1 sebagai profesionalitasnya kelak.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam mengajar khususnya dalam menggunakan media permainan dakon dalam pembelajaran matematika.

e. Bagi Pembaca

Sebagai media informasi mengenai penggunaan media permainan dakon yang diterapkan dalam pembelajaran Matematika di MI/SD.

H. Indikator Tindakan

1. Aktivitas dan keaktifan siswa meningkat pada siklus berikutnya dari siklus sebelumnya.
2. Tingkat partisipasi siswa selama sesi pembelajaran menggunakan permainan dakon dalam memecahkan masalah matematika.
3. Frekuensi interaksi siswa dalam kelompok selama bermain permainan dakon yang terkait dengan konsep matematika yang dipelajari.
4. Setelah permainan dakon dimasukkan kedalam pelajaran matematika, ada perubahan dalam antusias siswa terhadap matematika.
5. Peningkatan kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika yang melibatkan pemahaman mereka tentang permainan dakon.
6. KKM yang digunakan di kelas 2 pada mata pelajaran matematika 75 dan persentase peserta didik yang mencapai atau melampaui KKM sebanyak 80%.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar menjadi hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari, bahkan belajar dapat terjadi kapan pun dan dimana pun kita berada. Sama-sama kita ketahui bahwa belajar memiliki tujuan untuk membentuk pribadi yang lebih baik lagi. Belajar merupakan aktivitas mental manusia untuk memperoleh tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman yang diperoleh manusia dan menyangkut aspek keperibadian manusia untuk menjadi lebih baik lagi.¹⁰ Belajar seringkali tidak disadari oleh manusia. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan manusia ketika manusia itu ingin melakukan sesuatu yang dinginkannya. Dalam belajar biasanya tidak akan memandang siapa pengajarnya, dimana tempatnya dan apa yang dikerjakannya, karena belajar hanya menekankan pada hasil yang diperoleh.

Dalam buku Muhammad Fathurrohman, Slavin mengemukakan, belajar adalah perubahan yang relative permanen dalam perilaku atau potensi yang dimiliki manusia sebagai hasil

¹⁰M, Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Uais Inspirasi Indonesia), hlm. 1

dari pengalaman yang dimiliki. Seseorang dianggap telah belajar apabila seseorang tersebut dapat menunjukkan perubahan perilaku.¹¹ Ada beberapa elemen penting dalam ciri belajar yaitu:

1. Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang mana perubahan ini mengarahkan kepada perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi, tetapi ada juga kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih parah lagi yang akan diperbuat manusia.
2. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi karena latihan dan pengalaman seseorang.
3. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan ini harus dapat relative stabil.
4. Tingkah laku yang dialami harus melalui beberapa aspek yaitu aspek psikis dan fisik.¹²

Dalam buku Winasata Gora dan Sunarto, Noehi Nasution mengemukakan ciri-ciri kegiatan belajar adalah:

- 1) Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri seseorang baik itu secara aktual maupun secara potensial.
- 2) Pada dasarnya perubahan yang didapatkan berlaku pada waktu yang relatif lama.

¹¹Muhammad Faturrahman, *Belajar dan Pembelajaran Modern*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2019), hlm.1.

¹²Muhammad Faturrahman, *Belajar dan Pembelajaran Modern...*, hlm.9.

- 3) Perubahan tersebut terjadi karena ada usaha yang dilakukan manusia.¹³

Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Selain itu tujuan belajar adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup. Bentuk tingkah laku sebagai tujuan belajar atas tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif berkaitan dengan perilaku yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat dan penyesuaian perasaan sosial.
- 3) Ranah psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan atau skill yang bersifat manual dan motorik.¹⁴

Berdasarkan pengertian belajar yang telah dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang dimana mulai dari perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan hasil dari pengalaman seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dari proses perubahan yang terjadi tersebut akan mengarahkan pada perubahan tingkah laku yang lebih baik.

¹³Winastwan Gora dan Sunarto, *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2019), hlm.16.

¹⁴Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-teori Belajar dalam Pendidikan*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hlm.16.

b. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata instruction yang dalam bahasan Yunani disebut instruere yang berarti menyampaikan pikiran. Dengan demikian, arti intruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.¹⁵ Pembelajaran adalah proses intraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik.¹⁶ Pendidik harus mampu memenuhi kualifikasi sesuai dengan tingkatan siswa, mata pelajaran yang diampuh oleh guru dan ketentuan lainnya, tentunya menggunakan media pembelajaran agar para siswa lebih tertarik dalam belajar, agar tercapai tujuan belajar yang diinginkan.¹⁷

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Komponen dalam pembelajaran adalah pendekatan yang dilakukan

¹⁵C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Rineke Cipta, 2019), hlm.34.

¹⁶Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M.Pd, dkk, “ Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis” ,(Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019). hlm.13.

¹⁷Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Jawa Tengah : CV Semu Untung 2020), hlm.1.

secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi yang disajikan oleh guru. Sehingga guru dituntut untuk menggunakan pendekatan dan materi yang semenarik mungkin, karena pada hakikatnya guru yang dapat membuat suasana belajar itu menjadi lebih hidup dan menyenangkan.¹⁸

2. Media Permainan Dakon

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.¹⁹ Secara etimologi media berasal dari bahasa latin yang artinya alat, sedangkan secara terminologi ialah menyajikan sesuatu informasi ilmiah yang dapat membuat seseorang paham dengan mudah. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media merupakan komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju kominikan.²⁰

Hamalik menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi pada saat pembelajaran antara guru dan murid. Media pembelajaran dapat membantu guru

¹⁸Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M.Pd, dkk, “ *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*....”, hlm. 14.

¹⁹Siti maemunawati dan Muhammad Alif, *Peran Guru dan Orang tua, Metode, dan Media Pembelajaran: Strategi KBM* ,(Banten: Penerbit 3M Medai karya Serang, 2020), hlm.20.

²⁰Bistari Basuni Yusuf, : “*Metode dan Media Pembelajaran yang Efektif*”, Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan, vol 1, no.2 , tahun 2019, hlm.14

dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada murid, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh murid, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan. Maka dari itu media pembelajaran memiliki tujuan dalam penggunaannya sebagai berikut:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian murid sehingga dapat menimbulkan motivasi.
- 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
- 3) Metode mengajar lebih bervariasi.
- 4) Murid akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, karena mampu memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran dan dapat memudahkan murid dalam memahami materi pelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran perlu diadakan disekolah dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya atas dasar bertujuan untuk:

1. Memberikan kemudahan kepada murid untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut bahan.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi murid untuk belajar.

3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, karena murid tertarik untuk menggunakan dan mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan murid.
5. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
6. meningkatkan kualitas belajar mengajar.²¹

Disimpulkan bahwa media merupakan alat-alat ataupun perantara yang digunakan komunikator untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan terhadap komunikan. Dan media juga merupakan alat bantu yang berupa benda-benda dalam proses pembelajaran baik itu berupa alat peraga, alat gerak, tiga dimensi, gambar-gambar dan sebagainya. Proses pembelajaran yang menggunakan seperangkat media merupakan upaya efektif untuk meningkatkan daya tarik belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan dengan penggunaan media akan mempermudah daya tarik minat belajar siswa pada proses pembelajaran.

a. Pengertian Dakon

Dakon adalah permainan tradisional yang berasal dari Indonesia dan sangat populer di seluruh Nusantara. Itu juga disebut dengan beberapa nama, seperti "congklak" di Jawa, "sungka" di Filipina, dan nama lain di beberapa tempat. Dakon dimainkan pada papan permainan berlubang yang terdiri dari dua baris lubang kecil (biasanya tujuh) dan dua lubang besar di kedua sisi

²¹Fauzan, dkk., " *Microteaching di SD/MI*", (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 60-62.

papan.²² Papan dakon terdiri dari empat belas lubang kecil, dengan dua lubang besar yang berfungsi sebagai "rumah" atau "gudang" pemain. Setiap baris lubang kecil diisi dengan biji atau batu kecil yang digunakan sebagai alat permainan. Tujuan permainan adalah untuk mengumpulkan sebanyak mungkin biji di "rumah" atau "gudang" pemain.



Gambar 1.1
Permainan Dakon

Memindahkan biji dari satu lubang ke lubang lain searah jarum jam adalah caranya. Pemain mengambil biji dari salah satu lubang di barisnya dan menaburkannya satu per satu ke lubang berikutnya. Ini termasuk memasukkannya ke dalam "rumah" atau "gudang" sendiri. Pemain memiliki giliran tambahan jika biji terakhir jatuh ke dalam "rumah" atau "gudang" pemain. Namun, jika biji terakhir jatuh ke dalam lubang kosong di baris sendiri, pemain tersebut harus mengambil semua biji dari lubang di sebelah lawan dan memasukkannya ke dalam "rumah" atau "gudang" pemain.²³

Permainan dakon bergantung pada strategi, perhitungan, dan kecepatan membuat keputusan. Selain menjadi permainan yang menghibur, permainan

²²Sudarto, *Permainan Tradisional*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).

²³W.A.Nastiti, *Analisis Strategi Permainan Congklak*, (Jurnal Pendidikan Matematika), hlm.45-56.

dakon memiliki nilai budaya dan pendidikan, seperti mengajarkan keterampilan berhitung, strategi, dan kerja sama antar pemain.²⁴

b. Ciri-ciri Permainan Dakon

1. Papan Permainan yang Khas

Dakon dimainkan dengan papan permainan yang dipenuhi dengan lubang-lubang kecil yang teratur. Papan ini memiliki dua baris lubang kecil (biasanya tujuh lubang di setiap baris) dan dua lubang besar yang berfungsi sebagai "rumah" atau "gudang" pemain.

2. Biji atau Batu Sebagai Alat Permainan

Pemain dapat menggunakan biji, batu kecil, atau bahan lainnya sebagai alat permainan saat memainkan Dakon. Biji-biji ini dimasukkan ke dalam setiap lubang yang ada di papan permainan.

3. Tujuan Permainan yang Jelas

Tujuan utama permainan Dakon adalah mengumpulkan jumlah biji yang paling banyak di "rumah" atau "gudang" pemain. Pemain mencoba menggunakan strategi tertentu untuk mencapai tujuan ini dengan memindahkan biji dari satu lubang ke lubang lainnya.

4. Gerakan Permainan Berurutan

Dalam permainan ini, dakon digerakkan untuk memindahkan biji dari satu lubang ke lubang lain secara berurutan, searah jarum jam. Pemain mengambil biji dari lubang yang ada di baris mereka sendiri dan

²⁴W.I.Ardi, Makna Simbolik *Permainan Tradisional Dakon dalam Pembentukan Karakter Bangsa*, (Jurnal Pendidikan Karakter:2019), hlm.189-201.

menaburkannya ke lubang berikutnya, termasuk ke dalam "rumah" atau "gudang" mereka sendiri.

5. Strategi dan Keterampilan yang Dibutuhkan, dalam permainan Dakon, perhitungan, strategi, dan kecepatan membuat keputusan diperlukan. Pemain harus memilih langkah yang tepat untuk memaksimalkan penarikan biji dari lubang.

6. Nilai Budaya dan Pendidikan

Dakon bukan hanya permainan yang menghibur; itu juga memiliki nilai budaya dan pembelajaran. Permainan ini mengajarkan berhitung, strategi, dan kerja sama tim.

7. Populer di Berbagai Daerah

Dakon populer di Indonesia dan di banyak wilayah Asia Tenggara dengan nama yang berbeda, seperti "congklak" di Jawa dan "sungka" di Filipina, serta nama lain.

c. Tujuan Permainan Dakon

1. Mengumpulkan lebih banyak biji atau batu dari lawan.
2. Membantu dalam pengembangan keterampilan.
3. Berpikir strategis, perencanaan, dan pengambilan keputusan.
4. Menumbuhkan konsentrasi peserta didik.

d. Cara Menggunakan Dakon

1. Pemain mulai dengan duduk di sisi berlawanan papan permainan. Setiap pemain bertanggung jawab atas baris lubang kecil di depan mereka yang disebut sebagai "rumah" mereka.



Gambar 1.2
Bermain Dakon

2. Pemilihan Lubang

Pemain memilih satu lubang di dalam "rumah" mereka untuk menyimpan biji. Kemudian mereka mengambil semua biji dari lubang tersebut.

3. Penyebaran Biji

Satu biji per lubang, searah jarum jam, disebar dari lubang yang dipilih ke lubang lain, termasuk ke dalam "rumah" pemain yang mengambil biji.

4. Pengambilan Biji

Pemain mendapat lebih banyak giliran untuk mengambil biji dari lubang mana pun di sekitar "rumah" pemain.

5. Pengulangan Giliran

Jika biji terakhir dari giliran pemain jatuh ke dalam "rumah" mereka, pemain akan menerima lebih banyak giliran untuk mengambil biji dari lubang mana pun di sepanjang giliran.

6. Pengulangan Langkah

Langkah-langkah ini dilakukan oleh masing-masing pemain bergantian hingga salah satu pemain tidak memiliki biji di lubang mereka.

7. Permainan berakhir ketika salah satu pemain tidak memiliki biji di lubang-lubang mereka sendiri. Pemain yang memiliki biji tersisa dapat mengumpulkannya di papan.
8. Metode penghitungan poin
Jumlah biji yang ada di "rumah" masing-masing pemain dihitung. Pemain yang memiliki jumlah biji tertinggi adalah pemenang.

3. Keaktifan

a. Hakikat Keaktifan

Keaktifan menyatakan berarti giat (bekerja atau berusaha) atau suatu keadaan siswa dapat aktif . Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan menunjukkan oleh beberapa kasus di kelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, cenderung ingin izin keluar kelas dengan alasan kebelakang, tidak konsentrasi, ngobrol dengan teman-temannya, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, sedang jam pelajaran jam saat ini tengah berlangsung dan sebagainya.

Maka guru perlu mencari cara untuk meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan belajar, siswa dituntut untuk aktif. Keaktifan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang datang dari dalam diri siswa maupun yang datang dari luar diri siswa. Faktor yang datang dari dalam diri siswa sendiri ada yang berkaitan dengan kecakapan, ada yang bukan kecakapan, seperti minat dan

dorongan untuk belajar. Minat dan dorongan untuk belajar dapat ditimbulkan melalui upaya dan situasi yang diciptakan oleh guru. Upaya dan situasi yang diciptakan oleh guru tersebut dapat mempengaruhi minat dan dorongan belajar juga mempengaruhi keaktifan siswa belajar.²⁵

b. Ciri Pembelajaran Aktif

1. Partisipasi Siswa

Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui diskusi, kerja kelompok, proyek, permainan peran, dan kegiatan kreatif lainnya yang membutuhkan partisipasi aktif.

2. Kolaborasi, Siswa belajar keterampilan sosial dan pemecahan masalah dengan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain.

3. Pemikiran Kritis

Pembelajaran aktif mendorong siswa untuk mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Ini membantu mereka menjadi lebih kritis dan tidak hanya mengambil informasi secara pasif.

4. Pengalaman Langsung

Eksperimen, simulasi, kunjungan lapangan, atau proyek nyata memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran.

5. Keterlibatan Emosional

²⁵Sinar, Metode Active Learning,”Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa, (Yogyakarta: Deepublish, 2019).hlm.8-9.

Saat siswa berpartisipasi dalam pembelajaran aktif, mereka dapat merasa lebih terlibat dengan subjek yang mereka pelajari.

6. Fokus pada Proses Pembelajaran

Metode ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir; lebih fokus pada bagaimana siswa menyelesaikan masalah atau menemukan solusi. Proses pembelajaran dianggap sama pentingnya dengan hasil akhir.²⁶

Berdasarkan uraian diatas Pembelajaran aktif memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran mereka, mendorong pemahaman yang lebih baik, dan meningkatkan keterampilan yang relevan untuk kehidupan nyata.

Kesuksesan pembelajaran aktif bergantung pada guru yang memberikan dukungan, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memberikan instruksi yang jelas, memberikan umpan balik, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

4. Mata Pelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Kata *mathematike* berasal dari *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana proses berpikir secara rasional dan masuk akal dalam memperoleh konsep. Matematika dikatakan sebagai suatu ilmu karena keberadaannya dapat dipelajari dari berbagai fenomena. Matematika sebagai ilmu deduktif artinya matematika memerlukan pembuktian

²⁶Smith.J, *Pembelajaran Aktif di dalam Kelas*, Strategi bagi Guru, 2019.

kebenaran. Matematika memiliki keteraturan sehingga dapat digeneralisasi berdasarkan pola yang ditemukan, serta dari konsep matematika yang masih saling berhubungan. Matematika sebagai bahasa simbol artinya matematika ditulis menggunakan simbol yang berlaku menyeluruh dan memiliki arti yang padat. Matematika merupakan ratu dan pelayan bagi ilmu lain berarti matematika itu tidak bergantung kepada bidang studi lain, bahkan ilmu matematika digunakan sebagai pelayanan pengembangan ilmu pengetahuan lainnya.²⁷

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika di Sekolah dapat dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umumnya adalah agar peserta didik mampu menggunakan matematika untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Jadi setiap permasalahan orang jumpai dalam kehidupannya baik itu dengan berkenaan dengan penghitungan, pengukuran, penafsiran, dapat terselesaikan dengan mudah.²⁸

Sedangkan tujuan khusus dari pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- a) Siswa mampu berpikir kritis, logis, dan sistematis, dalam kaitannya pembuatan kesimpulan secara generalisasi dan penyusunan sebuah bukti.

²⁷Isrok'atun, Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm.3-4.

²⁸Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD*, (Universitas Muhammadiyah Malang: UMM Press, 2019), hlm.4-5.

- b) Mengajarkan siswa operasi hitung dan pengukuran secara teliti, tepat, cermat.
- c) Siswa mampu menggunakan konsep dan prosedur dalam pemecahan masalah matematika secara efektif dan efisien.
- d) Mengajarkan siswa berpikir secara komunikatif dengan mengungkapkan ide dan gagasannya melalui tabel, diagram, maupun dalam bentuk simbo-simbol.
- e) Melatih siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemauan untuk mencoba dan memecahkan masalah matematika.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika

Ruang lingkup materi matematika adalah aljabar, pengukuran, dan geometri, peluang dan statistik, trigonometri, dan kalkulus. Sedangkan cakupan ruang lingkup matematika di Sekolah Dasar adalah bilangan, geometri, pengukuran, dan pengolahan data.²⁹ Berdasarkan cakupan ruang lingkup pembelajaran matematika tersebut penelitian ini akan terbatas pada ruang lingkup bilangan mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

5) Operasi Hitung Penjumlahan

Pengertian penjumlahan

Penjumlahan merupakan penggabungan jumlah dua bilangan atau lebih angka sehingga menjadi angka yang baru. Angka tersebut beranggotakan semua jumlah anggota angka pembentuknya. Dalam

²⁹Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2019, *Generasi Hebat Generasi Matematika*, (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2020), hlm.120.

penjumlahan memiliki beberapa teknik diantaranya adalah penjumlahan tanpa teknik menyimpan. Penjumlahan tanpa teknik menyimpan bukanlah hal yang sulit di ajarkan di sekolah Dasar karena teknik ini biasa diajarkan untuk kelas bawah yang dimana pada kelas bawah merupakan menerima materi yang ringan dan mudah dipahami.³⁰ Anak-anak pertama kali belajar hitung dengan penjumlahan. untuk mendapatkan hasil, atau jumlah dari dua bilangan, atau hasil dari penggabungan dua kumpulan benda menjadi satu kumpulan benda yang hasilnya selalu lebih besar dari dua kumpulan benda sebelumnya.

6) Pemahaman konsep

Pemahaman Konsep adalah suatu kemampuan penguasaan materi dan kemampuan siswa dalam memahami, menyerap, menguasai, hingga mengaplikasikannya dalam pembelajaran matematika.

Berikut ini adalah beberapa aspek penting dari pemahaman kognitif siswa tentang materi penjumlahan di kelas 2 SD, bagaimana mereka memproses, dan memahami konsep dasar Penjumlahan:

a. Identifikasi Simbol dan Notasi

Siswa memahami tanda (+) sebagai simbol penjumlahan dan mengetahui bahwa hasil penjumlahan ditunjukkan dengan (=).

b. Makna Penjumlahan

Siswa memahami bahwa penjumlahan adalah proses menggabungkan dua kumpulan objek untuk mendapatkan jumlah

³⁰Nurlatif Wahyuni, Wawan Purnama Mulyadi, Nishfiya Ramdoniati, *Pengembangan Media Sipitung (Aksi Pintar Berhitung) Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan*, (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah: Al-Mujahidah), Vol.03, Maret 2022.

total. memahami, dan menerapkan konsep penjumlahan dalam berbagai situasi.

c. Penjumlahan Mental

Siswa mulai mengembangkan kemampuan melakukan penjumlahan secara mental dengan angka kecil, misalnya $2 + 3$.

d. Penggunaan Strategi Penjumlahan, Pengelompokan

Siswa dapat mengelompokkan angka untuk memudahkan penjumlahan, seperti mengenali bahwa $5 + 5$ sama dengan 10.

e. Penjumlahan dengan berbeda

Menggunakan pecahan angka yang lebih kecil untuk memudahkan penjumlahan, seperti menghitung $6 + 7$ sebagai $(6 + 6) + 1$.

f. Peningkatan Keterampilan dengan Latihan Terstruktur.

Peningkatan Kesulitan Bertahap: Soal penjumlahan disusun dengan tingkat kesulitan yang meningkat secara bertahap untuk memperkuat pemahaman kognitif.

Latihan berulang: siswa diberi latihan berulang untuk mengembangkan kelancaran dalam melakukan penjumlahan

g. Penilaian dan Umpan Balik

Tes dan kuis digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara berkala. Dan memberikan umpan balik yang membangun untuk membantu siswa memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman mereka.

h. Penerapan Penjumlahan dalam Masalah Kontekstual

Masalah Cerita: Siswa mampu menyelesaikan soal cerita yang melibatkan penjumlahan, misalnya, "Jika Ali memiliki 3 apel dan Budi memberi 2 apel lagi, berapa total apel yang dimiliki Ali?".

Situasi Sehari-hari: Siswa dapat menerapkan penjumlahan dalam konteks sehari-hari, seperti menghitung jumlah buah dalam keranjang atau menambahkan uang saku.

i. Penggunaan Alat Bantu Visual dan Manipulatif

Garis Bilangan dengan cara menggunakan garis bilangan untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan dengan melompat dari satu angka ke angka berikutnya..

B. Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat penelitian, maka peneliti mencoba memperdalam atau melakukan kajian terdahulu yang dapat membantu referensi serta menambah wawasan untuk melakukan pengolahan dan analisis data. Berdasarkan studi terdahulu ada beberapa penelitian yang dilakukan tentang hal yang sama dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Adapun penelitian terdahulu, sebagai berikut:

- a. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Anis Safitri pada tahun 2023 dengan judul pengembangan media stik eskrim untuk kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan di kelas 2 SDN Lembuak,

Kabupaten Lombok Barat.³¹ Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, Maka dapat dinyatakan bahwa media stik es krim untuk kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan sangat layak dari aspek valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas II SDN 2 Lembuak. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media stik es krim dalam pembelajaran matematika meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan kelas dan pemahaman mereka tentang konsep penjumlahan dan pengurangan. Siswa lebih berpartisipasi dalam diskusi dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik setelah menggunakan stik es krim. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah terlihat pada media yang digunakan dan jenis penelitian sebelumnya Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, sedangkan jenis penelitian penulis Penelitian Tindakan Kelas.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Chandra Dewi pada tahun 2019 dengan judul Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong.³² Berdasarkan dari hasil penelitian ini terdapat kenaikan presentasi hasil belajar matematika

³¹Anis Safitri, “Pengembangan Media Stik Eskrim untuk Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan di kelas 2 SDN Lembuak, Kabupaten Lombok Barat”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 08 No 01 Juni 2023.

³²Putri Chandra Dewi, “Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN Rejang Lebong”, (Curup, 2019).

siswa, dari siklus pertama sampai siklus kedua mengalami kenaikan presentasi ketuntasan hasil belajar matematika dengan menggunakan permainan dakon. Persamaan pada penelitian ini sama-sama menggunakan media permainan dakon dan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan penulis saat ini. Sedangkan perbedaan pada permasalahan yang dibahas pada penelitian ini tentang hasil belajar sedangkan permasalahan yang diteliti oleh penulis tentang keaktifan siswa.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh adikotulafaliyah pada tahun 2021 Upaya Peningkatan Hasil Belajar Operasi Perkalian dengan Media Dakon pada kelas 3 SDN Benoa.³³ Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan dakon dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pemahaman siswa dalam materi operasi perkalian pada bilangan cacah dapat meningkat dapat dilihat dari hasil penelitian tindakan kelas pada siklus pertama dan kedua. Persamaan pada penelitian saat ini sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dan media yang digunakan. Perbedaan pada penelitian ini tersebut pada materi yang diajarkan.

Maka dengan menggunakan dakon dalam pembelajaran matematika sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga siswa lebih mudah memahami konsep tentang penjumlahan pada pembelajaran matematika yang

³³ Adikotul Alalfiyah, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Operasi Perkalian dengan Media Dakon pada kelas 3 SDN Benoa”, *Jurnal Kependidikan Dasar*, Volume Vol. 8, No. 1 Juni 2021 Hal. 57-72.

terkadang siswa sangat sulit memahami serta mengubah Suasana belajar menjadi efektif, menarik sehingga dalam proses belajar mengajar lebih terlihat menyenangkan. Karna dengan adanya media congklak ini siswa diajak lebih aktif untuk berfikir.

C. Kerangka Berpikir

Keaktifan dan kelas II SDN 200508 Sihitang menunjukkan bahwa keaktifan siswa terlihat masih rendah ditinjau dari proses pembelajaran di sekolah saat ini masih belum maksimal dalam mengembangkan keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung kurang memperhatikan terhadap penjelasan dari guru seperti bermain sendiri, berbicara dengan teman, dan adapula yang melamun, sebab guru cenderung menjadi pusat informasi dan sumber utama dalam proses belajar (teacher center). Pembelajaran yang dilakukan siswa kurang melibatkan kerjasama dalam kelompok, kegiatan siswa dilakukan secara individu. Sebagian besar siswa masih belum mempunyai keberanian dalam menyampaikan pendapat secara lisan di depan kelas, sehingga siswa yang lain kurang mendengarkan dengan baik saat temannya yang berpendapat. Komunikasi antara guru dan siswa kurang baik dalam melakukan feedback saat tanya jawab, siswa cenderung menjawab pertanyaan dari guru, dan apabila diberikan kesempatan untuk bertanya pemahaman materi, siswa hanya terdiam. Media yang digunakan pada proses pembelajaran terbatas, dengan menggunakan benda yang ada disekitar lingkungan sekolah saja. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa cenderung bersikap pasif.

Pembelajaran matematika kurang dipahami siswa karena terdapat materi untuk memahami konsep yang abstrak. Siswa cenderung bersikap pasif apabila kurang memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Penyampaian materi pembelajaran akan mudah dipahami dan dilakukan siswa apabila menggunakan metode pembelajaran yang tepat dengan media yang menarik bagi siswa. Metode permainan dengan menggunakan media dakon memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam permainan dakon. Melalui metode permainan memungkinkan siswa untuk mendapatkan kesenangan, kegembiraan, dan kenikmatan. Sehingga akan ada unsur sukarela dalam melakukan rangkaian kegiatan belajarnya dari yang konkret ke simbolik, akan membangkitkan aktivitas, motivasi dan minat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa secara langsung dengan metode permainan dengan menggunakan media dakon pada pembelajaran matematika, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan pemahaman kelas II SDN 200508 Sihitang Padangsidimpuan.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan hasil penjelasan dari teori diatas, hipotesis tindakan pada penelitian ini bahwa penggunaan permainan dakon dapat meningkatkan keaktifan siswa dan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidimpuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 200508 Padangsidempuan yang beralamat di Jln.T.Rizal Nurdin Sihitang, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara. Waktu Penelitian akan berlangsung pada Juli 2024 sampai Agustus 2024.

Waktu penelitian yang akan dilaksanakan:

No	Kegiatan	Waktu
1.	Pengesahan judul	Januari 2024
2.	Penyusunan proposal	Februari 2024
3.	Bimbingan proposal	April-Juni 2024
4.	Seminar proposal	Juli 2024
5.	Penelitian	Agustus 2024
6.	Penyusunan skripsi	September 2024
7.	Bimbingan skripsi	Oktober 2024
8.	Seminal hasil	November 2024
9.	Sidang munaqasyah	Desember 2024

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action research*), dimana datanya secara langsung dihimpun berdasarkan adanya perlakuan yang diberikan seorang pendidik

(peneliti). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dengan mengembangkan temuan, kajian, tindakan maupun keterampilan yang bersifat refleksi oleh peneliti untuk meningkatkan tindakan-tindakan mereka dalam melakukan tugas-tugas dan memperdalam pemahaman terhadap tindakan serta memperbaiki kondisi dengan penerapan langsung.³⁴ Penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu dengan menggunakan model penelitian yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, model ini merupakan model penelitian tindakan kelas yang menjadi acuan awal bagi model-model lainnya dalam mengatasi permasalahan di kelas.³⁵

C. Latar dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data yang diminta informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Adapun yang dimaksud subjek penelitian adalah sumber data atau tempat peneliti memperoleh keterangan penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah 27 siswa. Objek penelitian ini adalah materi penjumlahan dengan menggunakan media permainan dakon.

³⁴Cholid Narbuku and Abu Achmad, *Metologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).

³⁵Maulana Arafat Lubis, dkk, “ *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI*”, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022).

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang dimanfaatkan peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan menjadi sistematis. Instrumen pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu.³⁶

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengumpulan data dengan menggunakan indra mata secara langsung dalam pengamatan yang dilakukan peneliti. Observasi digunakan untuk mengetahui situasi dan kondisi lingkungan sekolah serta para guru yang ada. Observasi untuk guru dilakukan yaitu mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Sedangkan untuk siswa dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran seperti tingkah laku siswa pada saat belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas, mengamati hasil belajar siswa, dan sebagainya yang dilakukan oleh siswa, dengan pengamatan langsung di lapangan menggunakan lembar observasi.

Observasi ini menggunakan lembar observasi yang berfungsi sebagai panduan ketika mengadakan pengamatan dan pengumpulan data. Tujuan dibuatnya lembar observasi tersebut untuk mencatat semua kejadian yang terjadi selama observasi. Lembar observasi ini berisi tentang perilaku guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.³⁷

³⁶Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2019).

³⁷Muhamad Firdaus et al., *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022) hlm.28.

Adapun lembar observasi keaktifan siswa

Tabel 3.1 Lembar Observasi Siswa

No.	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Mengajukan pendapat kepada guru maupun kepada siswa yang lain				
2.	Mengajukan dan menjawab pertanyaan				
3.	Partisipasi serta diskusi dalam kelompok				
4.	Menyelesaikan masalah				
5.	Mendengarkan penjelasan guru atau pendapat orang lain				
6.	Mencatat hasil/soal/materi pembelajaran				
7.	Menggunakan atau menerapkan peraturan yang ditetapkan				

Deskripsi kriteria yang diamati

1: Tidak Pernah Dilakukan

2: Jarang Dilakukan

3: Sering Dilakukan

4: Selalu Dilakukan

Kriteria Penilaian

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik

2. Lembar Tes

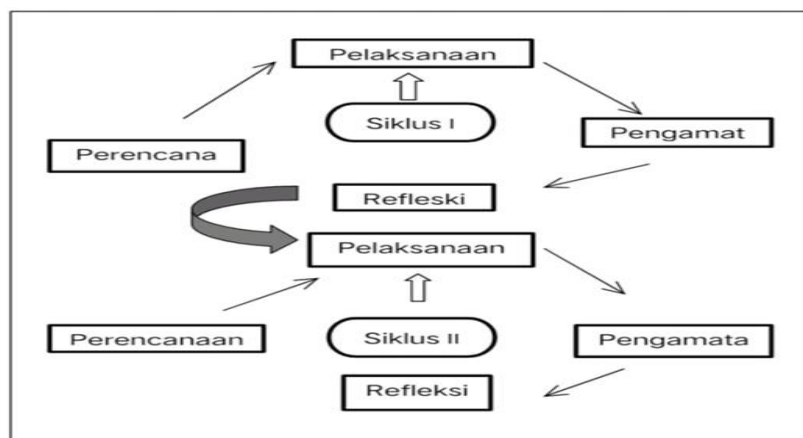
Penelitian ini menggunakan tes essay yang diberikan pada siswa pada akhir pertemuan. Tes digunakan untuk mengumpulkan data

yang sifatnya mengevaluasi hasil proses untuk mendapatkan kondisi awal sebelum dilakukan, instrumen tes dapat berupa soal-soal tes.³⁸ Dilakukan dengan uji validasi, realible, dan daya pembeda.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data melalui gambar dan video yang diperlukan peneliti selama proses penelitian, dan mendapatkan informasi untuk penelitian.

E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian



Gambar 3.1 Model Kurt Lewin

a. Siklus I

1) Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- a) Meminta izin kepada kepala sekolah SDN 200508 Sihitang Padangsisimpulan.

³⁸Muhamad Firdaus et al., 30.

- b) Melakukan observasi pada peserta didik kelas II untuk mengetahui kondisi dan karakteristik peserta didik.
- c) Melakukan wawancara kepada salah satu guru untuk mengetahui permasalahan yang dialami ketika di kelas.
- d) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- e) Mempersiapkan bahan materi, sarana dan media yang akan digunakan.
- f) Membuat lembar observasi dan catatan lapangan untuk mengetahui perkembangan peserta didik.
- g) Menyusun tes awal untuk mengukur hal belajar sebelum tindakan penelitian dilakukan.

2) Pelaksanaan

Kegiatan yang akan dilakukan peneliti pada tahap ini adalah guru melaksanakan tindakan penerapan sesuai dengan rencana yang telah dibuat dengan penerapan media permainan dakon berdasarkan RPP yang telah disiapkan. Langkah kegiatan pembelajaran Matematika kelas II sebagai berikut:

a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam
- (2) Guru menanyakan kabar peserta didik.
- (3) Guru mengabsen kehadiran peserta didik.
- (4) Kemudian berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu dari peserta didik.
- (5) Memberikan as breaking.

(6) Mengkondisikan ruangan dan peserta didik agar siap untuk belajar.

(7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan inti

1. Guru menjelaskan materi sebagai pengantar.
2. Guru menunjukkan gambar yang berkaitan dengan materi.
3. Guru membentuk kelompok diskusi belajar.
4. Guru menyampaikan aturan permainan yang akan dilakukan.
5. Guru mengarahkan permainan pada proses pembelajaran.
6. Salah satu perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan yang disediakan oleh guru.
7. Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi.

c) Penutup

1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum pembelajaran ditutup.
2. Guru dan peserta didik sama-sama mengulangi materi pembelajaran.
3. Guru memberikan tugas rumah yang berkaitan dengan materi hari ini.
4. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan berdoa yang dipimpin salah satu peserta didik.
5. Guru mengucapkan salam dan meninggalkan kelas.

3) Observasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan tahapan jalannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media

permainan dakon yang digunakan guru sekaligus peneliti dengan menggunakan lembar observasi.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka dilakukan refleksi pada keseluruhan langkah dan rangkaian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Kemudian dari hasil refleksi, direncanakan ke siklus berikutnya.

b. Siklus II

1) Perencanaan

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan langkah-langkah penerapan media pembelajaran Dakon.
- b) Mempersiapkan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
- c) Mempersiapkan lembar observasi dan catatan lapangan.
- d) Pembentukan kelompok pada saat proses pembelajaran.

2) Tindakan

Pada tahap ini peneliti mendesain pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran dakon pada materi penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan panduan RPP yang telah disusun sebelumnya, dan mengamati dengan cara observasi untuk mendapatkan informasi.

3) Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti sebelumnya.

4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan mengidentifikasi data yang diperoleh dari lembar observasi, kemudian peneliti melakukan refleksi dengan cara melakukan penilaian terhadap proses selama pembelajaran berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan mendapatkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis dengan data yang bersifat kualitatif dan deskriptif kuantitatif, dalam memastikan data bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan.

1. Reduksi Data

Untuk melihat keaktifan siswa dapat dilihat dan dihitung dengan menggunakan rumus
$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

X= Nilai rata-rata

$\sum x$ = Nilai sluruh siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Untuk mengetahui hasil skor yang dicapai pada keaktifan belajar peserta didik yang dihitung dari nilai rata-rata pada setiap siklus. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah aktivitas peserta didik meningkat atau tidak. Kriteria tingkat keaktifan belajar cukup, rendah, dan tinggi dapat ditentukan sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian

Rentang skor persentase	Kriteria
80%-100%	Sangat Baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup Baik
50%-59%	Kurang
0%-49%	Sangat Kurang

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan pengorganisasian data yang terkait dengan penelitian sehingga peneliti mendapatka kesimpulan. Penyajian data dapat menggunakan tabel, bagan dan grafik. Dari penyajian data peneliti dapat melihat kejadian yang terjadi selama proses penelitian.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan salah satu dari kegiatan penelitian yang dilakukan. Dari semua tindakan yang selama penelitian setelah mendapatkan data, maka peneliti dapat membuat kesimpulan.

G. Sistematika Pembahasan

Bab I membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan indikator tindakan.

Bab II membahas tentang landasan teori yang terdiri dari kerangka teori, penelitian terdahulu, dan hipotesis tindakan.

Bab III membahas tentang metodologi penelitian yang meliputi lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subyek penelitian, instrumen pengumpulan data, langkah-langkah prosedur penelitian, teknis analisis data, dan sistematika pembahasan.

Bab IV membahas tentang analisis data prasiklus, pelaksanaan siklus I dan II, analisis data, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan peneliti.

Bab V membahas tentang kesimpulan, implikasi hasil penelitian, dan saran dari hasil penelitian.

BAB IV

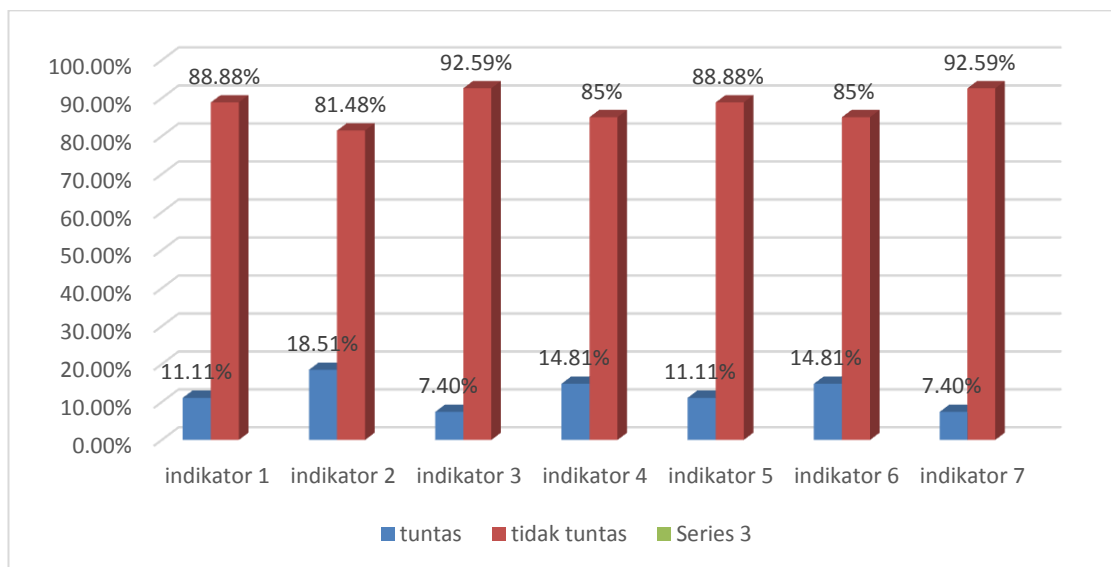
HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian yang telah diperoleh dari data yang dikumpulkan melalui instrumen penelitian yang valid dan reliabel. Instrumen yang digunakan telah melalui proses validasi yang detail, sebagaimana dijelaskan pada akhir Bab III, untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki kualitas yang dapat diandalkan. Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi, tabel, dan grafik untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur. Selanjutnya, pembahasan akan mengkaji hasil penelitian tersebut secara mendalam dengan menghubungkannya pada teori-teori yang relevan dan temuan-temuan penelitian sebelumnya.

A. Analisis Data Prasiklus

Proses pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dan pemahaman konsep dasar, khususnya pada materi penjumlahan bilangan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika, Ibu Marhamah Harahap, S.Pd., ditemukan bahwa nilai hasil belajar siswa belum memadai. Dari 27 siswa yang mengikuti tes awal pada hari Senin pukul 08.15-09.35 WIB, hanya 5 siswa yang berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70, sedangkan 22 siswa lainnya masih berada di bawah standar tersebut. Rendahnya hasil belajar ini

menunjukkan adanya permasalahan dalam metode pembelajaran yang diterapkan.³⁹



Gambar 4.1
Ketuntasan siswa pada pretes

³⁹ Marhamah Harahap, Guru Matematika dan Wali Kelas II Wawancara, di SDN 200508 Sihitang, Tanggal 12 Agustus 2024

Hasil tes awal menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan memahami dan menyelesaikan soal penjumlahan bilangan. Sebagian besar siswa mengaku lupa dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya dan hanya mengingat sedikit dari apa yang dipelajari saat itu saja. Selain itu, ditemukan bahwa siswa sering kali menggunakan metode penyelesaian yang tidak sesuai dengan konsep yang telah diajarkan, yang menunjukkan lemahnya pemahaman terhadap konsep penjumlahan. Rendahnya keaktifan siswa juga menjadi salah satu kendala utama. Mereka cenderung pasif selama pembelajaran, enggan bertanya, tidak berani berdiskusi, dan merasa puas dengan jawaban yang diberikan tanpa memeriksa kebenarannya.

Minimnya interaksi siswa dalam proses pembelajaran mencerminkan kurangnya motivasi dan keterlibatan aktif mereka. Ketika menghadapi soal-soal matematika, siswa lebih memilih bekerja sendiri tanpa berdiskusi dengan teman atau meminta bantuan dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan selama ini belum mampu mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga materi yang diajarkan tidak dapat dipahami dengan baik. Kondisi ini juga diperparah oleh pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan media atau alat bantu yang menarik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti merancang penerapan media permainan Dakon sebagai alternatif metode pembelajaran. Media permainan Dakon diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa serta membantu mereka memahami konsep penjumlahan bilangan dengan lebih baik. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan,

memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang melibatkan permainan, siswa diharapkan mampu mengingat materi lebih kuat, memahami konsep penjumlahan secara mendalam, dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal.

Penerapan media permainan Dakon tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga untuk mendorong keaktifan mereka selama proses pembelajaran. Dengan melibatkan siswa secara langsung melalui media yang kreatif dan menyenangkan, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penggunaan permainan Dakon dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

B. Pelaksanaan Siklus I

Dari tes awal, sebelum melaksanakan penggunaan media pembelajaran Dakon dalam pembelajaran Matematika langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah berdiskusi dengan guru mata Pelajaran Matematika SDN 200508 Sihitang. Adapun hasil dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan ke-1

a. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan selanjutnya yaitu menyusun instrument penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu: RPP yang di dalamnya memuat langkah-langkah yang mendukung pelaksanaan media Dakon dan tes pada setiap

pertemuan. Instrument penelitian ini disusun berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan media Dakon.

b. Pelaksanaan Kegiatan (*Action*)

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan pada Siklus I, maka peneliti akan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan prosedur pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dimana disetiap pertemuan diberikan tes untuk mengukur sejauh mana peningkatan keaktifan dan pemahaman matematika pada materi penjumlahan bilangan.

Sebelum menjelaskan materi penjumlahan bilangan guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa agar dapat memahami materi penjumlahan bilangan. Adapun tindakan yang dilakukan meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Siswa diberikan materi secara garis besar mengenai penjumlahan bilangan.
- 2) Siswa membentuk kelompok, dimana jumlah keseluruhan siswa kelas II adalah 27 siswa dan dalam setiap kelompok terdiri 5 orang dan dibagi menjadi 5 kelompok.
- 3) Setiap kelompok menganalisis soal mengenai materi penjumlahan bilangan.
- 4) Kelompok yang telah yang menjawab soal mengenai materi penjumlahan bilangan, dipersilahkan mempersentasikan hasil jawaban

kelompoknya tersebut dengan menggunakan dakon, dan kelompok lain memperhatikan.

- 5) Guru dan siswa membahas soal dari hasil penyelesaian soal yang dikerjakan siswa.
- 6) Peneliti memantau aktivitas dan respon siswa pada saat pembelajaran berlangsung kemudian dituangkan dalam lembar observasi.
- 7) Guru menyuruh siswa untuk mengulang kembali materi yang telah diajarkan dan menarik kesimpulan.

c. Pengamatan (Observasi)

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada materi penjumlahan bilangan. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Dakon dapat memunculkan semangat dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut memunculkan beberapa pertanyaan dan pendapat siswa.

Peneliti melihat banyak siswa yang antusias dalam berdiskusi. Diskusi yang dilakukan cukup efektif akan tetapi masih ada diskusi kelompok yang didominasi oleh siswa yang kurang efektif. Hal ini dilihat dari masih banyak siswa yang kurang memperhatikan kelompok lain pada saat presentasi kelompok terbukti dengan sedikitnya siswa yang menanggapi, bertanya dan masih banyak siswa yang tidak mendengarkan pada saat menjelaskan materi penjumlahan bilangan dan cara menggunakan dakon tersebut.

Tabel 4.1
Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas.	√	
2.	Guru menyampaikan langkah-langkah permainan dakon dengan jelas.	√	
3.	Guru mempersiapkan alat/media permainan dakon dengan baik.	√	
4.	Guru membimbing siswa dalam memainkan dakon.	√	
5.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.	√	
6.	Guru memberikan umpan balik selama kegiatan berlangsung	√	
7.	Guru memotivasi siswa untuk aktif selama pembelajaran	√	
8.	Guru mengelola waktu pembelajaran dengan baik.	√	

Dari penelitian tes hasil belajar Matematika siswa pada Siklus I Pertemuan I, ada peningkatan nilai rata-rata kelas dari sebelumnya tindakan sebesar 48,33 menjadi 74,82 dengan kata lain 52% siswa tuntas dalam Siklus I Pertemuan I (14 orang siswa tuntas).

Tabel 4.2
Lembar Observasi Siswa

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan antusias.	√	
2.	Siswa memahami aturan permainan dakon yang disampaikan	√	
3.	Siswa aktif bermain dakon sesuai petunjuk.	√	
4.	Siswa bekerja sama dengan teman dalam kelompok	√	
5.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait	√	

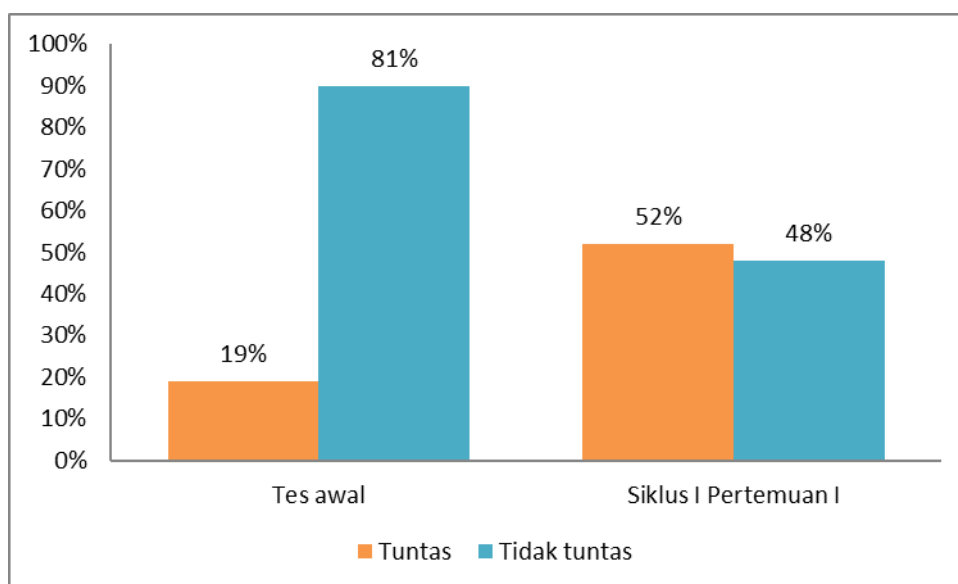
	materi atau permainan		
6.	Siswa berusaha menyelesaikan soal penjumlahan dalam permainan.	√	
7.	Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman selama kegiatan.	√	
8.	Siswa tampak antusias mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.	√	

Peningkatan rata-rata kelas pada Siklus I Pertemuan I dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.3

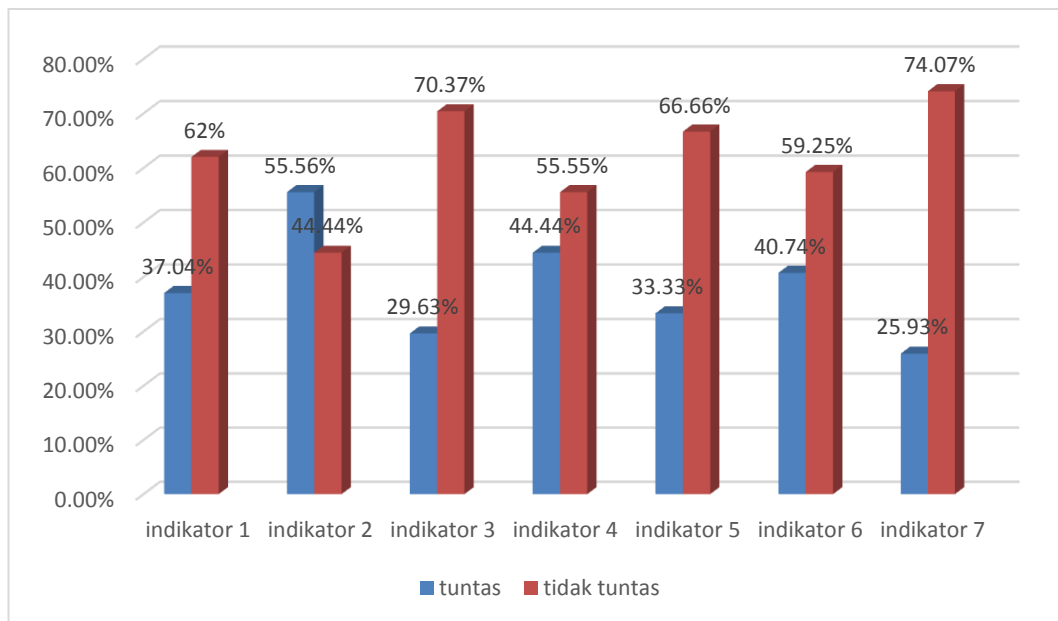
Ketuntasan Klasikal Sebelum Tindakan dan pada Siklus Pertemuan I

Kategori	Nilai	Banyak Siswa	Persentase
Tes kemampuan awal	≥ 70 Tuntas	5	19%
	< 70 Tidak tuntas	22	81%
Tes hasil belajar siklus I pertemuan I	≥ 70 Tuntas	14	52%
	< 70 Tidak tuntas	13	48%



Gambar 4.2

**Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Pemahaman
Sebelum Tindakan dan Siklus I Pertemuan I**



Gambar 4.3

Ketuntasan pemahaman siklus 1 pertemuan 1

Dari hasil persentase yang ditampilkan dalam diagram batang, dapat diambil beberapa Kesimpulan yaitu, Indikator 2 memiliki persentase tertinggi (55.56%), menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa telah memahami indikator ini dengan baik. Hal ini mengindikasikan penguasaan konsep atau materi yang dibahas dalam indikator tersebut cukup tinggi. Indikator 4 mengikuti dengan persentase 44.44%, juga menunjukkan bahwa banyak siswa yang tuntas dalam aspek ini, yang berarti metode pengajaran atau materi yang digunakan cukup efektif. Indikator 1 dan Indikator 6 menunjukkan hasil yang relatif baik dengan masing-masing 37.04% dan 40.74%. Siswa menunjukkan pemahaman yang baik, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan. Indikator 3 (29.63%),

Indikator 5 (33.33%), dan Indikator 7 (25.93%) menunjukkan persentase yang lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Hal ini bisa menjadi perhatian utama, karena sejumlah siswa belum sepenuhnya memahami materi dalam indikator tersebut.

Selanjutnya hasil observasi belajar siswa Siklus I Pertemuan I dapat dilihat dari tabel berikut:

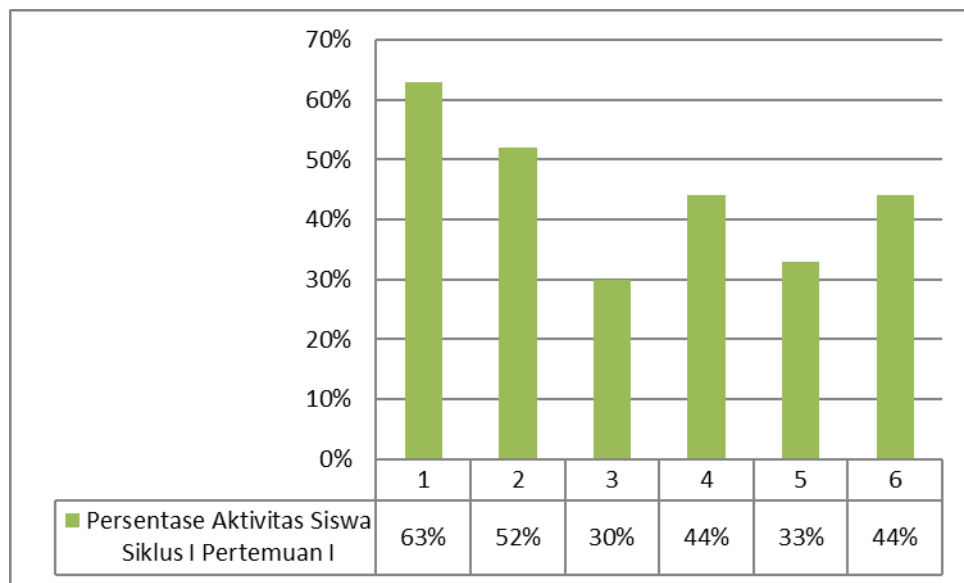
Tabel 4.4

Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan I

No	Aktivitas yang diamati	Jumlah siswa yang aktif	Persentase siswa yang aktif
1	Siswa aktif memperhatikan dan mendengarkan uraian materi dari guru	17	63%
2	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	14	52%
3	Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat	8	30%
4	Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya	12	44%
5	Siswa berani mempersentasekan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas sehingga kelas menjadi aktif	9	33%
6	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal materi penjumlahan bilangan	12	44%

Dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus I Pertemuan I, siswa yang aktif memperhatikan dan mendengarkan urain materi dari guru ada 17 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa sebesar 63%, hal ini dilihat dari cara siswa mendengarkan pada saat guru menjelaskan materi penjumlahan bilangan. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran ada 14 orang siswa dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 52%, hal ini dapat dilihat dari respon

yang diberikan oleh siswa pada saat guru bertanya dalam menjelaskan materi. Siswa yang berani bertanya dan mengeluarkan pendapat ada 8 orang dengan persentase keaktifan siswa sebanyak 30%, hal ini dilihat dari siswa yang kurang paham atau berani menyangga dan menambahi jawaban dari siswa lain. Siswa mampu menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya ada 12 orang siswa dengan persentase siswa yang aktif sebanyak 14%, hal ini dilihat dari cara siswa menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu. Siswa berani mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas sehingga kelas menjadi lebih aktif lagi ada 9 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa 33%, hal ini dilihat dari siswa yang tanpa disuruh siswa dari setiap kelompok bersedia mempersentasikan hasil kelompok yang telah mereka diskusikan dan tidak hanya mengandalkan satu orang saja. Siswa dapat menyelesaikan soal-soal materi penjumlahan bilangan ada 12 orang dengan persentase keaktifan siswa 44%, hal ini dapat dilihat dari cara siswa menjawab soal yang telah diberikan, pada tahap ini hasil observasi siswa masih rendah dikarenakan siswa masih kurang paham akan materi yang diberikan oleh guru.



Gambar 4.4

Diagram Persentase Hasil Observasi

Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa di kelas II SDN200508 Sihitang, bahwa terlihat setelah dilakukan post tes ada peningkatan nilai rata-rata siswa yang tuntas yaitu dari 48,33 (5 orang) siswa, meningkat menjadi 74,81 (14 orang) siswa dan 48% siswa yang tuntas. Namun peningkatan pemahaman tersebut belum maksimal dari indikator tindakan yang diharapkan oleh peneliti.

Adapun siswa yang sudah mampu mengerjakan soal terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa dan penambahan jumlah siswa yang mampu menyelesaikan soal tersebut dari 5 orang siswa menjadi 14 orang siswa. Pada Pertemuan I hasil belajar siswa sudah mulai meningkat hal ini dapat kita lihat dari aktivitas dan ketuntasan belajar siswa yang telah diamati. Siswa yang mampu

menyelesaikan soal pada materi penjumlahan bilangan ada 14 orang siswa dan 13 orang siswa lagi yang belum mampu dalam menyelesaikan soal

Penyebab siswa belum dapat menyelesaikan soal dengan materi penjumlahan bilangan, yaitu:

- 1) Siswa belum memahami konsep dasar penjumlahan, seperti menggabungkan dua kumpulan benda.
- 2) Kesulitan dalam mengaitkan manipulasi konkret pada dakon dengan operasi penjumlahan abstrak.
- 3) Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran
- 4) Siswa belum terbiasa dengan media pembelajaran Dakon karena biasanya tidak menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran berpusat pada guru
- 5) Masih banyak siswa yang kurang berani dalam mengeluarkan pendapat

Diskusi kelompok yang masih didominasi oleh siswa yang kurang aktif. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya siswa yang kurang memperhatikan kelompok lain pada saat persentase kelompok, terbukti dengan sedikitnya siswa yang menanggapi, bertanya, dan masih banyak lagi siswa yang tidak mendengarkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk dapat memperbaiki permasalahan yang telah dikemukakan untuk pertemuan selanjutnya, maka diharapkan guru harus lebih aktif lagi menarik perhatian siswa, memaksimalkan dalam penyampaian materi, dan memotivasi siswa agar lebih maksimal lagi dalam mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya.

Oleh karna itu penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus berikutnya, yaitu Siklus I Pertemuan II dengan penggunaan media pembelajaran yang sama yaitu media pembelajaran Dakon.

2. Pertemuan ke-II

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada peretemuan ke-2 ini langkah-langkah yang diambil untuk tindakan berikutnya sebagai perencanaan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan RPP pada materi penjumlahan bilangan dengan menggunakan media pembelajaran dakon dengan tahap-tahapan yaitu pendahuluan, guru memberikan apersepsi dan motivasi diantaranya mengawali setiap pembelajaran dengan salam dilanjutkan dengan berdoa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan seterusnya. Pada kegiatan ini guru melakukan tahap pelacakan yaitu tahap yang dilakukan guru untuk menyampaikan materi inti untuk dilihat sejauh mana kemampuan awal siswa pada materi penjumlahan bilangan.

Selanjutnya tahap konfirmasi yaitu guru akan menyajikan soal yang akan dibahas dan soal yang akan di pecahkan bersama. Kemudian dilanjutkan dengan tahap pendekatan dengan menggunakan media pembelajaran Dakon yaitu sejalan dengan tahap konfirmasi, siswa diajak untuk memecahkan soal dengan materi penjumlahan bilangan yang belum secara keseluruhan diajarkan oleh guru disinilah siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan gagasan untuk memecahkan soal tersebut, kemudian diberikan contoh soal mengenai penjumlahan bilangan.

Pada kegiatan penutup, yaitu pada tahap ini merupakan tahap penarikan kesimpulan akan materi yang akan diajarkan. Kemudian tahap terakhir dari media pembelajaran Dakon yaitu tahap transfer dengan menyajikan soal-soal tes hasil belajar Matematika siswa mengenai materi penjumlahan bilangan oleh guru.

- 2) Mendorong siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya, agar siswa tersebut bersemangat selama diskusi.
- 3) Siswa diberi pengertian akan pentingnya kerjasama dalam menyelesaikan soal-soal atau masalah lainnya dalam diskusi kelompok.
- 4) Menanamkan pada siswa bahwa segala usaha yang dihasilkan merupakan hasil yang terbaik.
- 5) Mengingatkan tanggung jawab individu dalam sebuah kelompok.
- 6) Memaksimalkan posisi sebagai fasilitator sehingga pembelajaran berpusat pada siswa yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa di kelas II.
- 7) Menyiapkan soal tes pada akhir pertemuan.
- 8) Mengolah hasil tes untuk melihat hasil belajar yang diperoleh

b. Tindakan (*Action*)

Petemuan ke-II, guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah disusun dengan menggunakan penggunaan media permainan dakon. Adapun tindakan yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Siswa diberi materi sebagai garis besar oleh guru mengenai materi penjumlahan bilangan.

- 2) Siswa membentuk kelompok, jumlah keseluruhan 27 orang, dibagi menjadi 5 kelompok, dalam satu kelompok terdiri 5 orang.
- 3) Setiap kelompok menganalisis kembali metode yang digunakan dalam materi penjumlahan bilangan.
- 4) Kelompok yang telah menemukan jawaban pada materi penjumlahan bilangan untuk menunjukkan hasil dan mempersentasekannya dengan menggunakan permainan dakon, sedangkan kelompok lain mendengarkan dan memperhatikan.
- 5) Guru dan siswa membahas beberapa contoh soal pada materi tersebut.
- 6) Setiap kelompok mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru, kemudian salah satu dari 5 kelompok itu mempersentasikan jawaban kelompoknya, kemudian kelompok lain mengemukakan pendapat dan menanggapi hasil pekerjaan tersebut.
- 7) Observer memantau aktivitas siswa pada saat belajar berlangsung dan dituangkan dalam lembar observasi.
- 8) Guru menyuruh siswa untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari.
- 9) Guru dan siswa bersama-sama menarik kesimpulan serta membuat kata-kata kunci pada materi penjumlahan bilangan.
- 10) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap apa yang telah mereka pelajari.
- 11) Guru memberikan 5 tes soal essay kepada siswa tentang materi penjumlahan bilangan.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Berdasarkan tindakan yang dilakukan, peneliti mengamati bahwa penggunaan media pembelajaran dakon sudah mulai terlihat peningkatan semangat belajar dan motivasi siswa. Dengan menggunakan media permainan dakon siswa sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran meskipun masih belum seluruhnya siswa aktif dalam mengeluarkan pendapat dan bertanya. Pemahaman yang diperoleh siswa juga sudah mulai meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes yang diperoleh siswa meskipun hasil yang diperoleh siswa belum maksimal.

Tabel 4.5
Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas.	√	
2.	Guru menyampaikan langkah-langkah permainan dakon dengan jelas.	√	
3.	Guru mempersiapkan alat/media permainan dakon dengan baik.	√	
4.	Guru membimbing siswa dalam memainkan dakon.	√	
5.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.	√	
6.	Guru memberikan umpan balik selama kegiatan berlangsung	√	
7.	Guru memotivasi siswa untuk aktif selama pembelajaran	√	
8.	Guru mengelola waktu pembelajaran dengan baik.	√	

Tabel 4.6
Lembar Observasi Siswa

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan antusias.	√	

2.	Siswa memahami aturan permainan dakon yang disampaikan	√	
3.	Siswa aktif bermain dakon sesuai petunjuk.	√	
4.	Siswa bekerja sama dengan teman dalam kelompok	√	
5.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi atau permainan	√	
6.	Siswa berusaha menyelesaikan soal penjumlahan dalam permainan.	√	
7.	Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman selama kegiatan.	√	
8.	Siswa tampak antusias mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.	√	

Selanjutnya hasil observasi aktivitas belajar siswa Siklus I Pertemuan II dapat dilihat sebagai berikut:

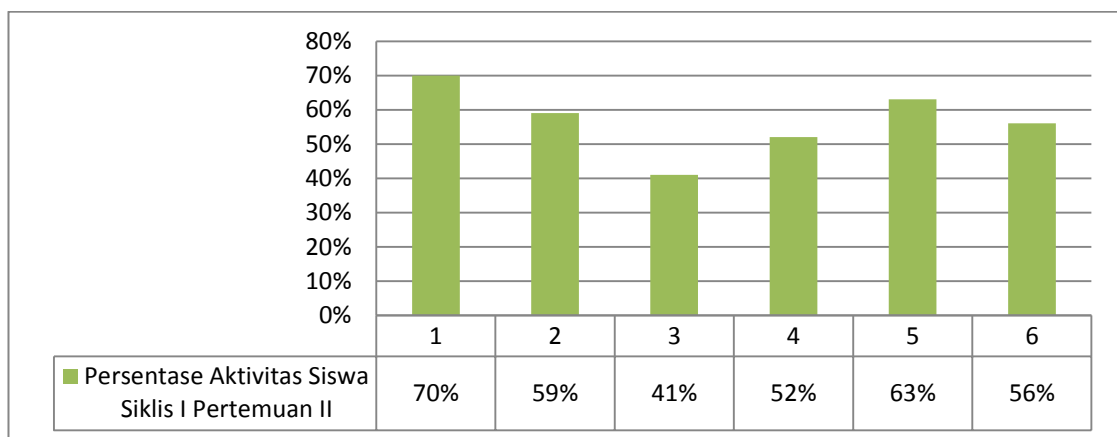
Tabel 4.7

Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan II

No	Aktivitas siswa yang diamati	Jumlah siswa yang aktif	Persentase siswa yang aktif
1	Siswa aktif memperhatikan dan mendengarkan urain materi dari guru	19	70%
2	Siswa berperan aktif dalam berproses pembelajaran	16	59%
3	Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat	11	41%
4	Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya	14	52%
5	Siswa berani mempersentasekan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas sehingga kelas menjadi aktif	17	63%
6	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal materi penjumlahan bilangan	15	56%

Berdasarkan hasil observasi siswa pada Siklus I Pertemuan II, siswa yang aktif mendengar dan memperhatikan uraian dari materi guru sebesar 19 orang dari 27 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa 70% dan siswa yang tidak aktif sebesar 30%. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang sudah memperhatikan guru ketika guru mengajar di depan kelas. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran ada 16 orang dari 27 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa sebesar 59% dan persentase siswa yang tidak aktif sebesar 41%. Hal ini dilihat dari siswa yang sudah mulai aktif menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru kepada siswa. Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat ada sebanyak 11 orang siswa dari 27 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa 41% dan persentase siswa yang tidak aktif sebesar 59%. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang sudah mulai aktif bertanya dari pada sebelumnya. Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya ada sebanyak 14 orang siswa dari 27 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa sebesar 52% dan persentase siswa yang tidak aktif sebesar 48%. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang menyelesaikan soal dengan tepat waktu. Siswa berani mempersentasikan hasil diskusi kelompok didepan kelas sehingga kelas menjadi aktif ada 17 orang siswa dari 27 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa sebesar 63% dan persentase yang tidak aktif sebesar 37%. Hal ini dapat dilihat dari siswa tidak saling unjuk dalam mempersentasikan hasil diskusi. Siswa dapat dapat menyelesaikan soal-

soal materi penjumlahan bilangan ada sebanyak 15 orang siswa dari 27 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa sebesar 56% dan persentase siswa yang tidak aktif sebesar 44%. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang mampu menyelesaikan soal yang telah diberikan oleh guru.



Gambar 4.5

Diagram Persentase Hasil Observasi Aktivitas

Siswa Siklus I Pertemuan II

Dari penilaian tes hasil matematika materi penjumlahan bilangan pada Siklus I Pertemuan II ada peningkatan rata-rata kelas dari Siklus I Pertemuan I sebesar 78,81 menjadi 81,11 dengan kata lain 78% siswa yang tuntas (21 orang siswa yang tuntas). Peningkatan rata-rata kelas pada Siklus I Pertemuan II dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut ini:

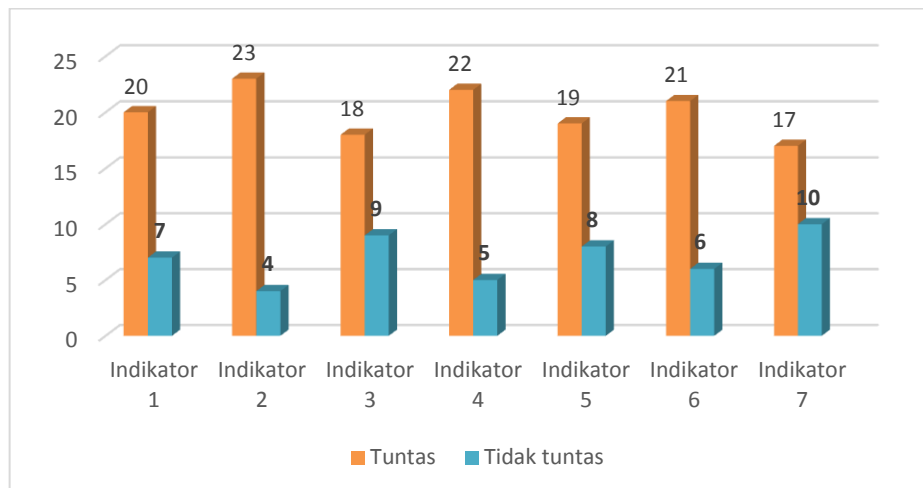
Tabel 4.8

Ketuntasan Klasikal pada Siklus I

Pertemuan I dan Pertemuan II

Keterangan	Nilai	Banyak siswa	Persentase
Tes hasil belajar	≥ 70 Tuntas	14	52%

Siklus I Pertemuan I	<70 Tidak tuntas	13	48%
Tes hasil belajar Siklus I Pertemuan II	≥ 70 Tuntas	21	78%
	<70 Tidak tuntas	6	22%



Gambar 4.6

Diagram Persentase Ketuntasan pemahaman

Pada siklus I pertemuan II

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa di kelas II SDN 200508 Padangsisimpulan terlihat setelah dilakukan tes ditemukan ada peningkatan nilai rata-rata siswa yaitu 78,81 (14 orang) siswa yang tuntas meningkat menjadi 81,11 (20 orang) siswa yang dan 26% siswa yang tidak tuntas.

Dilihat dari pelaksanaan diskusi siswa dalam kelompok, siswa sudah mulai aktif melaksanakan diskusi kelompok untuk menyelesaikan

persoalan yang diberikan. Siswa yang aktif memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru ada 19 orang siswa dari 27 orang siswa dengan persentase sebanyak 70% sebaliknya 8 orang siswa yang masih belum memperhatikan dan mendengarkan penjelasan oleh guru dengan persentase 30%. Siswa yang aktif berperan dalam proses pembelajaran ada 16 orang dengan persentase 59% dan yang tidak berperan aktif ada 11 orang dengan persentase 41%. Siswa yang berani bertanya ada 11 orang dengan persentase 41%. Siswa yang mampu menggunakan waktu sebaik-baiknya sebanyak 14 orang dengan 52% untuk siswa yang aktif mendiskusikan soal-soal yang diberikan ada 17 orang siswa dengan persentase 62%. Sedangkan siswa yang mampu menyelesaikan soal-soal dengan materi penjumlahan bilangan ada 15 orang dengan persentase 56% dan yang tidak dapat menyelesaikan soal-soal dengan materi penjumlahan bilangan ada 12 orang siswa dengan persentase 44%. Untuk siswa yang aktif memperhatikan disebabkan karena siswa mulai memahami materi yang telah diberikan oleh guru, dipertemuan ke-II ini persentase siswa sudah semakin meningkat.

Pada Siklus I Pertemuan II, pokok bahasannya yaitu menjelaskan pengertian penjumlahan bilangan. Pada kegiatan pendahuluan guru mengulang kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya kemudian melanjutkan menjelaskan materi mengenai pengertian penjumlahan bilangan Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan inti. Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran ini sudah mulai cukup

baik, siswa sudah mulai memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan materi, siswa sudah mulai bertanya, siswa sudah mau menanggapi tentang apa yang belum di pahami. Dalam diskusi kelompok siswa sudah mulai memahami akan pentingnya tanggung jawab sebagai anggota kelompok.

Pada tahap Siklus I Pertemuan II, mulai terlihat peningkatan semangat belajar dan motivasi siswa, meskipun tidak seluruh siswa aktif dalam pembelajaran, mengeluarkan pendapat, bertanya, berani mempersentasikan hasil diskusi yang diperoleh, dan menggunakan waktu sebaik-baiknya. Hasil belajar yang diperoleh siswa juga sudah mulai meningkat meskipun siswa masih belum memperoleh nilai maksimal.

Untuk memperbaiki kesalahan pada Siklus I Pertemuan II maka, guru harus mendorong siswa untuk lebih aktif lagi baik dalam bertanya, mengeluarkan pendapat dan mengajak siswa yang pasif untuk aktif dalam berdiskusi, dan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya

C. Pelaksanaan Siklus II

1. Pertemuan ke- I

a. Perencanaan (*Planning*)

Dari hasil refleksi Siklus I Pertemuan I dan Pertemuan II terlihat sudah mulai peningkatan hasil belajar siswa dibanding dengan tes kemampuan awal siswa oleh karena itu peneliti tetap menerapkan media pembelajaran Dakon, sebagaimana setelah dilakukan refleksi terdapat tahapan, yaitu perlu sekali untuk dingatkan kepada siswa agar tujuan

pelajaran yang diinginkan tercapai. Oleh karena itu peneliti berupaya agar guru lebih memberikan dorongan kepada siswa tentang manfaat materi pelajaran yang dipelajari, khusus kepada kelompok yang masih pasif dan masih kurang bersemangat dalam mengikuti diskusi. Untuk itu pada perencanaan Siklus II ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai siswa pada penguasaan materi penjumlahan bilangan sebelum melakukan inti pembelajaran.
- 2) Pada Pertemuan II Siklus I yang telah lewat mengenai penyelesaian soal-soal pada materi penjumlahan bilangan ini merupakan tahap pelaksanaan kembali hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan.
- 3) Kelompok diskusi pada pertemuan ini tetap dibagi menjadi 5 kelompok tetap salah satu dari anggota kelompok di pilih menjadi tutor.
- 4) Menyiapkan soal yang akan dikerjakan oleh setiap kelompok.
- 5) Membimbing siswa pada saat diskusi.
- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa pada saat diskusi berlangsung.
- 7) Merencanakan pelaksanaan tes pada akhir pembelajaran tujuannya untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan hasil belajar yang dimiliki siswa pada materi penjumlahan bilangan.

b. Tindakan (*Action*)

Adapun tindakan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyebutkan materi yang akan dibahas yaitu materi penjumlahan bilangan.
- 2) Siswa membentuk kelompok sesuai apa yang ditentukan oleh guru, tetapi salah seorang dari setiap kelompok itu menjadi tutor dalam kelompoknya.
- 3) Setiap siswa menganalisis soal yang telah diberikan guru.
- 4) Guru memberikan arahan kepada siswa mengenai cara menyelesaikan soal, dengan cara mendekati setiap kelompok untuk melihat bagaimana kerjasamanya yang mereka miliki dalam menyelesaikan soal. Kemudian hasil dari diskusi kelompok tersebut ditarik kesimpulan dan diambil kata kunci yang mudah dimengerti siswa dan menyelesaikan soal penjumlahan bilangan dengan menggunakan dakon dan ini siklus merupakan tahap pemberian hasil.
- 5) Hasil diskusi akan dipresentasikan oleh setiap kelompok, kemudian kelompok lain diberikan kesempatan untuk memberikan pendapat atau bertanya.
- 6) Observer memantau kegiatan siswa selama proses diskusi berlangsung dalam lembar observasi. Untuk tahap perencanaan menggunakan pendekatan pengamatan, tahap mendapatkan informasi didapatkan dengan pendekatan bertanya, tahap mengelola didapatkan dengan pendekatan percobaan, tahap mengkreasi didapatkan dengan

pendekatan mengelola informasi, dan tahap mengevaluasi di dapatkan dengan pendekatan menalar dan menyimpulkan hasil.

- 7) Guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang pembelajaran hari ini.
- 8) Guru memberikan 5 soal essay kepada siswa tentang pelajaran yang telah dipelajari.

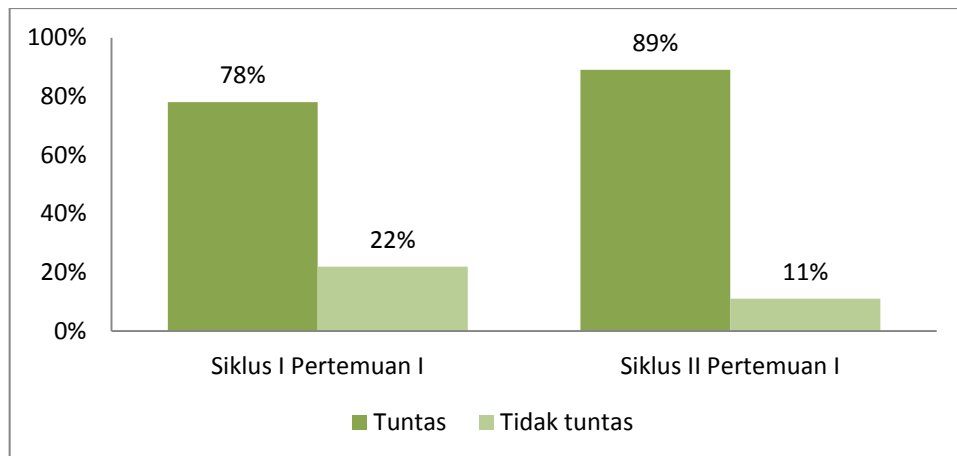
c. Pengamatan (*Observasi*)

Pada tahap ini pengamatan dilakukan dengan mengamati pembelajaran yang telah berlangsung pada akhir penelitian. Keaktifan dalam kelas semakin meningkat, baik dalam hal mengamati, bertanya, bernalar, mencoba, dengan bantuan tutor dalam diskusi kerjasama semakin meningkat. Rasa yakin siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru semakin meningkat, terlihat dari cara siswa mengerjakan soal tes tersebut. Hasil dari tes Siklus II terdapat peningkatan rata-rata kelas pada hasil belajar siswa dari 78,81 (Siklus I Pertemuan I) menjadi 86,11 (Siklus I Pertemuan II) kemudian pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,51 dengan persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 89% siswa yang tuntas dan 3 orang siswa yang belum tuntas.

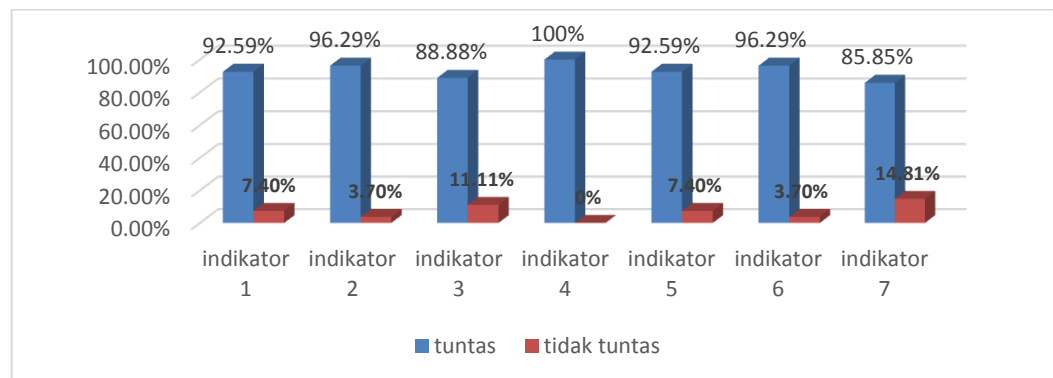
Hasil peningkatan rata-rata kelas pada Siklus II ini dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.9
Ketuntasan Klasikal pada Siklus I Pertemuan II dan Siklus II
Pertemuan I

Kategori	Nilai	Banyak siswa	Persentase
Tes hasil belajar Siklus I Pertemuan II	≥ 70 Tuntas	21	78%
	< 70 Tidak tuntas	6	22%
Tes hasil belajar Siklus II Pertemuan I	≥ 70 Tuntas	24	89%
	< 70 Tidak tuntas	3	11%



Gambar 4.7
Diagram Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus I Pertemuan II dan
Siklus II Pertemuan I



Gambar 4.8
Persentase pemahaman siswa
Pada siklus II pertemuan 1

Berdasarkan gambar diagram batang diatas terjadi peningkatan pada pemahaman siswa dari siklus sebelumnya dan peningkatan persentase ketuntasan belajar Matematika siswa pada materi penjumlahan bilangan di SDN 200508 Padangsidimpuan, jelas terlihat peningkatan melebihi 80% dari jumlah siswa.

Selanjutnya hasil observasi terhadap aktifitas siswa yang dilakukan pada Siklus II Pertemuan I dapat di lihat pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.10

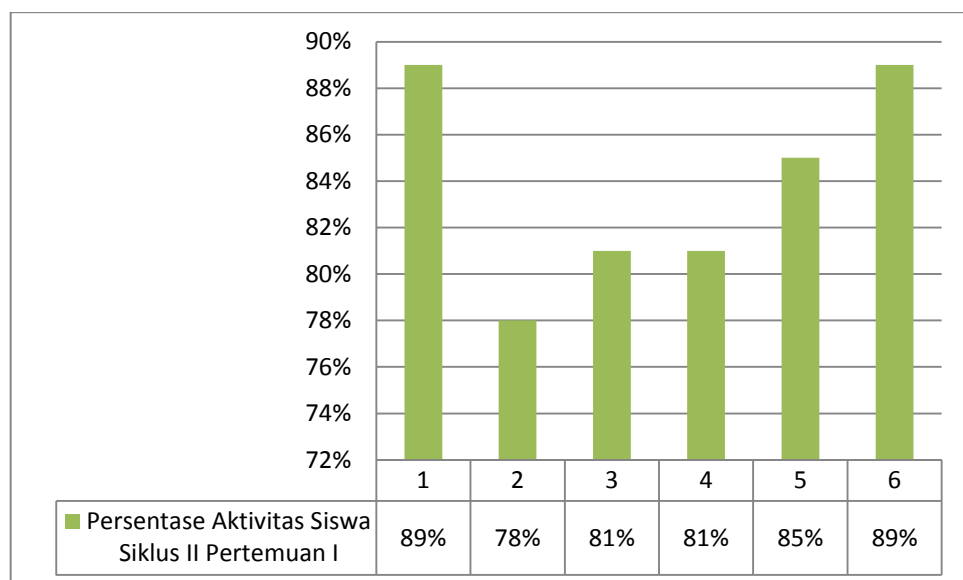
Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan I

No	Aktivitas siswa yang diamati	Jumlah siswa yang aktif	Persentase siswa yang aktif
1	Siswa aktif memperhatikan dan mendengarkan urain materi dari guru	25	89%
2	Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran	21	78%
3	Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat	22	81%
4	Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-	22	81%

	baiknya		
5	Siswa berani mempersentasekan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas sehingga kelas menjadi aktif	23	85%
6	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal materi penjumlahan bilangan	24	89%

Dilihat dari hasil observasi Siklus II Pertemuan I, siswa yang aktif dan memperhatikan dan mendengarkan urain dari guru sebanyak 25 orang dari 27 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa 89% dan persentase siswa yang tidak aktif sebesar 11%. Hal ini dilihat dari siswa betul-betul memperhatikan dan mendengarkan apa yang guru ajarkan. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sebanyak 21 orang siswa dari 27 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa sebesar 78% dan persentase siswa yang tidak aktif sebesar 22%. Hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang aktif dalam penggunaan media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat ada sebanyak 22 orang siswa dari 27 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa sebesar 81% dan persentase siswa yang tidak aktif sebesar 19%. Hal ini dilihat dari banyak siswa yang mampu mengeluarkan gagasan dan ide yang diperolehnya. Siswa mampu menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya ada 22 orang siswa dari 27 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa sebanyak 81% dan persentase siswa yang tidak aktif sebesar 19%. Hal ini dapat dilihat dari cara siswa dalam mengerjakan soal dan menyelesaikan soal yang diberikan dengan tepat waktu. Siswa berani mempersentasekan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas sehingga kelas menjadi aktif ada sebanyak 23 orang

siswa dari 27 orang siswa dengan persentase siswa yang aktif sebesar 85% dan persentase siswa yang tidak aktif sebesar 15%. Hal ini dapat di lihat dari siswa berani mengungkapkan hasil diskusinya dengan membuat seluruh anggota kelompok turut serta memaparkan hasil yang telah mereka diskusikan. Siswa dapat menyelesaikan soal-soal materi penjumlahan bilangan ada sebanyak 24 orang siswa dari 27 orang siswa dengan persentase keaktifan siswa sebesar 89% dan persentase siswa yang tidak aktif sebesar 11%. Hal ini dilihat dari banyak siswa yang sudah bisa menjawab soal yang diberikan oleh guru dengan baik.



Gambar 4.9

Diagram Persentase Hasil Observasi Aktivitas

Siswa Siklus II Pertemuan I

d. Refleksi (*Reflection*)

Melihat peningkatan hasil belajar Matematika siswa, peneliti mengambil kesimpulan untuk menghentikan tindakan penelitian pada Siklus II Pertemuan I, karna hasil belajar yang diperoleh siswa sudah

menunjukkan peningkatan (lebih dari 80% siswa yang tuntas) serta persentase yang tidak tuntas sudah berkurang.

Berdasarkan tes hasil belajar pada Siklus II Pertemuan I dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Guru dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar dengan memahami materi penjumlahan terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada Siklus II dan jumlah yang tuntas pada Siklus II mengalami peningkatan sebanyak 24 siswa.
- 2) Guru dapat meningkatkan keaktifan siswa pada materi penjumlahan bilangan berdasarkan hasil tes Siklus II Pertemuan I.
- 3) Siswa sudah terbiasa dan mengerti penggunaan media pembelajaran Dakon yang telah diterapkan oleh guru, hal ini berdampak banyaknya siswa yang mampu berdiskusi dengan baik terutama dengan bantuan temannya pada saat diskusi berlangsung.
- 4) Guru benar-benar menjadi fasilitator pada saat pembelajaran berlangsung.

Pada Siklus II Pertemuan I, keaktifan siswa dalam kelas semakin meningkat, baik dalam hal mengamati, bertanya, bernalar, mencoba, dengan bantuan tutor dalam diskusi kerjasama semakin meningkat. Rasa yakin siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru semakin meningkat, terlihat dari cara siswa mengerjakan soal tes tersebut. Hal ini dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan peningkatan dalam lembar observasi siswa.

Dari hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Dakon dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu itu mencapai 89%, untuk itu Siklus II ini ditentukan telah mencapai dengan persentase ketuntasan belajar lebih dari 80%, maka penelitian ini diakhiri pada Siklus II.

D. Analisis Data

Dapat disimpulkan bahwa persentase hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran Dakon pada Siklus I, Siklus II mengalami peningkatan test hasil belajar siswa pada Pretes, Siklus I dan Siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.11
Rekapitulasi Nilai Pemahaman Siswa Pre Test, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i> Siklus I		Nilai <i>Post-test</i> Siklus II	Keterangan
			Pert. I	Pert.II	Pert. I	
1	AH	40	85	90	100	Meningkat
2	AB	30	65	85	90	Meningkat
3	DA	80	90	85	95	Meningkat
4	ES	60	65	80	95	Meningkat
5	F	65	85	80	90	Meningkat
6	HM	20	60	70	65	Tidak Meningkatkan
7	IP	65	85	90	95	Meningkat
8	JW	50	75	85	90	Meningkat
9	KN	30	65	90	90	Meningkat
10	MR	10	80	85	85	Meningkat
11	MA	90	90	90	100	Meningkat

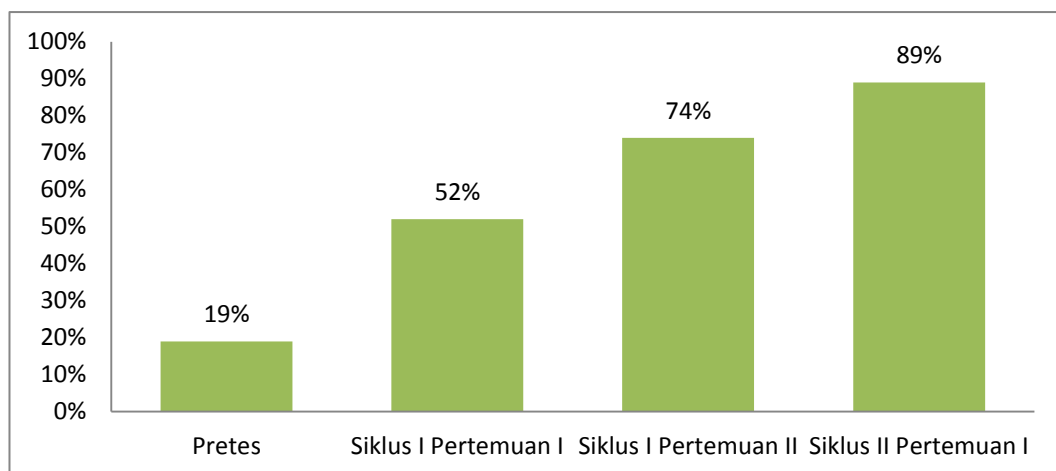
12	NH	25	80	85	90	Meningkat
13	NA	45	80	90	90	Meningkat
14	NI	20	65	70	60	Tidak Meningkatkan
15	NM	30	65	90	65	Meningkat
16	NL	30	85	85	90	Meningkat
17	OK	50	65	85	85	Meningkat
18	PN	20	65	70	90	Meningkat
19	RA	80	80	85	95	Meningkat
20	RI	40	85	90	100	Meningkat
21	RN	65	65	90	95	Meningkat
22	MT	85	85	100	95	Meningkat
23	SM	70	90	95	100	Meningkat
24	SH	60	65	90	95	Meningkat
25	TA	25	55	65	55	Tidak Meningkatkan
26	WNH	80	80	95	90	Meningkat
27	ZR	35	65	95	90	Meningkat
Jumlah Nilai Seluruh Siswa		1300	2020	2325	2390	
Nilai Rata-rata Seluruh Siswa		48,14814	74,81481	86.11111	88,51852	
Jumlah Siswa yang Tuntas		5	14	21	24	
Persentase Siswa yang Tuntas		19%	52%	74%	89%	

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti terdapat kesulitan siswa yang belum memahami materi pembelajaran oleh sebab itu, dilaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dengan penggunaan media pembelajaran Dakon. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar yang telah diperoleh siswa mulai dari *pretes* hingga siklus II, dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12
Peningkatam Hasil Belajar Matematika Siswa dari sebelum
Siklus sampai Siklus II

Kategori tes	Pertemuan	Jumlah siswa yang tuntas	Nilai rata-rata seluruh siswa	Persentase siswa yang tuntas
Pretes		5	48,33	19%
Siklus I	I	14	74,81	52%
	II	21	86,11	74%
Siklus II	I	24	88,51	89%

Penjelasan secara rinci tentang peningkatan persentase ketuntasan belajar mengenai media pembelajaran Dakon di kelas II SDN 200508 Padangsidempuan mulai dari pretes sampai Siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:

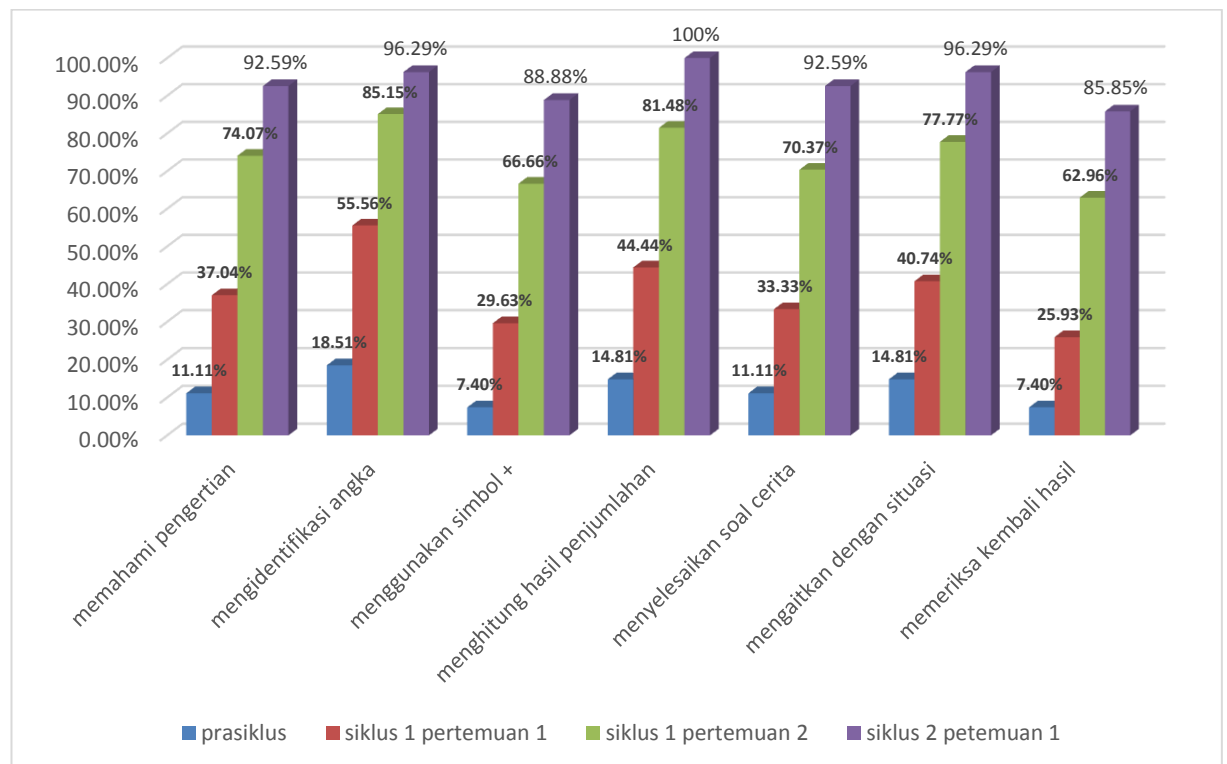


Gambar 4.10
Diagram Persentase Tes
Siswa Pretest, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diagram batang peningkatan nilai rata-rata kelas dan peningkatan persentase ketuntasan belajar Matematika siswa pada materi

penjumlahan bilangan di SDN 200508 Padangsidempuan, jelas terlihat peningkatan melebihi 80% dari jumlah siswa.

Berdasarkan hasil observasi peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran baik dalam memperhatikan uraian guru, tanya jawab antara guru dan siswa, penjelasan soal dan persentase diskusi kelompok meningkat sebesar 84% dari jumlah seluruh siswa.



Gambar. 4.11

Diagram persentase pemahaman siswa

Pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

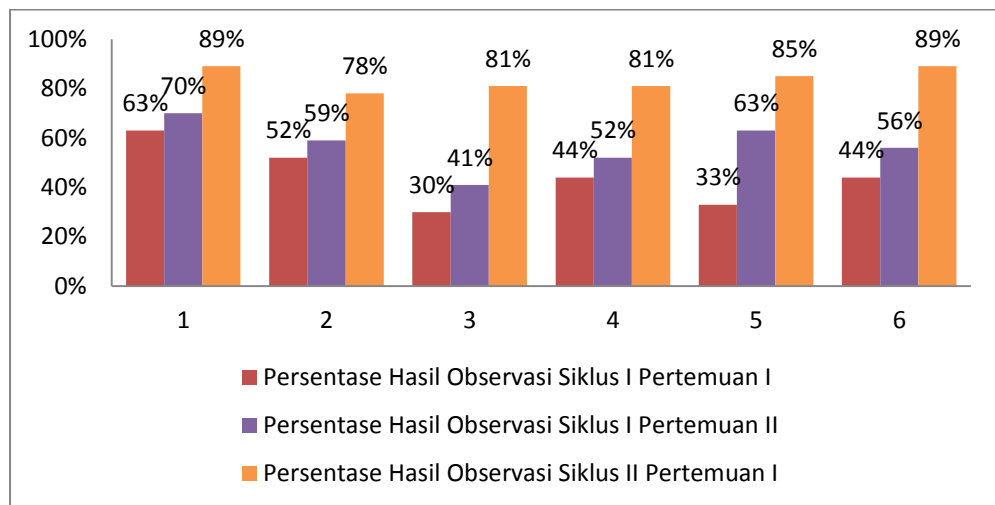
Berdasarkan gambar diagram batang peningkatan pemahaman siswa nilai rata-rata kelas dan peningkatan persentase ketuntasan belajar Matematika siswa

pada materi penjumlahan bilangan di SDN 200508 Padangsidempuan, jelas terlihat peningkatan melebihi 80% dari jumlah siswa.

Tabel 4.13
Persentase Peningkatan Siswa Dilihat dari Aktivitas yang
Telah Diamati pada Siklus I dan Siklus II

No	Aktivitas	Siklus I		Siklus II
		Pert. I	Pert. II	Pert. I
1	Siswa aktif memperhatikan dan mendengarkan urain materi dari guru	63%	70%	89%
2	Siswa berperan aktif dalam peroses pembelajaran	52%	59%	78%
3	Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat	30%	41%	81%
4	Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya	44%	52%	81%
5	Siswa berani mempersentasekan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas sehingga kelas menjadi aktif	33%	63%	85%
6	Siswa dapat menyelesaikan soal-soal materi penjumlahan bilangan	44%	56%	89%

Dari hasil observasi, terlihat jelas bahwa ada peningkatan dari setiap aktivitas yang dilakukan siswa pada setiap Siklus, dimulai dari Siklus I Pertemuan I, Siklus I Pertemuan II dan Siklus II Pertemuan I. Penjelesan lebih rinci tentang peningkatan hasil observasi siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.12

Diagram Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Siklus I dan Siklus II

Dengan demikian peneliti memandang bahwa tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya dan mengkhiri penelitian tindakan kelas II SDN 200508 Padangsidempuan serta jawaban atas pertanyaan pada rumusan masalah mengenai masalah penggunaan media pembelajaran Dakon untuk meningkatkan pembelajaran Matematika siswa sudah terjawab.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran Dakon dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas II SDN 200508 Padangsidempuan, peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata dan ketuntasan hasil belajar. Hal ini sejalan juga dengan teori behaviorisme, menurut Nathaniel L Gage dan David C Berliner bahwa teori ini behaviorisme atau behavioristic sering

disebut sebagai S-R psikologi adalah tingkah laku manusia dikendalikan ganjaran atau *reward* dan penguatan atau *reinforcement* yang menekankan bahwa dalam belajar yang terpenting adalah stimulus dan juga respon dari siswa⁴⁰. Dengan kata lain respon belajar adalah perubahan yang dialami oleh peserta didik dalam hal kemampuannya untuk berperilaku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi stimulus dan respon. Segala stimulus yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran terhadap peserta didik dan segala respon atau yang dihasilkan oleh peserta didik, semuanya harus dapat diamati, diukur, dan direspon. Dengan penggunaan media ini siswa bersemangat belajar dan juga respon belajar siswa lebih aktif karena semua siswa saling bekerjasama dalam berdiskusi kelompok.

Penelitian ini, pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dilakukan dengan diskusi kelompok. Yang mana satu kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Pengelompokan ini bertujuan agar siswa dalam memberikan ide dan gagasan dapat saling membantu dalam menyelesaikan masalah dengan teman satu kelompoknya. Hal ini sejalan dengan teori humanistik yang mengatakan bahwa proses belajar dianggap berhasil jika peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dalam artian peserta didik dapat menerima pendapat teman sekelompoknya dan mendemostrasikan pendapat temannya kepada partner kelompok untuk mendapatkan hasil yang tepat. Dengan begitu peserta didik akan diberikan peluang untuk mendiskusikan masalah yang dihadapi, saling bertukar ide antara siswa, dan memperdebatkan alternatif penyelesaian masalah yang bisa

⁴⁰ Zulkarnain, S.Ag., H.Hum., Ph.D dkk, *Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Bumi Aksara, 2019). hlm 31.

digunakan. Diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk berbagi informasi dalam menyelesaikan masalah. Keaktifan siswa meningkat karena permainan dakon memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi tekanan dalam mempelajari konsep matematika yang abstrak. Media dakon memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam melakukan operasi penjumlahan, sehingga konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Pada dasarnya peserta didik dipicu memiliki kemampuan berfikir yang dapat mendorong mereka untuk melakukan pendekatan langsung dalam proses pembelajaran. Yang mana hal ini sejalan dengan teori kognitivisme menurut Jean Piaget bahwasanya teori kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Yang mana belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon⁴¹. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Perkembangan kognitif seorang anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, peserta didik juga harus mengembangkan atau membangun mental. Yang mana media dakon ini adalah media yang dapat meningkatkan mental karena model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan diskusi yang menuntut peserta didik melakukan intraksi dengan peserta didik lainnya dan juga mampu mengutarakan pendapatnya sendiri didepan kelas

⁴¹ Suparno, Paul, *Psikologin Perkembangan Jean Piaget*, (Jogjakarta: Kanisius, 2019). hlm 51.

F. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian telah ditetapkan sesuai dengan metodologi penelitian, hal ini bermaksud agar hasil yang diperoleh maksimal. Namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna 100% sangat sulit untuk tercapai karena masih banyak keterbatasan. Salah satu keterbatasan yang dialami peneliti adalah keterbatasan waktu yang kurang efisien saat menggunakan media pembelajaran Dakon di mulai dari mengkondusikan kelas, masih kurangnya pengawasan saat soal diberikan, dan kurang nya waktu dalam pengerjaan soal. Selain itu juga masih banyak siswa yang beranggapan bahwa media pembelajaran ini tidak memberikan pengaruh bagi nilai yang diperoleh siswa. Peneliti berupaya agar keterbatasan yang dihadapi dapat disempurnakan oleh peneliti selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan yang telah dilakukan di lapangan sebanyak II siklus menunjukkan bahwa:

Penggunaan media pembelajaran Dakon berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa pada materi penjumlahan bilangan di kelas II SDN 200508 Sihitang. Pada penggunaan media pembelajaran Dakon siswa belum bisa mengerjakan soal pada materi penjumlahan bilangan yang telah diberikan oleh guru, kebanyakan dari siswa masih banyak yang ribut, bingung bahkan tidak mengerti mengenai soal tersebut. Namun, setelah di digunakan media pembelajaran Dakon siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran Dakon dapat meningkatkan pemahaman siswa materi penjumlahan bilangan. Hal tersebut dilihat pada Siklus I Pertemuan I terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum dilaksanakannya Siklus I sebesar 48,33 (19%) menjadi 74,82 (52%). Pada pertemuan II siswa menjadi lebih aktif lagi, berani bertanya dan menanggapi hasil diskusi kelompok, peningkatan pada pertemuan Siklus I Pertemuan I sebesar 74,81 (52%) menjadi 86,11 (74%) pada Siklus I Pertemuan II. Pada Siklus II Pertemuan I keaktifan siswa semakin terlihat, baik dalam bentuk bertanya, menanggapi, menalar, maupun

mempersentasekan hasil materi yang telah didiskusikan di depan kelas dengan nilai rata-rata 88,51 (89%) dengan kata lain persentase ketuntasan belajar Matematika siswa meningkat.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Dakon terhadap hasil belajar matematika siswa dan dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman belajar Matematika siswa di kelas II pada materi penjumlahan bilangan di SDN 200508 Padangsidempuan sudah melebihi dari 80% dari rata-rata sebelum tindakan sesuai dengan tujuan yang ingin peneliti capai.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan peneliti didapatkan hasil bahwa upaya yang dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran Dakon dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa materi penjumlahan bilangan, dapat dilihat dari keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran Dakon yang diterapkan terlaksana secara terperinci dan terjadi peningkatan keaktifitas dan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan media pembelajaran Dakon dibuktikan dengan terjadinya peningkatan di kelas, dimana pada tes awal adalah 19%, pada Siklus I Pertemuan I 52%, Siklus I Pertemuan II 74% dan pada Siklus II 89%.

C. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyarankan:

1. Kepada Kepala Sekolah, diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran Dakon, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti media pembelajaran Dakon dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.
2. Kepada guru Matematika, diharapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah untuk menggunakan penggunaan media pembelajaran Dakon supaya aktivitas siswa pada saat penggunaan media pembelajaran Dakon lebih aktif lagi pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Kepada siswa, diharapkan lebih aktif lagi dan lebih giat lagi dalam mengikuti pembelajaran Matematika serta menghayati dan menerapkan penggunaan media pembelajaran dakon untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep penjumlahan bilangan.

Kepada peneliti lebih lanjut, diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai kajian dalam penelitian yang lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran Dakon yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Sudarto. (2019). *"Permainan Tradisional Indonesia"*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

R.Anwar. (2019). *"Metode Pembelajaran dengan Pendekatan Bermain dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar"*, Jurnal Pendidikan Indonesia.

B, Santoso. (2020). *"Penerapan Permainan Tradisional Dakon dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar"*.

A.Fauzi, H. Widjajanti. (2018). *"Penerapan Permainan Dakon dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar."* Jurnal Pendidikan Matematika.

Nastiti, A. W. (2019). *'Analisis Strategi Permainan Congklak.'* Jurnal Pendidikan Matematika.

Ardi, I. W. (2019). *Makna Simbolik Permainan Tradisional Dakon dalam Pembentukan Karakter Bangsa."*Jurnal Pendidikan Karakter.

Firdaus Muhammad Fery and others, (2022). *"Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI"*.Yogyakarta: Samudra Biru.

Drazat Zakiah, (2019). *"Ilmu Pendidikan Islam"*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Daryanto, (2018). *"Media Pembelajaran"*. Yogyakarta: Gava Media.

Chiyadewi,K. (2019). *"Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching Learning)"*.

Berdasarkan Observasi dan Wawancara, di Sekolah Dasar Negeri 200508 Sihitang Padangsidimpuan, Tanggal 25 November 2023.

Rosadi Ilham Muhammad, (2019). *"Penggunaan Media Dakon dalam Meningkatkan Keterampilan Pembagian Pembilangan Bulat"*.

Setiawan.A.M. (2020). *"Belajar dan Pembelajaran"*. Jakarta: Uais Inspirasi Indonesia.

Faturrahman.M. (2018). *"Belajar dan Pembelajaran Modern"*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Gora.W &Sunarto. (2019). *"Paket Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK"*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.

Isti'adah.N.F. (2020). *"Teori-teori Belajar dalam Pendidikan"*. Jawa Barat: Edu Publisher.

Budiningsih.A.C. (2019). *"Belajar dan Pembelajaran"*. Rineke Cipta

Djamaluddin.A, dkk. (2019). *"Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis"*. Sulawesi Selatan: CV. Kaffah Learning Center.

Efendi.A.P. (2020). *"Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah"*. Jawa Tengah: CV. Semu Untung.

Maemunawati.S, Alif. M. (2020). *"Peran Guru dan Orangtua Metode dan Media Pembelajaran, Strategi KBM"*. Banten: Penerbit 3M Medai Karya Serang.

Yusuf.B. (2019). *"Metode dan Media Pembelajaran yang Efektif"*. Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan.

Fauzan, dkk. (2020). *"Microteaching MI/SD"*. Jakarta: Kencana

Sudarto. (2019). *"Permainan Tradisional"*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Nastiti.W.A. (2019). *"Analisis Strategi Permainan Congklak"*. Jurnal Pendidikan Matematika.

Ardi.W.I. (2019). *"Makna Simbolik Permainan Tradisional Dakon dalam Pembentukan Karakter Bangsa"*. Jurnal Pendidikan Karakter.

Sinar. (2020). *"Metode Active Learning, Upaya Peningkatan Kektifan dan Hasil Belajar Siswa"*. Yogyakarta: Deepublish.

Smith.J. (2018). *"Pembelajaran Aktif di dalam Kelas"*. Jurnal Strategi Bagi Guru.

Rosmala.A, Isrok'atun. (2019). *"Model-model Pembelajaran Matematika"*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yayuk.E. (2019). *"Pembelajaran Matematika SD"*. Universitas Muhammadiyah Malang: UMM Press.

Mahasiswa Tadris Matematika. (2020). *"Generasi Hebat Generasi Matematika"*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.

Wahyuni.F,dkk. (2019). *"Pengembangan Media Sipitung(Aksi Pintar Berhitung) Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan"*. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah: Al-Mujahidah.

Dewi.C.P. (2019). *"Penggunaan Media Permainan Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Konsep Perkalian pada Siswa Kelas II SDN Rajang Lebong"*. Curup.

Achmad.A &Narbuku.C. (2019). *"Metodologi Penelitian"*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arafat.M. (2022). *"Penelitian Tindakan Kelas SD/MI"*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Nizar.A. (2019). *"Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan"*. Bandung: Cita Pustaka Media.

Lampiran 1

Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Matematika dengan Penggunaan Media Permainan Dakon.

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
	KEGIATAN PENDAHULUAN		
1	Guru Menyapa dan memberi salam siswa dengan penuh perhatian	√	
2	Guru Mengecek kehadiran siswa, dengan menanyakan siswa yang tidak masuk	√	
3	Guru memberikan motivasi terhadap siswa	√	
4	Menyampaikan tujuan Pembelajaran dan materi pokok kegiatan yang akan dipelajari	√	
5	Guru memberikan apersepsi dengan menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari	√	
	KEGIATAN INTI		
	Mengamati		
1	Guru Menyediakan media permainan dakon pembelajaran Matematika	√	
2	Guru Menyajikan suatu contoh materi penjumlahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	√	
3	Guru Menampilkan materi pembelajaran	√	
4	Peserta didik Mengamati materi yang disajikan guru	√	
5	Guru Mendorong siswa untuk mengamati materi dan contoh soal yang telah disajikan	√	
6	Peserta didik Mengamati dengan indra (membaca, mendengar, menyimak, melihat, dan sebagainya) yang disajikan oleh guru	√	
7	Guru Memberikan penjelasan Langkah-langkah mengenai permainan dakon	√	
8	Peserta didik Memperhatikan penjelasan dari guru terkait penjumlahan	√	
9	Peserta didik mengamati aspek-aspek tertentu yang dikonsentrasikan oleh guru terhadap materi melalui media permainan dakon yang disediakan	√	
10	Guru meminta siswa untuk mencatat data materi yang telah diamati	√	
	Menanya	√	
1	Guru memberikan pertanyaan terkait materi matematika yang telah diamati	√	
2	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru terkait materi matematika melalui media permainan dakon	√	
3	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya terkait materi matematika yang diamati	√	
4	Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi matematika kelompok hewan yang masih belum jelas	√	

5	Guru mengajak siswa untuk mencermati pertanyaan yang disampaikan oleh temannya sehingga menjadi pertanyaan yang relevan untuk didiskusikan bersama	√	
6	Guru membimbing siswa membuat diskusi kelompok terkait materi matematika	√	
	Mencoba		
1	Menyediakan bahan bacaan sebagai sumber informasi	√	
2	Bersama siswa menjawab pertanyaan yang diberikan siswa	√	
3	Guru meminta kelompok menjawab pertanyaan mengenai materi matematika tentang penjumlahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	√	
4	Guru membimbing kelompok untuk berdiskusi menjawab pertanyaan	√	
5	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling kerja sama berdiskusi dalam untuk menjawab pertanyaan	√	
6	Guru meminta siswa mencatat jawab hasil diskusi	√	
	Mengolah Informasi atau Mengasosiasi		
1	Guru mengarahkan siswa merumuskan jawaban yang sesuai	√	
2	Guru meminta siswa mengolah informasi jawaban yang sudah dikumpulkan	√	
	Mengkomunikasikan		
1	Guru menunjuk atau meminta secara sukarela, perwakilan kelompok siswa mempersentasikan hasil diskusinya	√	
2	Guru meminta kelompok siswa lainnya menanggapi hasil persentasi dari kelompok yang maju/tampil	√	
3	Guru memberi penghargaan kepada kelompok siswa yang mempersentasikan hasil kerjanya di depan kelas	√	
4	Mengevaluasi hasil dari persentasi siswa, dengan memberi penguatan penyelesaian yang tepat	√	
	KEGIATAN PENUTUP		
1	Siswa bersama guru melakukan kegiatan refleksi	√	
2	Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan dengan materi yang sudah dipelajari	√	
3	Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah	√	
4	Guru menutup pelajaran dengan salam	√	

Kategori Penilaian

Ya : 1

Tidak : 0

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I Pertemuan I

Nama Sekolah	: SD NEGERI 200508 Sihitang
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: II/Ganjil
Tema	: 1 (Hidup Rukun)
Subtema	: 4 (Hidup Rukun di Masyarakat)
Muatan terpadu	: Matematika
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 :Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

- a. Menjelaskan dan melakukan penjumlahan bilangan satuan.
- b. Menyelesaikan masalah penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan dalam penjumlahan.

C. INDIKATOR

- a. Menghitung penjumlahan dua bilangan cara panjang dan cara pendek.
- b. Mengoperasikan masalah penjumlahan dua bilangan dalam kehidupan sehari-hari.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Melalui media permainan dakon dapat memahami penjumlahan dengan benar.
- b. Setelah melihat media permainan dakon siswa dapat menghitung penjumlahan dua bilangan dengan benar.
- c. Siswa dapat mengoperasikan masalah penjumlahan dua bilangan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

E. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : Buku paket dan media permainan dakon
2. Alat : spidol dan papan tulis
3. Sumber Belajar : Buku kelas II, Tema 2 : Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017.

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *saintifik*
Metode : menjelaskan, tanya jawab dan penugasan.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.2. Siswa menyanyikan lagu satu jari kanan ku satu jari kiri ku sebelum berdo'a dipandu oleh guru.3. Guru mengecek kehadiran siswa.4. Guru memberikan motivasi untuk membangun semangat	15 Menit

	<p>siswa ketika proses pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengaitkan kembali mengenai pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran hari ini. 6. Guru menginformasikan pembelajaran pada hari ini. 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengaitkan pelajaran hari ini dengan pelajaran yang telah lalu. 2. Guru menjelaskan cara penyelesaian materi operasi hitung bilangan cacah. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa jika ada hal yang ingin ditanyakan. 4. Guru menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa. 5. Siswa mengerjakan latihan soal-soal. 6. Guru mengamati siswa sekaligus membantu jika masih ada siswa yang belum memahami. 	45 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat kesimpulan dalam pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru melaksanakan refleksi terhadap pembelajaran dan menanyakan perasaan siswa dalam proses pembelajaran. 3. Guru melakukan tindak lanjut untuk mempelajari kembali pembelajaran hari ini. 4. Siswa merapikan kembali ruang kelas. 5. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a kafaratul majlis. Dan menyanyikan lagu tepuk jari satu tepuk jari dua dilakukan sebelum berdo'a. 	15 Menit

H. PENILAIAN

Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
	Percaya Diri				Disiplin				Kerjasama			
	B T	M T	M B	S M	B T	M T	M B	S M	B T	M T	M B	S M

Keterangan :

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Baik

SM : Sangat Memuaskan

Mengetahui,

Padangsidempuan, 2024

Guru kelas

Peneliti

Marhamah Harahap, S.Pd

Ummul Pratiwi Alil Stp

NIP. 197607232022212009

2020500224

Kepala Sekolah

Erlina Ritonga, S.Pd

NIP. 196510111989092001

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I Pertemuan II

Nama Sekolah	: SD NEGERI 200508 Sihitang
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: II/Genap
Tema	: 1 (Hidup Rukun)
Subtema	: 4 (Hidup Rukun di Masyarakat)
Muatan terpadu	: Matematika
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit

1. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

2. KOMPETENSI DASAR

- 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan bilangan puluhan, ratusan dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan.

4.4 Menyelesaikan masalah penjumlahan puluhan, ratusan serta mengaitkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

3. INDIKATOR PENCAPAIAN

3.4.1 Melakukan penjumlahan dengan cara panjang

4.4.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan

D. MATERI

Penjumlahan bilangan puluhan.

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan media permainan dakon siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi penjumlahan.
2. Dengan media permainan dakon, siswa dapat menyelesaikan soal matematika materi penjumlahan
3. Dengan media permainan dakon, siswa dapat terampil dalam menyelesaikan soal soal penjumlahan

F. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : Buku paket dan media dakon
2. Alat : papan tulis dan spidol
3. Sumber Belajar : Buku kelas II, Tema 2 : Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017.

G. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosiasi/ menalar dan mengkomunikasi

Metode : menjelaskan, tanya jawab dan penugasan.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Pembuka	7. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. 8. Dilanjutkan dengan membaca doa yang dipimpin oleh seorang	1. Siswa menjawab salam. 2. Siswa memimpin doa belajar.	15 Menit

	<p>siswa.</p> <p>9. Guru mengajak seluruh siswa menyanyikan lagu satu jari kanan ku satu jari kiri ku dipandu oleh guru.</p> <p>10. Guru mengecek kehadiran siswa.</p> <p>11. Guru memberikan motivasi untuk membangun semangat siswa ketika proses pembelajaran.</p> <p>12. Guru menginformasikan pembelajaran pada hari ini.</p>	<p>3. Siswa ikut bernyanyi sesuai yang dipandu oleh guru.</p> <p>4. Siswa menjawab hadir.</p> <p>5. Siswa mendengarkan dan menyimak guru agar siswa semangat belajar.</p> <p>6. Siswa mendengarkan yang disampaikan oleh guru.</p>	
Inti	<p>Ayo mengamati !</p> <p>Guru mengajak siswa menghitung berapa banyak pensil yang dimiliki setiap siswa.</p> <p>7. Guru mengajak siswa tanya jawab seputar berapa jumlah pensil yang dimiliki siswa.</p> <p>8. Guru menuliskan beberapa jumlah pensil dipapan tulis dalam bentuk penjumlahan panjang.</p> <p>9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin mencoba menyelesaikan soal dipapan tulis.</p> <p>10. Guru mengajak siswa menyelesaikan soal bersama-sama.</p> <p>11. Guru menampilkan media permainan dakon.</p>	<p>1. Siswa mengamati gambar yang telah ditampilkan.</p> <p>2. Siswa bertanya dan menjawab atas pertanyaan yang ada.</p> <p>3. Siswa memperhatikan yang dituliskan oleh guru dipapan tulis.</p> <p>4. Siswa maju kedepan untuk menyelesaikan soal dipapan tulis.</p> <p>5. Siswa menyimak guru dan menghitung menggunakan jari tangan</p> <p>6. Siswa memperhatikan media dakon yang dijelaskan oleh guru.</p> <p>7. Siswa</p>	45 Menit

	<p>12. Guru memberikan tugas berupa soal kepada siswa.</p> <p>13. Jika masih ada siswa yang belum memahami, siswa diskusi dengan kawan sebangku.</p> <p>14. Guru mengumpulkan tugas yang telah diberikan.</p>	<p>mengerjakan tugas yang diberikan guru.</p> <p>8. Siswa saling diskusi dengan kawan sebangku.</p> <p>9. Siswa mengumpulkan jawaban dari soal yang diberikan guru</p>	
Penutup	<p>6. Guru membuat kesimpulan dalam pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>7. Guru melaksanakan refleksi terhadap pembelajaran dan menanyakan perasaan siswa dalam proses pembelajaran.</p> <p>8. Guru melakukan tindak lanjut untuk mempelajari kembali pembelajaran hari ini.</p> <p>9. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a kafaratul majlis.</p> <p>10. Menyanyikan lagu tepuk jari satu tepuk jari dua dilakukan sebelum berdo'a.</p>	<p>1. Siswa menyimak guru</p> <p>2. Siswa menjawab mendengarkan dan pertanyaan guru.</p> <p>3. Siswa menyimak dan melaksanakan perintah guru.</p> <p>4. Siswa ikut berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.</p> <p>5. Siswa bernyanyi agar siswa selalu semangat.</p>	10 Menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian pengetahuan
2. Teknik penilaian : tes
3. Instrumen : Ts essay

Mengetahui

Padangsidempuan,

2024

Guru Kelas

Peneliti

Marhamah Harahap, S.Pd

Ummul Pratiwi Alil Sitompul

NIP.197607232022212009

NIM. 2020500224

Kepala Sekolah

Erlina Ritonga, S.Pd

NIP.196510111989092001

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II Pertemuan I

Nama Sekolah	: SD NEGERI 200508 Sihitang
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: II/Genap
Tema	: 1 (Hidup Rukun)
Subtema	: 4 (Hidup Rukun di Masyarakat)
Muatan terpadu	: Matematika
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit

4. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

5. KOMPETENSI DASAR

- 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan bilangan puluhan, ratusan dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan.

4.4 Menyelesaikan masalah penjumlahan puluhan, ratusan serta mengaitkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

6. INDIKATOR PENCAPAIAN

3.4.1 Melakukan penjumlahan dengan cara panjang

4.4.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan

7. MATERI

Penjumlahan bilangan pendek puluhan.

8. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan media permainan dakon, siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi penjumlahan.
2. Dengan media permainan dakon, siswa dapat menyelesaikan soal matematika materi penjumlahan
3. Dengan media permainan dakon, siswa dapat terampil dalam menyelesaikan soal soal penjumlahan

9. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- d. Media : Buku paket dan media permainan dakon
- e. Alat : papan tulis dan spidol
- f. Sumber Belajar :
 - a. Buku kelas II, Tema 2 : Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017.

10. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosiasi/ menalar dan mengkomunikasi

Metode : menjelaskan, tanya jawab dan penugasan.

11. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Pembuka	-Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.	-Siswa menjawab salam.	15 Menit
	-Dilanjutkan dengan membaca doa yang	-Siswa memimpin doa belajar.	

	<p>dipimpin oleh seorang siswa.</p> <p>-Guru mengajak seluruh siswa menyanyikan lagu satu jari kanan ku satu jari kiri ku dipandu oleh guru.</p> <p>-Guru mengecek kehadiran siswa.</p> <p>-Guru memberikan motivasi untuk membangun semangat siswa ketika proses pembelajaran.</p> <p>-Guru menginformasikan pembelajaran pada hari ini.</p>	<p>-Siswa ikut bernyanyi sesuai yang dipandu oleh guru.</p> <p>-Siswa menjawab hadir.</p> <p>-Siswa mendengarkan dan menyimak guru agar siswa semangat belajar.</p> <p>-Siswa mendengarkan yang disampaikan oleh guru.</p>	
Inti	<p>Ayo mengamati !</p> <p>-Guru menggambar bintang dipapan tulis sebanyak 10 buah.</p> <p>-Guru mengajak siswa tanya jawab seputar berapa jumlah bintang di papan tulis.</p> <p>-Guru menuliskan beberapa jumlah bintang dipapan tulis dalam bentuk penjumlahan pendek.</p> <p>-Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin mencoba menyelesaikan soal dipapan tulis.</p> <p>-Guru mengajak siswa menyelesaikan soal bersama-sama.</p> <p>-Guru menampilkan media permainan dakon berkaitan dengan materi yang dipelajari.</p> <p>-Guru memberikan tugas berupa soal kepada siswa.</p> <p>-Jika masih ada siswa yang belum memahami,</p>	<p>-Siswa mengamati gambar yang telah ditampilkan.</p> <p>-Siswa bertanya dan menjawab atas pertanyaan yang ada.</p> <p>-Siswa memperhatikan yang dituliskan oleh guru dipapan tulis.</p> <p>-Siswa maju kedepan untuk menyelesaikan soal dipapan tulis.</p> <p>-Siswa menyimak guru dan menghitung menggunakan jari tangan</p> <p>-Siswa memperhatikan media permainan dakon yang dijelaskan oleh guru</p> <p>-Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru.</p> <p>-Siswa saling diskusi dengan kawan sebangku.</p> <p>-Siswa</p>	45 Menit

	<p>siswa diskusi dengan kawan sebangku.</p> <p>-Guru mengumpulkan tugas yang telah diberikan.</p>	<p>mengumpulkan jawaban dari soal yang diberikan guru</p>	
Penutup	<p>-Guru membuat kesimpulan dalam pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>-Guru melaksanakan refleksi terhadap pembelajaran dan menanyakan perasaan siswa dalam proses pembelajaran.</p> <p>-Guru melakukan tindak lanjut untuk mempelajari kembali pembelajaran hari ini.</p> <p>-Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a kafaratul majlis.</p> <p>-Menyanyikan lagu tepuk jari satu tepuk jari dua dilakukan sebelum berdo'a.</p>	<p>-Siswa menyimak guru</p> <p>Siswa menjawab mendengarkan dan pertanyaan guru.</p> <p>-Siswa menyimak dan melaksanakan perintah guru.</p> <p>-Siswa ikut berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran.</p> <p>-Siswa bernyanyi agar siswa selalu semangat.</p>	<p>10 Menit</p>

12. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian pengetahuan
2. Teknik penilaian : tes
3. Instrumen : soal essay

Mengetahui

Padangsidempuan,

2024

Guru Kelas

Peneliti

Marhamah Harahap, S.Pd

Ummul Pratiwi Alil stp

NIP.197607232022212009

NIM. 2020500224

Kepala Sekolah

Erlina Ritonga, S.Pd

NIP.196510111989092001

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II Pertemuan II

Nama Sekolah	: SD NEGERI 200508 Sihitang
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: II/Genap
Tema	: 1 (Hidup Rukun)
Subtema	: 4 (Hidup Rukun di Masyarakat)
Muatan terpadu	: Matematika
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan bilangan puluhan, ratusan dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan.

4.4 Menyelesaikan masalah penjumlahan puluhan, ratusan serta mengaitkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

3.4.1 Melakukan penjumlahan dengan cara panjang

4.4.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan

D. MATERI

Penjumlahan bilangan pendek puluhan.

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan media permainan dakon, siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi penjumlahan.
2. Dengan media permainan dakon, siswa dapat menyelesaikan soal matematika materi penjumlahan
3. Dengan media permainan dakon, siswa dapat terampil dalam menyelesaikan soal soal penjumlahan

F. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Media : Buku paket, dan media dakon

Alat : spidol, papan tulis

Sumber Belajar : Buku kelas II, Tema 2 : Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017.

G. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosiasi/ menalar dan mengkomunikasi

Metode : menjelaskan, tanya jawab dan penugasan.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Pembukaan	a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. b. Dilanjutkan dengan membaca doa yang	a. Siswa menjawab salam. b. Siswa memimpin doa belajar. c. Siswa ikut	15 Menit

	<p>dipimpin oleh seorang siswa.</p> <p>c. Guru mengajak seluruh siswa menyanyikan lagu satu jari kanan ku satu jari kiri ku dipandu oleh guru.</p> <p>d. Guru mengecek kehadiran siswa.</p> <p>e. Guru memberikan motivasi untuk membangun semangat siswa ketika proses pembelajaran.</p> <p>f. Guru menginformasikan pembelajaran pada hari ini.</p>	<p>bernyanyi sesuai yang dipandu oleh guru.</p> <p>d. Siswa menjawab hadir.</p> <p>e. Siswa mendengarkan dan menyimak guru agar siswa semangat belajar.</p> <p>f. Siswa mendengarkan yang disampaikan oleh guru.</p>	
Inti	<p>Ayo mengamati !</p> <p>a. Guru menggambar bintang dipapan tulis sebanyak 30 buah.</p> <p>b. Guru mengajak siswa tanya jawab seputar berapa jumlah bintang di papan tulis.</p> <p>c. Guru menuliskan beberapa jumlah bintang dipapan tulis dalam bentuk penjumlahan pendek.</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin mencoba menyelesaikan soal dipapan tulis.</p> <p>e. Guru mengajak siswa menyelesaikan soal bersama-sama.</p> <p>f. Guru menampilkan media permainan dakon</p> <p>g. Guru memberikan tugas berupa soal</p>	<p>a. Siswa mengamati gambar yang telah ditampilkan.</p> <p>b. Siswa bertanya dan menjawab atas pertanyaan yang ada.</p> <p>c. Siswa memperhatikan yang dituliskan oleh guru dipapan tulis.</p> <p>d. Siswa maju kedepan untuk menyelesaikan soal dipapan tulis.</p> <p>e. Siswa menyimak guru dan menghitung menggunakan jari tangan</p> <p>f. Siswa menyaksikan media permainan dakon</p> <p>g. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru.</p> <p>h. Siswa saling diskusi dengan</p>	45 Menit

	<p>kepada siswa.</p> <p>h. Jika masih ada siswa yang belum memahami, siswa diskusi dengan kawan sebangku.</p> <p>i. Guru mengumpulkan tugas yang telah diberikan.</p>	<p>kawan sekelompok</p> <p>i. Siswa mengumpulkan jawaban dari soal yang diberikan guru</p>	
Penutup	<p>a. Guru membuat kesimpulan dalam pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>b. Guru melaksanakan refleksi terhadap pembelajaran dan menanyakan perasaan siswa dalam proses pembelajaran.</p> <p>c. Guru melakukan tindak lanjut untuk mempelajari kembali pembelajaran hari ini.</p> <p>d. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a kafaratul majlis.</p> <p>e. Menyanyikan lagu tepuk jari satu tepuk jari dua dilakukan sebelum berdo'a.</p>	<p>a. Siswa menyimak guru</p> <p>b. Siswa menjawab mendengarkan dan pertanyaan guru.</p> <p>c. Siswa menyimak dan melaksanakan perintah guru.</p> <p>d. Siswa ikut berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran.</p> <p>e. Siswa bernyanyi agar siswa selalu semangat.</p>	10 Menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian pengetahuan
2. Teknik penilaian : tes
3. Instrumen : soal essay

Mengetahui

Padangsidempuan,

2024

Wali Kelas

Peneliti

Marhamah Harahap, S.Pd

Ummul Pratiwi Alil Stp

NIP.197607232022212009

NIM. 2020500224

Kepala Sekolah

Erlina Ritonga, S.Pd

NIP.196510111989092001

Lampiran 6

KISI-KISI SOAL

Indikator	No Soal	Indikator	Kunci Jawaban
Menghitung hasil dari penjumlahan dengan tepat.	1	Menghitung(C2)	23
Menjelaskan bilangan dalam bentuk penjumlahan dengan tepat.	2	Menjelaskan(C2)	16
Mendiskusikan hasil dari penjumlahan dengan tepat.	3	Mendiskusikan(C2)	14
Membandingkan penjumlahan bilangan dalam bentuk soal cerita	4	Membandingkan(C2)	16 dan 13
Menghitung hasil dari penjumlahan soal cerita	5	Menghitung(C2)	13
Menggambarkan hasil dari penjumlahan	6	Menggambarkan(C2)	9
Menyimpulkan hasil dari penjumlahan bilangan	7	Menyimpulkan(C2)	20
Menguraikan bilangan dengan tepat	8	Menguraikan(C2)	5+5
Menghitung hasil dari penjumlahan dari soal cerita dengan tepat.	9	Menghitung(C2)	20
Mengemukakan nilai tempat suatu bilangan dengan tepat	10	Mengemukakan(C2)	12
Mengemukakan nilai tempat suatu bilangan dengan tepat	11	Mengemukakan(C2)	14
Menghubungkan dengan keadaan sehari-hari	12	Menghubungkan (C2)	16
Menghubungkan dengan keadaan sehari-hari	13	Menghubungkan(C2)	15
Menyelesaikan soal cerita	14	Menyelesaikan (C2)	23
Mengidentifikasi angka dari hasil penjumlahan	15	Mengidentifikasi(C2)	20

Lampiran 7

LEMBAR TEST ESSAY

1. $12 + 11 =$

Hasil dari penjumlahan tersebut adalah...

2. Siti mempunyai 13 buah kelereng, dan Adi mempunyai 3 buah kelereng. Mereka ingin mengetahui berapa total kelereng yang mereka miliki jika digabungkan

3. Di kelas, ada 4 siswa yang membawa 2 pensil masing-masing, dan 2 siswa yang membawa 3 pensil masing-masing. Berapa total pensil yang dibawa semua siswa di

4. Tina memiliki 14 buku, sedangkan Rina memiliki 8 buku. Kemudian, Tina membeli 2 buku lagi dan Rina membeli 5 buku lagi.

Berapa total buku yang dimiliki Tina sekarang?

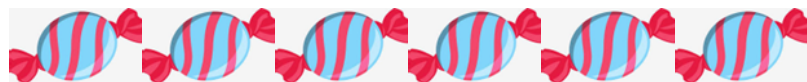
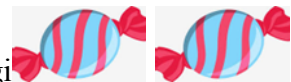
Berapa total buku yang dimiliki Rina sekarang?

Bandingkan jumlah buku yang dimiliki Tina dan Rina. Siapa yang memiliki lebih banyak buku, dan berapa selisihnya?

5. Ani mempunyai 5 permen .



Kemudian, ibu memberinya 8 permen lagi



Berapa jumlah permen Ani sekarang

6. Ibu mempunyai 2 buah apel



. Ibu membeli

lagi 7 buah apel





di pasar. Berapa total apel yang dimiliki ibu sekarang? Buatlah gambar untuk menunjukkan bagaimana kamu menghitung jumlah total apel?

7. Rani mempunyai 11 coklat



dan Sari mempunyai 9 coklat



. Mereka memutuskan untuk menggabungkan semua kue mereka. Berapa total kue coklat yang mereka miliki bersama? Setelah itu, simpulkan apa yang terjadi dengan jumlah kue coklat mereka setelah digabungkan

8.

Penulisan lambang bilangan bentuk penjumlahan yang tepat dari gambar di atas adalah

9. Ayu membeli 6 jeruk dan ibu membeli 14 jeruk. Berapa jumlah jeruk yang dibeli Ayu dan Ibu seluruhnya.

10. + 10 = 22

Berapakah bilangan yang cocok untuk mengisi titik-titik di atas...

11. Di sebuah taman, ada



burung di pohon pertama dan burung



di pohon kedua. Berapa jumlah burung di taman?.....

12. Adik memiliki 6 balok mainan, lalu Kakak memberikan 10 balok lagi. Berapa jumlah balok yang dimiliki Adik?....
13. Di taman bermain, ada 8 anak yang bermain ayunan dan 7 anak yang bermain perosotan. Berapa jumlah anak yang ada di taman bermain?.....
14. Sebuah toko menjual 9 roti di pagi hari dan 14 roti di sore hari. Berapa jumlah roti yang terjual?.....
15. Ibu membeli 12 mangga dan Ayah membeli 8 mangga. Berapa jumlah mangga mereka?.....

Lampiran 8

Ketuntasan Belajar Berdasarkan Persentase Pencapaian *Pretes*

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AF	40	Tidak Tuntas
2	AH	30	Tidak Tuntas
3	DA	80	Tuntas
4	ES	60	Tidak Tuntas
5	F	20	Tidak Tuntas
6	HM	65	Tidak Tuntas
7	IP	65	Tidak Tuntas
8	JW	50	Tidak Tuntas
9	KN	30	Tidak Tuntas
10	MR	10	Tidak Tuntas
11	MA	90	Tuntas
12	NH	25	Tidak Tuntas
13	NAD	20	Tidak Tuntas
14	NAL	45	Tidak Tuntas
15	NM	30	Tidak Tuntas
16	NL	30	Tidak Tuntas
17	OK	50	Tidak Tuntas
18	PN	20	Tidak Tuntas
19	R	80	Tuntas
20	RA	40	Tidak Tuntas
21	RN	65	Tidak Tuntas
22	M	85	Tuntas
23	SM	70	Tidak Tuntas
24	SyH	60	Tidak Tuntas
25	TA	25	Tidak Tuntas
26	WH	80	Tuntas
27	ZR	35	Tidak Tuntas
	Jumlah Nilai Seluruh Siswa	1300	
	Nilai Rata-rata Seluruh Siswa	48,14814	
	Jumlah Siswa yang Tuntas	5	
	Persentase Siswa yang Tuntas	19%	

Lampiran 9

Ketuntasan Belajar Berdasarkan Persentase Pencapaian Tes

Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AF	85	Tuntas
2	AH	60	Tidak Tuntas
3	DA	90	Tuntas
4	ES	65	Tidak Tuntas
5	F	60	Tidak Tuntas
6	HM	85	Tuntas
7	IP	90	Tuntas
8	JW	65	Tidak Tuntas
9	KN	65	Tidak Tuntas
10	MR	80	Tuntas
11	MA	90	Tuntas
12	NH	80	Tuntas
13	NAD	65	Tidak Tuntas
14	NAL	80	Tuntas
15	NM	65	Tidak Tuntas
16	NL	85	Tuntas
17	OK	65	Tidak Tuntas
18	PN	65	Tidak Tuntas
19	R	80	Tuntas
20	RA	85	Tuntas
21	RN	65	Tidak Tuntas
22	M	85	Tuntas
23	SM	90	Tuntas
24	SYH	65	Tidak Tuntas
25	TA	60	Tidak Tuntas
26	WH	85	Tuntas
27	ZR	65	Tidak Tuntas
	Jumlah Nilai Seluruh Siswa	2020	
	Nilai Rata-rata Seluruh Siswa	74,81481	
	Jumlah Siswa yang Tuntas	14	
	Persentase Siswa yang Tuntas	52%	

Lampiran 10

Ketuntasan Belajar Berdasarkan Persentase Pencapaian Tes

Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AF	100	Tuntas
2	AH	90	Tuntas
3	DA	85	Tuntas
4	ES	85	Tuntas
5	F	65	Tidak Tuntas
6	HM	80	Tuntas
7	IP	95	Tuntas
8	JW	100	Tuntas
9	KN	90	Tuntas
10	MR	85	Tuntas
11	MA	100	Tuntas
12	NH	90	Tuntas
13	NAD	90	Tuntas
14	NAL	90	Tuntas
15	NM	65	Tidak Tuntas
16	NL	90	Tuntas
17	OK	85	Tuntas
18	PN	90	Tuntas
19	R	95	Tuntas
20	RA	100	Tuntas
21	RN	95	Tuntas
22	M	85	Tuntas
23	SM	100	Tuntas
24	SYH	95	Tuntas
25	TA	65	Tidak Tuntas
26	WH	90	Tuntas
27	ZR	90	Tuntas
	Jumlah Nilai Seluruh Siswa	2390	
	Nilai Rata-rata Seluruh Siswa	88,51852	
	Jumlah Siswa yang Tuntas	24	
	Persentase Siswa yang Tuntas	89%	

Lampiran 11

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Dakon pada Siklus I Pertemuan I

Aktivitas siswa yang diamati yaitu:

1. Siswa aktif memperhatikan dan mendengarkan uraian materi dari guru
2. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran
3. Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat
4. Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya
5. Siswa berani mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas sehingga kelas menjadi aktif
6. Siswa dapat menyelesaikan soal-soal materi penjumlahan bilangan

No	Nama	Aktivitas Belajar dengan Penggunaan Media Pembelajaran Dakon					
		1	2	3	4	5	6
1	AF	✓	✓	✓	-	✓	✓
2	AH	✓	✓	-	✓	-	-
3	DA	-	-	✓	-	-	✓
4	ES	✓	-	-	✓	-	
5	F	✓	✓	-	-	✓	✓
6	HM	-	-	✓	✓	✓	-
7	IP	✓	-	-	✓	-	✓
8	JW	-	✓	-	-	✓	-
9	KN	✓	✓	-	✓	-	-
10	MR	✓	-	✓	-		✓
11	MA	-	✓	-	✓	-	✓
12	NH	✓	-		-		-
13	NAD		✓	-	✓	-	✓

14	NAL	✓	✓	-	✓	-	-
15	NM	✓	-	✓	-	-	-
16	NL	-	✓	-	-	✓	-
17	OK	✓	-	-	✓	-	-
18	PN	-	✓	✓	-	✓	✓
19	R	✓	-	-	-	-	✓
20	RA	-	✓		✓	-	-
21	RN	✓	-	-	-	✓	-
22	M	✓	✓	✓	-	-	✓
23	SM	-	-	-	✓		-
24	SYH	✓	✓		-	✓	✓
25	TA	✓	-	-		-	-
26	WH	-	✓	-	✓	-	
27	ZR	✓	-	✓	-	✓	✓
	Jumlah keaktifan siswa	17	14	8	12	9	12
	Rata-rata keaktifan siswa	0.629 63	0.51 8519	0.296 296	0.44 4444	0.33 3333	0.444 444
	Persentase keaktifan siswa (%)	63%	52%	30%	44%	33%	44%

Lampiran 12

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Dakon pada Siklus I Pertemuan II

Aktivitas siswa yang diamati yaitu:

1. Siswa aktif memperhatikan dan mendengarkan uraian materi dari guru
2. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran
3. Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat
4. Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya
5. Siswa berani mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas sehingga kelas menjadi aktif
6. Siswa dapat menyelesaikan soal-soal materi penjumlahan bilangan

No	Nama	Aktivitas Belajar dengan Penggunaan Media Pembelajaran Dakon					
		1	2	3	4	5	6
1	AF	✓	✓	✓	-	✓	✓
2	AH	-	✓	-	✓	✓	-
3	DA	✓	-	✓	-	✓	✓
4	ES	✓	-	-	✓	-	✓
5	F	✓	✓	-	-	✓	✓
6	HM	-	✓	✓	✓	✓	-
7	IP	✓	-	-	✓	-	✓
8	JW	-	✓	-	-	✓	✓
9	KN	✓	✓	-	✓	-	-
10	MR	✓	-	✓	-	✓	✓
11	MA	-	✓	-	✓	-	✓
12	NH	✓	-	✓	-	✓	-
13	NAD	✓	✓	-	✓	-	✓

14	NAL	✓	✓	-	✓	✓	-
15	NM	✓	-	✓	-	-	-
16	NL	-	✓	-	-	✓	-
17	OK	✓	-	-	✓	-	-
18	PN	-	✓	✓	-	✓	✓
19	R	✓	-	-	-	✓	✓
20	RA	-	✓	✓	✓	-	-
21	RN	✓	-	-	-	✓	-
22	M	✓	✓	✓	-	-	✓
23	SM	-	✓	-	✓	✓	-
24	SYH	✓	✓	✓	-	✓	✓
25	TA	✓	-	-	✓	✓	-
26	WH	✓	✓	-	✓	-	✓
27	ZR	✓	-	✓	✓	✓	✓
	Jumlah keaktifan siswa	19	16	11	14	17	15
	Rata-rata keaktifan siswa	0.7037 04	0.59 2593	0.40 7407	0.518 519	0.62963	0.55 5556
	Persentase keaktifan siswa (%)	70%	59%	41%	52%	63%	56%

Lampiran 13

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Dakon pada Siklus II Pertemuan I

Aktivitas siswa yang diamati yaitu:

1. Siswa aktif memperhatikan dan mendengarkan uraian materi dari guru
2. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran
3. Siswa berani bertanya dan mengeluarkan pendapat
4. Siswa mampu menggunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya
5. Siswa berani mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas sehingga kelas menjadi aktif
6. Siswa dapat menyelesaikan soal-soal materi penjumlahan bilangan

No	Nama	Aktivitas Belajar dengan Penggunaan Media Pembelajaran Dakon					
		1	2	3	4	5	6
1	AF	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	AH	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	DA	✓	-	✓	-	✓	✓
4	ES	✓	✓	✓	✓	-	✓
5	F	✓	✓	-	✓	✓	✓
6	HM	✓	✓	✓	✓	✓	-
7	IP	✓	✓	✓	✓	-	✓
8	JW	✓	✓	✓	-	✓	✓
9	KH	✓	✓	✓	✓	✓	-
10	MR	✓	✓	✓	-	✓	✓
11	MA	-	✓	✓	✓	✓	✓
12	NH	✓	-	✓	-	✓	✓
13	NAD	✓	✓	-	✓	✓	✓

14	NAL	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	NM	✓	-	✓	✓	-	✓
16	NL	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	OK	✓	-	-	✓	✓	✓
18	PN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	R	✓	-	✓	✓	✓	✓
20	RA	✓	✓	✓	✓	✓	-
21	RN	✓	✓	-	✓	✓	✓
22	M	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	SM	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	SYH	✓	✓	✓	-	✓	✓
25	TA	-	✓	✓	✓	✓	✓
26	WH	✓	✓	✓	✓	-	✓
27	ZR	✓	-	-	✓	✓	✓
	Jumlah keaktifan siswa	25	21	22	22	23	24
	Rata-rata keaktifan siswa	0.925 93	0.77 7778	0.81 4815	0.814 815	0.851 851	0.888 889
	Persentase keaktifan siswa (%)	89%	78%	81%	81%	85%	89%

Lampiran 14

DOKUMENTASI



1. PRASIKLUS (Kegiatan Preetest)



Guru menyampaikan pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan.



Guru memberikan arahan pembentukan kelompok diskusi untuk kerja sama dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru materi penjumlahan bilangan.

2. Siklus I Pertemuan I



Guru memberikan penjelasan pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan dan cara menggunakan penggunaan media pembelajaran dakon.



Menjelaskan kembali materi dan cara menggunakan media dakon yang kurang dipahami siswa .

3. Siklus 1 Pertemuan II



Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru pelajaran Matematika materi penjumlahan bilangan dengan menggunakan dakon.

4. Siklus II Pertemuan I



Memberikan soal kepada siswa tentang penjumlahan bilangan

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Status Pendidikan : SD Negeri 200508 Sihitang
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : II
Pokok Bahasan : Penjumlahan
Nama Validator : Eva Monika Safitri Lubis, M.Si.
Pekerjaan : Dosen

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran IPA materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hasil penilaian akan digunakan bukti sebagai validasi, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya RPP ini digunakan dalam proses pembelajaran. Atas kesedian Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskan nya pada kolom saran yang kami sediakan.

C. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid
2 = Kurang Valid

3 = Valid
4 = Sangat Valid

D. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Format RPP				
	➤ Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar kedalam indikator			✓	
	➤ Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar		✓		
	➤ Kejelasan rumusan indikator			✓	
	➤ Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan			✓	

2.	Materi (Isi) yang Disajikan				
	➤ Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan Indikator			✓	
	➤ Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa			✓	
3.	Bahasa				
	➤ Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				✓
4.	Waktu				
	➤ Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan Pembelajaran			✓	
	➤ Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan Pembelajaran		✓		
5.	Metode Sajian				
	➤ Dukungan strategi dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator			✓	
	➤ Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				✓
6.	Sarana dan alat bantu pembelajaran				
	➤ Kesesuaian alat bantu dan pembagian kelompok dengan materi pembelajaran				✓
7.	Penilaian (Validasi) Umum				
	➤ Penilaian umum terhadap RPP			✓	

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{52} \times 100\% = 76,9$$

Keterangan

A = 80-100

Ⓑ = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

Ⓑ = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan

- sesuaikan kl dgn KD dan indikator setiap pertemuan
- sesuaikan Alokasi Waktu dg indikator
- Media permainan Dikon belum terlihat digunakan dalam proses pembelajaran
- Perhatikan kembali teknik penulisan.

Padangsidempuan 02, Agustus 2024



Eva Monika Safitri Lubis, M.Si.

NIDN: 2016039401



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
SD NEGERI 200508 SIHITANG

Jl. HT Rizal Nurdin Km 4,5-Sihitang Kec. Padangsidempuan Tenggara

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN RISET

Nomor : 421.2/36/SD/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ERLINA RITONGA, S.Pd
NIP : 19651011 198909 2 001
Jabatan / Golongan : Kepala Sekolah / Pembina TK I, IVB
Unit Kerja : SD Negeri 200508 Padangsidempuan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : UMMUL PRATIWI ALIL SITOMPUL
NIM : 2020500224
Semester : VIII (Delapan)
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan riset pada SD Negeri 200508 Padangsidempuan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Penerapan Media Permaiann Dakon Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Pemahaman Konsep Bilangan Penjumlahan di Kelas 2 SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan** ”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Padangsidempuan, 10 September 2024
Kepala Sekolah





PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
SD NEGERI 200508 SIHITANG

Jl. HT Rizal Nurdin Km 4,5-Sihitang Kec.Padangsidempuan Tenggara

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN RISET

Nomor : 421.2/36/SD/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ERLINA RITONGA, S.Pd
NIP : 19651011 198909 2 001
Jabatan / Golongan : Kepala Sekolah / Pembina TK I, IVB
Unit Kerja : SD Negeri 200508 Padangsidempuan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : UMMUL PRATIWI ALIL SITOMPUL
NIM : 2020500224
Semester : VIII (Delapan)
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan riset pada SD Negeri 200508 Padangsidempuan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Penerapan Media Permaiann Dakon Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Pemahaman Konsep Bilangan Penjumlahan di Kelas 2 SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidempuan**".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Padangsidempuan, 10 September 2024

Kepala Sekolah





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 5000 /Un.28/E.1/TL.00/08/2024
Lampiran : -
Perihal : **Izin Riset**
Penyelesaian Skripsi

07 Agustus 2024

Yth. Kepala SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Ummul Pratiwi Alil Sitompul
NIM : 2020500224
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Penerapan Media Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Pemahaman Konsep Bilangan Penjumlahan di Kelas 2 SD Negeri 200508 Sihitang Padangsidimpuan**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 198012242006042001