

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN DAKON DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERHITUNG SISWA KELAS 1 SD AL-AMIN SURABAYA

Astutik Sulaiman

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: astuastik@yahoo.co.id)

Abstrak: Penelitian ini diawali dari latar belakang perlunya dilakukan perbaikan dalam peningkatan kreativitas guru dalam pembelajaran Matematika di SD Al-Amin Surabaya. Pada kegiatan pembelajaran diketahui hasil belajar siswa masih dibawah KKM yakni 65. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka dilakukan PTK yang bertujuan untuk melakukan perbaikan pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas 1 SD Al-Amin Surabaya yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 9 Siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Lokasi penelitian ini yaitu di kelas 1 SD Al-Amin Surabaya. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Pada siklus pertama pelaksanaan PTK belum berhasil yang dikarenakan guru belum terbiasa dengan media yang dipersiapkan dan siswa belum terbiasa dengan kondisi lingkungan belajar yang baru. Pada siklus kedua pelaksanaan PTK dapat dikatakan berhasil karena guru sudah terbiasa dengan media yang dipersiapkan dan siswa sudah terbiasa dengan kondisi lingkungan belajar, sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 1 Mei 2012 dan 15 Mei 2012. Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2012 dan 12 Juni 2012. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus pertama didapat hasil sebesar 64.42% pada siklus kedua persentase keberhasilan mencapai 93.71%. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus pertama memperoleh 67.31% pada siklus kedua mencapai 88.46%. Hasil pengamatan hasil belajar siswa pada pra siklus mencapai 57.04%, pada siklus pertama data mencapai 63.20% pada siklus kedua data menjadi 80.80%. Persentase ini sudah mencapai kriteria keberhasilan yaitu 80%. Dari hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media permainan dakon pada mata pelajaran Matematika dapat meningkatkan aktivitas guru sebesar 29.29%, aktivitas siswa sebesar 21.15%, dan hasil belajar siswa sebesar 17.60%.

Kata Kunci : *Permainan Dakon, Hasil Belajar, Berhitung*

Abstract: *The background of this research is that there is a need of improvement at teacher creativity in Mathematics learning at SD Al-Amin Surabaya. At learning activities, it is found out that students learning result is under KKM that is 65. Based on the problem formulation above, there is PTK that aimed to improve teachers activities, students activities, and improving students learning result at Mathematics subject in SD Al-Amin Surabaya. This research is using quantitative descriptive method, subject of this research is teachers and students at class 1 SD Al-Amin Surabaya which total is 25 students, consists of 9 boys and 16 girls. The location of this research is class 1 SD Al-Amin Surabaya. This research consists of 2 cycles. At the first cycle, the implementation of PTK is not success yet because teachers are not accustomed to the prepared media yet and students are not accustomed to the new learning environment condition yet. That the second cycle, the implementation of PTK can be considered success because teachers are already accustomed to the prepared media and students are accustomed to the learning environment condition, therefore this research does not have to be continued to the next cycle. The first cycle is performed at 1 May 2012 and 15 May 2012. The second cycle is performed at 29 May 2012 and 12 June 2012. The result of teacher activities observation at the first cycle is 64.42%, and the second cycle, its success percentage is 93.71%. The result of students activities observation at the first cycle is 67.31%, and the second cycle is 88.46%. The result of students learning result observation at pre-cycle is 57.04%, at the first cycle, data is 63.20%, at the second cycle, data becomes 80.80%. This percentage is already reach success criteria that is 80%. From the result of Class Action Research implementation, it can be concluded that the use "dakon" game media at Mathematics subject will improve teachers activity which range 29,29%, students activity which range 21.15%, and the students learning result which range is 17,60%.*

Keywords : *'Dakon' Game, Learning Result, Counting.*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman, merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman, dan merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh

pengalaman (Megawati, 2006). Dalam kegiatan proses belajar mengajar, peserta didik sering dihadapkan pada masalah konsep-konsep yang abstrak dan verbal, sehingga secara riil tidak dapat dipahami oleh siswa SD kelas 1. Hal ini sering dijumpai dalam pembelajaran berhitung matematika (Dewantoro, 2006).

Pembelajaran matematika di SD kelas 1 mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Suharjo, 2005). Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran di sekolah dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak pada rerata hasil belajar peserta yang senantiasa masih sangat memprihatinkan (Trianto, 2007). Masalah kesulitan belajar berhitung matematika hendaknya dideteksi dan ditangani sejak dini agar tidak menimbulkan kesulitan bagi anak dalam mempelajari berbagai mata pelajaran lain di sekolah. (Yusuf dkk., 2003).

Pembelajaran terbentuk ketika siswa memproses informasi atau pengetahuan. Melalui lingkungan belajar yang tepat, siswa dapat menemukan hubungan yang bermakna antara permasalahan kontekstual dengan ide abstrak yang mendorong proses internalisasi konsep. Namun, untuk mencapai hal tersebut siswa membutuhkan situasi / permasalahan kontekstual yang atraktif sebagai titik awal proses pembelajaran. Permainan dapat menjadi situasi / permasalahan kontekstual yang atraktif karena permainan lebih banyak menggunakan tindakan daripada penjelasan kata-kata (Garris dkk., 2002).

Bentuk permainan yang dimainkan secara berkelompok merupakan karakteristik lain dari permainan yang dapat bermanfaat dan mendukung proses pembelajaran (Kaptelin and Cole, 2002).

Berdasarkan hasil yang ditemui di kelas 1 SD Al-Amin Surabaya dalam pembelajaran tematik di sekolah kami, hasil belajar siswa yang masih rendah disebabkan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan oleh guru kepada kelas 1 SD Al-Amin dengan sampel 25 orang dari 25 orang siswa, diketahui hasil sebagai berikut : 2 orang mendapatkan nilai 33; 6 orang mendapatkan nilai 48; 4 orang mendapatkan nilai 56; 5 orang mendapatkan nilai 60; 9 orang mendapatkan nilai 66; dan 5 orang mendapatkan nilai 70. Dari data tersebut yang berhasil atau tuntas belajar hanya 32% dan yang tidak berhasil sebanyak 68%. Persentase ini menggambarkan pembelajaran matematika terutama pada materi menghitung banyaknya benda tidak berhasil karena 68% dari siswa memperoleh skor kurang dari 65 yang merupakan kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran matematika di kelas 1 SD Al-Amin Surabaya.

Berdasarkan hasil pembelajaran tematik Matematika dan IPA yang kami lakukan, ternyata hanya pembelajaran IPA yang melebihi KKM. Pada pembelajaran Matematika hasil belajar yang diperoleh masih dibawah KKM, sehingga yang peneliti fokuskan dalam PTK ini terletak pada pembelajaran Matematika sebab Matematika merupakan induk dari pelajaran lain.

Dari penyebab ketidakpahaman terhadap materi menghitung banyaknya benda yang berakibat pada hasil belajar siswa kelas 1 SD Al-Amin Surabaya yang rendah, maka dapat diketahui penyebab utamanya adalah tidak tersedianya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Tidak digunakannya media pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi menghitung banyaknya benda sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar yang berakibat pada hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan masalah di atas, solusi yang kami tawarkan adalah media Permainan Dakon. Permainan Dakon merupakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung, karena Permainan Dakon dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat menyenangkan siswa karena mengandung unsur permainan (Legowo, 2006).

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan diatas untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas 1 SD Al-Amin Surabaya, maka dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan Media Permainan Dakon Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Al-Amin Surabaya".

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, karena data yang akan diolah adalah data aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas 1 SD Al-Amin Surabaya yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 9 Siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Lokasi penelitian ini yaitu di kelas 1 SD Al-Amin Surabaya.

Sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan penelitian pendahuluan dengan cara pengamatan terhadap proses dan hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan selama ini. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan ini kemudian akan dilakukan perencanaan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya.

Data dan instrumen penelitian meliputi (1) data aktivitas guru; (2) aktivitas siswa; (3) hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi dan lembar tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

Indikator Keberhasilan Penelitian meliputi (1) aktivitas guru dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila mencapai 80%; (2) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila mencapai 80%; (3) hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila melebihi dari KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 65

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan penelitian ini, pembelajaran dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 1 Mei 2012 dan 15 Mei 2012. Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2012 dan 12 Juni 2012.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Matematika di kelas 1 SD Al-Amin Surabaya, guru banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dan sering tidak menggunakan media pembelajaran.

Aktivitas siswa sangat terbatas, hanya sebagai penerima informasi, duduk, menulis, dan mendengarkan penjelasan dari guru, kurang terjadi interaksi antara siswa dengan guru, maupun antara siswa dengan siswa, serta tidak ada aktivitas dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut ini disajikan data hasil belajar siswa yang diambil dari tes formatif pada mata pelajaran Matematika siswa kelas satu SD Al-Amin Surabaya.

Tabel 4.1 : Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Al-Amin Surabaya Pada Temuan Awal

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	FDS	33		✓
2	NRS	33		✓
3	ADI	48		✓
4	ATH	70	✓	
5	AP	48		✓
6	AM	70	✓	
7	AAA	48		✓
8	CTA	70	✓	
9	ESA	66	✓	
10	EM	60		✓
11	FN	60		✓
12	HA	48		✓
13	IK	66	✓	

14	IA	60		✓
15	JA	70	✓	
16	LAP	48		✓
17	LA	60		✓
18	MNAA	48		✓
19	MF	56		✓
20	MM	56		✓
21	NF	60		✓
22	NFR	66	✓	
23	SF	70	✓	
24	SD	56		✓
25	SS	56		✓
	Jumlah	1426	8	17
	Rata-rata	57.04	32 %	68%

Berdasarkan hasil ulangan formatif yang menggunakan metode ceramah pada tabel 4.1 dapat dilihat bahwa hanya 32% atau sebanyak 8 siswa yang dapat mencapai ketuntasan belajar yang nilai ketuntasannya minimal 65. Sedangkan masih ada sekitar 68% atau sebanyak 17 siswa yang belum tuntas. Dari kenyataan tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran Matematika melalui penelitian tindakan kelas supaya terjadi perbaikan kualitas pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa

Siklus Pertama

Kemampuan peneliti dalam mengelolah pembelajaran pada siklus pertama yang diamati oleh kepala sekolah SD Al-Amin Surabaya yaitu Ibu Muzaro'ah dan rekan guru yaitu Ibu Komariyah, S.Ag. Data aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran siklus pertama dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini :

Tabel 4.2 : Lembar Aktivitas Guru Pada Siklus Pertama

No	Aspek Yang Diamati	Skala Nilai				Persentase
		4	3	2	1	
1	Guru memberikan apersepsi kepada siswa, mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas, dan berdoa bersama		✓			75 %
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		62.5 %
3	Guru menjelaskan materi pembelajaran		✓			75 %
4	Guru mendemonstrasikan bagaimana menghitung banyak benda		✓			75 %
5	Guru meminta beberapa siswa untuk mendemonstrasikan kembali seperti yang sudah dilakukan guru			✓		75 %
6	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami			✓		62.5 %
7	Guru membagikan LKS dan menjelaskan cara mengerjakan LKS		✓			75 %
8	Guru membimbing siswa dalam			✓		50 %

	mengerjakan LKS				
9	Guru dan siswa bersama-sama membahas jawaban siswa		✓		75 %
10	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan LKS		✓		62.5 %
11	Guru memberi lembar evaluasi untuk mengecek kemampuan siswa dalam memahami materi yang sudah diajarkan		✓		62.5 %
12	Guru dan siswa membuat rangkuman dari materi yang sudah dipelajari		✓		75 %
13	Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif saat pembelajaran		✓		75 %
	Jumlah		35		64.42 %

Berdasarkan data pada tabel 4.2 tentang aktivitas guru dapat dideskripsikan 13 aspek yang diamati pada aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran. Dari keseluruhan aspek aktivitas guru pada siklus pertama dapat terlaksana dengan presentase 64.42% dan masuk dalam kategori cukup, karena aktivitas guru belum mencapai 80% sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus kedua.

Data aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus pertama dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini :

Tabel 4.3 : Lembar aktivitas siswa pada siklus pertama

No	Aspek Yang Diamati	Skala Nilai				Persentase
		4	3	2	1	
1	Siswa melaksanakan kegiatan apersepsi dengan mengucapkan salam, kesiapan belajar, dan berdo'a bersama		✓			75%
2	Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran dengan tenang, tertib, dan cermat			✓		50%
3	Siswa mendengarkan penjelasan materi pembelajaran		✓			75%
4	Siswa memperhatikan cara menghitung banyak benda			✓		50%
5	Siswa maju untuk menghitung kembali banyak benda			✓		50%
6	Siswa aktif bertanya tentang materi yang telah disampaikan			✓		50%
7	Siswa menerima LKS dan memperhatikan penjelasan guru		✓			75%
8	Siswa aktif menjawab pertanyaan dengan antusias, cepat, dan benar			✓		50%
9	Siswa berpartisipasi aktif dalam menanggapi jawaban yang dibahas bersama-sama			✓		50%
10	Siswa mengumpulkan LKS dan memperoleh nilai	✓				100%
11	Siswa aktif menjawab lembar evaluasi		✓			75%
12	Siswa merangkum kembali materi yang sudah dipelajari		✓			75%
13	Siswa lebih bersemangat dan antusias setelah menerima penghargaan dalam pembelajaran	✓				100%

Jumlah	35	67.31 %
--------	----	---------

Dari keseluruhan aspek aktivitas siswa pada siklus pertama dapat terlaksana dengan presentase 67.31% dan masuk dalam kategori cukup, karena aktivitas siswa belum mencapai 80% sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus kedua.

Data yang diperoleh disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4 : Data Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Siklus Pertama

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	FDS	P	40		✓
2	NRS	P	60		✓
3	ADI	P	60		✓
4	ATH	L	90	✓	
5	AEP	P	60		✓
6	AM	L	80	✓	
7	AAA	L	40		✓
8	CTA	P	70	✓	
9	ESA	P	70	✓	
10	EM	L	70	✓	
11	FN	P	70	✓	
12	HA	P	60		✓
13	IK	P	70	✓	
14	IA	P	60		✓
15	JA	P	70	✓	
16	LAP	L	60		✓
17	LA	P	60		✓
18	MNAA	L	40		✓
19	MF	L	50		✓
20	MM	L	60		✓
21	NF	P	70	✓	
22	NFR	P	70	✓	
23	SF	L	80	✓	
24	SD	P	60		✓
25	SS	P	60		✓
	Jumlah		1580	11	14
	Rata-rata		63.2	44 %	56 %

Hasil evaluasi siklus satu, penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran ternyata masih rendah, rata-rata hasil belajar mencapai 63.2. Siswa yang tuntas atau mencapai nilai KKM (nilai 65) sebanyak 11 siswa atau sebesar 44%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa atau sebesar 56%

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas pada siklus

pertama adalah sebagai berikut: (1) guru dalam memotivasi siswa untuk aktif melibatkan diri dalam setiap kegiatan belajar mengajar masih kurang; (2) guru belum terbiasa dengan kondisi pembelajaran yang menggunakan media permainan dakon; (3) penggunaan media pembelajaran yang diterapkan peneliti belum berjalan dengan baik; (4) aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih kurang.

Untuk mengatasi masalah diatas, pada siklus kedua dilakukan upaya sebagai berikut : (a) guru secara intensif memberi pengertian kepada siswa kondisi dalam pembelajarannya, keikutsertaan siswa dalam pembelajaran dan kerjasama antar siswa dengan siswa, maupun antar siswa dengan guru; (b) guru harus bisa mempelajari media pembelajaran yang diterapkan dalam kelas, sehingga siswa mampu menangkap penjelasan yang diarahkan oleh guru; (c) guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif untuk meningkatkan interaksi dalam pembelajaran; (d) guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif baik dalam hal bertanya maupun menyampaikan pendapat.

Berdasarkan hasil refleksi siklus pertama, dilakukan perbaikan tindakan pembelajaran pada siklus kedua. Peneliti bersama kepala sekolah dan rekan guru merencanakan tindakan siklus kedua kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran di kelas, pengamatan, dan refleksi.

Siklus Kedua

Data aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran siklus kedua dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini :

Tabel 4.5 : Lembar aktivitas guru pada siklus kedua

No	Aspek Yang Diamati	Skala Nilai				Persentase
		4	3	2	1	
1	Guru memberikan apersepsi kepada siswa, mengecek kesiapan belajar siswa, ruang kelas, dan berdoa bersama	✓				100 %
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓				100 %
3	Guru menjelaskan materi pembelajaran	✓				100 %
4	Guru mendemonstrasikan bagaimana menghitung banyak benda		✓			87.5 %
5	Guru meminta beberapa siswa untuk		✓			75 %

	mendemonstrasikan kembali seperti yang sudah dilakukan guru					
6	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	✓				100 %
7	Guru membagikan LKS dan menjelaskan cara mengerjakan LKS	✓				100 %
8	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS	✓				87.5 %
9	Guru dan siswa bersama-sama membahas jawaban siswa	✓				100 %
10	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan LKS	✓				100 %
11	Guru memberi lembar evaluasi untuk mengecek kemampuan siswa dalam memahami materi yang sudah diajarkan	✓				87.5 %
12	Guru dan siswa membuat rangkuman dari materi yang sudah dipelajari		✓			75 %
13	Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif saat pembelajaran		✓			75 %
	Jumlah			35		91.37 %

Berdasarkan data pada tabel 4.5 tentang aktivitas guru dapat dideskripsikan 13 aspek yang diamati pada aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan dakon dalam peningkatan hasil belajar berhitung siswa kelas 1 SD Al-Amin Surabaya. Dari keseluruhan aspek aktivitas guru pada siklus pertama dapat terlaksana dengan presentase 91.37% dan masuk dalam kategori sangat baik, karena aktivitas guru mencapai 80% sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini, maka tidak perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan demikian penelitian ini dihentikan dan hanya sampai pada siklus kedua.

Data aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus kedua dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini :

Tabel 4.6 : Lembar aktivitas siswa siklus kedua

No	Aspek Yang Diamati	Skala Nilai				Persentase
		4	3	2	1	
1	Siswa melaksanakan kegiatan apersepsi dengan mengucapkan salam, kesiapan belajar, dan berdo'a bersama	✓				100%
2	Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran dengan tenang, tertib, dan cermat		✓			75%
3	Siswa mendengarkan penjelasan materi pembelajaran	✓				100%
4	Siswa memperhatikan cara menghitung banyak benda		✓			75%
5	Siswa maju untuk menghitung kembali banyak benda	✓				100%
6	Siswa aktif bertanya tentang materi yang telah disampaikan	✓				100%
7	Siswa menerima LKS dan memperhatikan penjelasan guru	✓				100%
8	Siswa aktif menjawab pertanyaan dengan antusias, cepat, dan benar		✓			75%
9	Siswa berpartisipasi aktif dalam menanggapi jawaban yang dibahas bersama-sama		✓			75%
10	Siswa mengumpulkan LKS dan memperoleh nilai	✓				100%
11	Siswa aktif menjawab lembar evaluasi		✓			75%
12	Siswa merangkum kembali materi yang sudah dipelajari		✓			75%
13	Siswa lebih bersemangat dan antusias setelah menerima penghargaan dalam pembelajaran	✓				100%
	Jumlah		46			88.46%

Dari keseluruhan aspek aktivitas siswa pada siklus pertama dapat terlaksana dengan presentase 88.46% dan masuk dalam kategori sangat baik, karena aktivitas siswa mencapai 80% sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini maka tidak perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data yang diperoleh disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.7 : Data Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Siklus Kedua

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	FDS	P	60		✓
2	NRS	P	60		✓
3	ADI	P	80	✓	
4	ATH	L	100	✓	

5	AEP	P	80	✓	
6	AM	L	100	✓	
7	AAA	L	60		✓
8	CTA	P	80	✓	
9	ESA	P	80	✓	
10	EM	L	90	✓	
11	FN	P	80	✓	
12	HA	P	70	✓	
13	IK	P	80	✓	
14	IA	P	70	✓	
15	JA	P	90	✓	
16	LAP	L	80	✓	
17	LA	P	80	✓	
18	MNAA	L	60		✓
19	MF	L	70	✓	
20	MM	L	80	✓	
21	NF	P	100	✓	
22	NFR	P	100	✓	
23	SF	L	100	✓	
24	SD	P	90	✓	
25	SS	P	80	✓	
	Jumlah		2020	21	4
	Rata-rata		80.8	84 %	16 %

Hasil evaluasi siklus kedua, penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran sudah mencapai standar yang diinginkan, rata-rata hasil belajar mencapai 80.8 / 84%. Siswa yang tuntas atau mencapai nilai KKM (nilai 65) sebanyak 21 siswa atau sebesar 84%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa atau sebesar 16%.

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas pada siklus kedua adalah sebagai berikut : (1) guru sudah terbiasa dalam memotivasi siswa untuk aktif melibatkan diri dalam setiap kegiatan belajar mengajar.; (2) guru terbiasa dengan kondisi pembelajaran yang menggunakan media permainan dakon; (3) penggunaan media pembelajaran yang diterapkan peneliti berjalan dengan baik, meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa, maupun antara siswa dengan guru; (4) aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian pada siklus pertama menunjukkan bahwa presentase aktivitas guru mencapai 64.42%. Pada siklus kedua presentase aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu mencapai 91.37%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penggunaan media permainan

dakon terjadi peningkatan aktivitas guru sebesar 29.29%.

Hasil penelitian pada siklus pertama menunjukkan bahwa presentase aktivitas siswa mencapai 67.31%. Pada siklus kedua presentase aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu mencapai 88.46%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penggunaan media permainan dakon terjadi peningkatan aktivitas siswa sebesar 21.15%.

Hasil penelitian pada siklus pertama menunjukkan bahwa presentase hasil belajar siswa mencapai 44%. Pada siklus kedua presentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu mencapai 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penggunaan media permainan dakon terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 17.60%.

Saran

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar baik pada mata pelajaran matematika atau mata pelajaran lain harus tetap aktif

Media Pembelajaran dapat membantu menghadapi kesulitan-kesulitan siswa dalam menganalisa setiap pembelajaran yang mereka hadapi.

Penggunaan media pembelajaran dalam Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga diharapkan pada matapelajaran lain media pembelajaran harus tetap digunakan

DAFTAR PUSTAKA

Adha R. 2009. *Implementasi Algoritma Greedy Pada Permainan Congklak*. Makalah IF2251. Prog. Study Teknik Informatika. Institut Teknologi Bandung.

Alifia, Frilla A., dan Tania K. 2009. *Pencarian Solusi Optimal Pemilihan Lubang Pada Permainan Congklak Dengan Algoritma Greedy dan Program Dinamis*. Makalah IF2251. Prog. Study Teknik Informatika. Institut Teknologi Bandung.

Dewantoro, I.H. 2006. *Penggunaan Dakon Elektron Dalam Meningkatkan Keefektifan Proses Pembelajaran IPA Kelas 1 Kecantikan Kulit Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2004-2005 SMK Negeri 1 Kota Tegal*. Widya Tama Vol 3 (1), 17-30.

Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. 2002. *Games, motivation, and learning: A research and practice model*. Simulation and Gaming. 33(4), 441-467

Handoyo H.B., dan Srihari E. 2006. *Math Magic Junior : Cara Mudah Belajar Matematika Untuk Anak*. Kawan Pustaka.

Heinich, Molenda, Russell, and Smaldino. 2002. *Instructional Media Technologies For Learning*. Prentice Hall, Engelwood. New Jersey.

Suprijono, A. 2009. *Cooperatif Learning : Teori dan Aplikasi PIKEM*. Pustaka Belajar. Jogjakarta.

Sukayati. 2004. *Pembelajaran Tematik Di SD Merupakan Terapan Dari Pembelajaran Terpadu*. PPPG Matematika. Yogyakarta

Wijaya A. 2008. *Indonesian Traditional Games as Means to Support Second Graders' Learning of Linear Measurement*. Master Thesis. Utrecht: Utrecht University

Yusuf, M., Sunardi, M. Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Dengan Problema*.