

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG  
BERBANTUAN MEDIA PERAHU PENGAPIT UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHITUNG  
PEMBAGIAN  
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN Kalingoro 5)**

**SKRIPSI**



Disusun Oleh:

Anggun Putri Mayangsari  
16.0305.0059

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2021**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang kandungan ilmunya bermanfaat untuk melangsungkan kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika terdapat pada kurikulum pendidikan dan menjadi salah satu materi yang diujikan pada saat ujian nasional. Pemberian mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa dari bangku PAUD hingga perguruan tinggi. Materi yang terdapat pada mata pelajaran matematika sangat identik dengan kegiatan berhitung seperti menjumlahkan, mengurangi, mengkalikan, dan membagi. Beberapa kegiatan matematika tersebut menjadi dasar atau pondasi dalam mengerjakan operasi berhitung matematika dan sebagai bekal dalam menghadapi materi matematika yang lain. Maka dari itu perlu penguasaan dasar kemampuan berhitung matematika dengan baik untuk lanjut pada materi selanjutnya.

Kemampuan berhitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian diberikan kepada siswa secara bertahap. Materi pembagian diberikan kepada khususnya siswa SD sejak kelas II dengan pembagian hingga 2 angka, kemudian berkembang pada kelas IV dengan pembagian 3 angka dan akan berkembang terus di setiap jenjang kelas. Pada proses penyelesaian soal matematika pembagian dasar biasanya guru memberikan contoh penyelesaian soal dengan penyelesaian susun panjang atau biasa dikenal dengan nama porogapit. Porogapit berfungsi untuk menyelesaikan soal pembagian baik

bilangan besar maupun kecil. Jadi, sangatlah membantu untuk lanjut pada materi berikutnya bila siswa sudah mampu melakukan penyelesaian soal dengan cara porogapit dan kegiatan menghitung lainnya seperti penjumlahan, pengurangan dan perkalian.

Kemampuan berhitung dapat dikuasai dengan baik apabila proses pembelajaran memenuhi syarat pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang baik dilakukan dengan cara melakukan persiapan yang matang sebelum melakukan pembelajaran seperti mempersiapkan RPP, didukung dengan melaksanakan pembelajaran yang bervariasi seperti menggunakan model pembelajaran yang sesuai, dan penggunaan alat bantu mengajar seperti media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi lebih mudah diterima oleh siswa. Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran harus dilakukan dengan matang. Pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang tepat dapat mempengaruhi hasil dari pembelajaran seperti hasil pembelajaran pada materi matematika di SD Negeri Kalinegoro 5.

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Kalinegoro 5 yang dilakukan pada hari Senin, 5 Oktober 2020 didapatkan keterangan bahwa dari berbagai kegiatan berhitung matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian terdapat satu kegiatan yang paling sulit dikuasai oleh siswa yaitu pembagian. Hal ini terbukti dari hasil penilaian yang dilakukan terhadap 28 siswa hanya terdapat 6 siswa yang mendapat nilai di atas rata-rata dan 22 siswa yang lain mendapatkan nilai masih di bawah rata-rata. Presentase ketuntasan siswa di kelas tersebut yaitu sebesar 21, 43% dan masih

dibawah 50% dari keseluruhan siswa di kelas tersebut. Untuk itu, pembagian dianggap sulit oleh sebagian besar siswa di kelas tersebut di bandingkan dengan kegiatan berhitung yang lain.

Sulitnya pemahaman materi oleh siswa di kelas IV di SD Negeri Kalinegoro 5 tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Beberapa diantaranya yaitu guru belum menemukan proses pembelajaran yang tepat untuk melangsungkan materi pembagian dan belum adanya media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembagian. Proses pembelajaran materi pembagian selama ini hanya dilakukan dengan cara guru memberikan contoh penyelesaian soal pembagian di papan tulis, kemudian siswa menirukan penyelesaian tersebut untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru. Media yang digunakan guru dalam mengajarkan penyelesaian soal pembagian juga masih sangat minim. Beberapa kendala yang terjadi sudah dilakukan upaya oleh guru kelas untuk meningkatkan kemampuan membagi siswa menggunakan penyelesaian susun panjang.

Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membagi yaitu berupa proses pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang atau dril dan memanfaatkan lidi sebagai media pembelajaran guna membantu siswa berhitung. Siswa yang belum mencapai nilai KKM akan diberikan latihan soal secara berulang-ulang hingga bisa mencapai nilai KKM. Akan tetapi, upaya tersebut belum mampu memaksimalkan hasil belajar materi pembagian. Upaya yang dilakukan guru sebatas upaya membantu siswa dalam mencari jawaban, namun belum mengajarkan kepada siswa untuk mampu

menyelesaikan soal pembagian menggunakan susun panjang. Melihat kondisi yang terjadi, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan pembagian siswa. Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disebut dengan PTK merupakan sebuah usaha yang dilakukan peneliti dengan memperbaiki proses pembelajaran.

Adapun perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menerapkan tindakan seperti penggunaan model pembelajaran dibantu dengan penerapan media pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang memiliki langkah/ tahapan dalam pelaksanaannya yaitu melakukan demonstrasi dan praktek secara langsung. Adanya demonstrasi oleh guru bertujuan untuk memberikan contoh kepada siswa secara nyata tentang cara penyelesaian soal pembagian agar lebih mudah dipahami, dan langkah praktik secara langsung bertujuan agar siswa mampu mempraktekkan apa yang sudah dipelajarinya. Selain itu, praktek secara langsung dapat menambah daya ingat siswa daripada hanya dengan melihat guru memberikan materi. Adanya praktek secara langsung menjadi kelebihan penerapan model pembelajaran ini.

Penelitian yang relevan dengan menerapkan model pembelajaran langsung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Edo Dwi Cahyo dari IAIN Metro (2019: 57). Pada penelitiannya, ia berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran IPS. Untuk itu, penerapan model pembelajaran langsung pada materi pembagian ini diharapkan mampu menjadi

solusi dari permasalahan yang terjadi. Penerapan model pembelajaran langsung yang dilakukan peneliti diiringi dengan penggunaan media pembelajaran PERAHU PENGAPIT. Penelitian relevan lain dilakukan oleh Dewi, Kurnia, dan Panjaitan (2017: 2010) yang berjudul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia”. Pada penelitian tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil dari penelitian tersebut yaitu terdapat peningkatan hasil belajar IPS dengan penerapan media permainan ular tangga. Untuk itu, penelitian menggunakan media pembelajaran PERAHU PENGAPIT yang dilakukan oleh peneliti, diharapkan bisa meningkatkan kemampuan menghitung pembagian dengan cara porogapit.

Media PERAHU PENGAPIT media pembelajaran dengan bentuk konkret yang merupakan sebuah alat bantu guru dalam mengajarkan pembagian, dimana alat bantu tersebut harus mampu menyampaikan materi pembagian dengan penyelesaian susun panjang. Media PERAHU PENGAPIT dapat mengarahkan siswa untuk berlatih penyelesaian soal pembagian dengan menggunakan cara susun panjang. PERAHU PENGAPIT merupakan singkatan dari perahu pengantar pogapit yang digunakan untuk menyelesaikan soal pembagian dengan cara porogapit atau susun panjang. Kelebihan media pembelajaran ini yaitu mampu menyelesaikan pembagian dan mengarahkan pada cara penyelesaian susun panjang dengan tetap menerapkan konsep pembagian.

Penggunaan media pembelajaran mampu membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar, seperti contoh penelitian yang dilakukan oleh Faiz Barohinul Umam dari STAIN Purwokerto yang memanfaatkan media pembelajaran berupa benda konkret. Pada penelitiannya, penggunaan media pembelajaran mampu membantu guru meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi pembagian Kelas IV MI Muhammadiyah Arenan Purbalingga. Untuk itu, peneliti melakukan perlakuan yang sama dengan cara menerapkan media pembelajaran perahu pengapit dalam penelitiannya pada materi pembagian.

Berdasarkan latar belakang diatas, perlu diuji penelitian secara PTK atau penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran langsung berbantuan media PERAHU PENGAPIT sehingga disusun skripsi dengan judul PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERAHU PENGAPIT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHITUNG PEMBAGIAN.

## **B. Identifikasi Masalah**

Peneliti melakukan identifikasi masalah agar penelitian yang dilakukan dapat terarah. Adapun identifikasi masalah yang terdapat pada latar belakang diantaranya yaitu:

1. Siswa belum memahami fungsi dari materi pembagian sehingga sulit memahami konsep materi.

2. Pembelajaran kurang bervariasi karena guru masih mengajar hanya melalui ceramah sehingga siswa sulit memahami materi.
3. Belum adanya media pembelajaran yang dapat dijadikan untuk membantu menyampaikan materi pembagian sehingga materi pembagian terlihat abstrak.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah-masalah yang terdapat pada SD Negeri Kalinegoro 5 maka batasan masalah pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media perahu pengapit dengan kemampuan menghitung pembagian.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: apakah terdapat peningkatan kemampuan menyelesaikan soal pembagian menggunakan penyelesaian susun panjang melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran langsung dan media PERAHU PENGAPIT pada siswa kelas IV di SD Negeri Kalinegoro 5?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu: untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal pembagian menggunakan penyelesaian susun panjang melalui penelitian tindakan kelas

dengan menerapkan model pembelajaran langsung dan media PERAHU PENGAPIT pada siswa kelas IV di SD Negeri Kalinegoro 5.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu dengan dilakukannya penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media perahu pengapit dapat:

- a. Menjadi bahan diskusi dalam pembahasan model beserta media yang tepat untuk mengajarkan kepada siswa untuk materi pembagian bersusun panjang atau porogapit.
- b. Menjadi bahan penelitian relevan dalam penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Guru

- 1) Guru mendapatkan cara baru untuk melakukan pembelajaran matematika materi pembagian.
- 2) Mempermudah guru menyampaikan konsep dari pembagian.

#### b. Siswa

- 1) Menambah kejelasan dalam memahami materi pembagian dan penyelesaiannya menggunakan cara porogapit.
- 2) Mendapatkan cara baru dalam menyelesaikan pembagian.

#### c. Kepala Sekolah

Bahan kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kemampuan Menghitung Pembagian**

##### 1. Pengertian kemampuan menghitung

Terdapat beberapa operasi hitung yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Kemampuan mengoperasikan bilangan meliputi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Sulis, 2007: 14). Pada penelitian ini, peneliti membatasi penelitian hanya pada kemampuan menghitung pembagian. Untuk menyelesaikan soal pembagian, tentu saja dibutuhkan kemampuan dalam menghitung pembagian oleh peserta didik. Kemampuan memiliki kata dasar mampu yang berarti kuasa, bisa maupun sanggup. Sedangkan kemampuan menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia berarti kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu (Senja 2008). Selain itu Robbins dalam Simanjuntak dan Siahaan (2018: 53), kemampuan merupakan kesanggupan bawaan yang dimiliki sejak bayi dilahirkan maupun hasil dari latihan atau praktek.

Menurut berbagai pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwa kemampuan merupakan suatu kesanggupan maupun kecakapan yang dilakukan untuk mengerjakan sesuatu dengan benar. Kemampuan menghitung pembagian merupakan kesanggupan maupun kecakapan seseorang dalam melakukan kegiatan menghitung pembagian secara benar, dimana kemampuan menghitung pembagian ini penting dikuasai guna menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kegiatan membagi.

## 2. Pengertian pembagian

Berdasarkan hasil observasi kepada siswa kelas IV SD Kalinegoro 5, materi pembagian merupakan salah satu materi yang dianggap sulit. Pembagian merupakan satu dari beberapa materi yang perlu dikuasai siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang penting sebagai pengantar ilmu-ilmu pengetahuan yang lain dan banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Soejadi dalam Heruman (2007: 1), matematika memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Obyek matematika yang bersifat abstrak merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika menurut Marti (Sundayana, 2015: 3). Tidak hanya peserta didik, guru pun juga mengalami kendala dalam mengajarkan matematika terkait sifatnya yang abstrak tersebut. Konsep-konsep matematika dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkret. Pembelajaran matematika harus dimulai dari tahap konkret, selanjutnya diarahkan pada tahapan semi konkret, dan pada akhirnya siswa dapat berfikir dan memahami matematika secara abstrak (Sedyoningrum dan Supeni, 2017: 3). Untuk itu guru harus kreatif dalam menkonkretkan materi yang bersifat abstrak agar siswa bisa menangkap materi lebih maksimal seperti materi pembagian yang sesuai dengan konsepnya.

Menurut Glover (2006: 20), “pembagian adalah mencari beberapa banyak bilangan suatu bilangan dapat dibagi habis dengan bilangan lain, jawabannya disebut *kousien* (hasil bagi). Jika bilangan pertama tidak dapat

dibagi dengan bilangan ke dua, akan ada sisa”. Dilihat dari pengertian tersebut, pembagian merupakan kegiatan membagi bilangan yang dibagi dan yang akan dibagi. Pembagian merupakan materi yang berkelanjutan dan berhubungan dengan materi lain. Contoh salah satu materi yang berhubungan dengan pembagian yaitu materi volume luas yang sudah diketahui volume dan luasnya akan tetapi belum diketahui panjang sisinya. Cara penyelesaian yang paling tepat yaitu dengan cara pembagian. Untuk itu, penting bagi siswa bisa menguasai materi pembagian karena masih banyak lagi materi lain yang sangat banyak menggunakan penyelesaian soalnya melibatkan pembagian.

### 3. Cara penyelesaian pembagian

Pada materi pembagian, cara penyelesaian soalnya bisa dilakukan menggunakan beberapa cara. Untuk langkah awal mengajarkan pembagian sekaligus menanamkan konsep pembagian, peserta didik perlu diperkenalkan dengan kegiatan pembagian yang sering dijumpai di kehidupan nyata menggunakan alat peraga maupun benda konkrit lainnya. Pengenalan pembagian dengan apa yang sering dijumpai peserta didik akan membentuk kaitan dengan materi pembagian harus dipahami peserta didik (Hasan, 2012: 703). Kegiatan ini sesuai dengan teori konstruksi yang dikemukakan oleh Bruner dalam Rusfendi (2009: 110) bahwa meletakkan ide atau definisi tertentu dalam pikiran peserta didik, maka peserta didik harus menguasai terlebih dahulu konsep materi dengan melakukan sendiri penyusunan representasi konsep itu menggunakan bantuan benda konkrit.

Melalui kegiatan ini peserta didik akan lebih mudah mengingat ide-ide yang dipelajari.

Langkah awal dalam menyelesaikan soal bilangan satuan sekaligus sebagai cara penanaman konsep, guru bisa menggunakan cara sederhana seperti menggunakan sejumlah permen. Cara penyelesaian menggunakan permen yaitu dengan menyiapkan permen sesuai angka yang akan dibagi untuk dibagikan kepada sejumlah siswa sesuai bilangan pembagi. Jumlah permen yang diterima setiap siswa merupakan hasil dari pembagian. Jika tidak ada permen, guru bisa menggunakan benda lain seperti lidi, pensil, batu kerikil maupun benda lain yang mudah untuk dibawa dengan cara penyelesaian yang sama dengan menggunakan permen. Penggunaan cara ini bisa untuk menyelesaikan soal pembagian bilangan kecil seperti bilangan satuan sampai puluhan. Namun, cara tersebut kurang efektif waktu jika digunakan untuk soal dengan bilangan ratusan keatas.

Penyelesaian soal pembagian biasanya juga dijelaskan guru dengan bantuan papan tulis dengan cara membuat garis-garis seperti pagar sebanyak bilangan yang akan dibagi dan mengelompokkan setiap garis-garis pembagi tersebut sebanyak bilangan pembagi. Cara tersebut juga kurang efektif karena untuk menyelesaikan soal, siswa harus membuat garis-garis sebanyak bilangan yang akan dibagi. Jika bilangan yang akan dibagi hanya bilangan kecil maka akan efektif, tapi jika bilangan yang akan dibagi merupakan bilangan besar maka perlu waktu untuk menyelesaikan satu soal. Kurang efektifnya cara tersebut karena perlu waktu yang cukup lama dalam

penyelesaian satu soal. Untuk itu, jika siswa sudah dianggap paham dengan konsep pembagian perlu diajarkan cara lain yang lebih efektif dalam menyelesaikan soal pembagian dengan bilangan ratusan bahkan ribuan keatas seperti kakon maupun porogapit.

Pada penelitian ini, peneliti lebih memilih porogapit untuk menyelesaikan soal pembagian dengan alasan cara kakon mengharuskan siswa untuk membuat tabel terlebih dahulu sebelum menyelesaikan soal pembagian. Sedangkan porogapit hanya perlu menuliskan soal kembali menggunakan format porogapit. Selain itu penggunaan kakon juga memerlukan penggantian bilangan yang ditulis jika terdapat sisa pembagian. Jadi peneliti memilih cara porogapit untuk menyelesaikan soal pembagian. Untuk memudahkan anak dalam menyelesaikan soal dengan bilangan pembagiannya besar, maka guru harus mengajarkan dan membiasakan siswa untuk menyelesaikan soal menggunakan cara porogapit.

#### 4. Porogapit

Terdapat beberapa cara dalam menyelesaikan soal pembagian, salah satu yang bisa diterapkan dan diajarkan guru kepada siswa dalam menyelesaikan soal pembagian yaitu cara porogapit. Porogapit penting untuk diajarkan, karena porogapit merupakan cara yang tertera pada buku guru dan menjadi bagian dari kurikulum. Porogapit merupakan sebuah cara dalam menyelesaikan soal pembagian yang melakukan proses penyelesaian soal dengan melibatkan kegiatan membagi, mengali, dan mengurangi. Bentuk penyelesaian soal menggunakan cara porogapit yaitu susun

kebawah. Menurut Wikipedia (2020), kata porogapit diambil dari bahasa Jawa yaitu “poro” yang memiliki arti bagi/membagi dan “gapit” yang memiliki arti penggapit. Jadi kata porogapit bisa diartikan membagi sebuah bilangan dengan meletakkan garis penggapit diantara bilangan pembagi dan bilangan yang dibagi.

Porogapit dapat dilakukan untuk menghitung cepat bilangan, baik bilangan puluhan, satuan, puluhan, rubuan dan bilangan selanjutnya. Bilangan pembagi yang bisa digunakan juga bebas, maksudnya bilangan berapa saja bisa digunakan baik satuan, puluhan, ratusan dan bilangan seterusnya tergantung dari bilangan yang akan dibagi. Contoh penyelesaian soal sederhana  $48 : 2$  menggunakan porogapit sebagai berikut:

- a. Menuliskan bilangan yang akan dibagi didalam garis gapit, dan menuliskan bilangan pembagi di depan penggapit seperti:

$$2\sqrt{48}$$

- b. Melakukan pembagian bilangan pertama bilangan yang akan dibagi dengan biangan pembagi seperti:

$$2\sqrt{48}$$

hasil bagi  $4 : 2 = 2$   
 hasil tersebut diletakkan di atas garis gapit

- c. Mengkalikan hasil pembagian bilangan tersebut dengan bilangan pembagi:

$$\begin{array}{r} 2 \\ 2\sqrt{48} \\ 4 \end{array}$$

hasil kali dari  $2 \times 2 = 4$   
 hasil tersebut diletakkan di bawah angka yang sebelumnya dibagi.

- d. Melakukan pengurangan terhadap bilangan yang sebelumnya dibagi dengan bilangan yang telah dikalikan:

$$\begin{array}{r} 2 \\ 2\sqrt{48} \\ 4 \\ \hline 0 \end{array}$$

0 adalah angka hasil pengurangan

- e. Menurunkan angka kedua dari bilangan pembagi:

$$\begin{array}{r} 2 \\ 2\sqrt{48} \\ 4 \\ \hline 08 \end{array}$$

8 adalah angka yang diturunkan

- f. Melakukan pembagian terhadap angka yang sudah diturunkan:

$$\begin{array}{r} 24 \\ 2\sqrt{48} \\ 4 \\ \hline 08 \end{array}$$

4 merupakan hasil bagi dari  $8 : 2$

- g. Melakukan pengkalian angka yang telah dibagi dengan angka pembagi, kemudian melakukan pengurangan angka yang dibagi dengan angka hasil kali:

$$\begin{array}{r}
 24 \\
 2\sqrt{48} \\
 \underline{4} \phantom{00} \\
 08 \\
 \underline{8} \phantom{0} \\
 0
 \end{array}$$

8 merupakan angka hasil pekalian  
 0 merupakan angka hasil pengurangan  
 24 adalah hasil pembagian.

Jadi hasil akhir dari pembagian  $48 : 2$  adalah 24.

#### 5. Kemampuan pembagian porogapit

Materi pembagian terdapat pada beberapa jenjang kelas di Sekolah Dasar yang dimulai dari kelas IV sampai kelas VI, namun pada penelitian ini hanya dibatasi pada kelas IV semester 1. Cakupan materi pembagian tertera pada silabus dari kementerian pendidikan dan kebudayaan. Silabus tersebut mencantumkan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai oleh peserta didik kelas IV.

KD materi pembagian tertulis pada KD 3.3 yang berbunyi “Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah” dan pada KD 4.3 yang berbunyi “Menyajikan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah”. Melihat kedua KD tersebut memperlihatkan bahwa peserta didik kelas IV harus mampu menyelesaikan soal beberapa operasi hitung termasuk pembagian. Penyelesaian soal pembagian memerlukan cara, salah satu cara yang bisa digunakan yaitu cara porogapit.

Penyelesaian soal menggunakan cara porogapit membutuhkan kemampuan yang perlu dilatih. Kemampuan pembagian porogapit merupakan suatu kesanggupan maupun kecakapan dalam melakukan kegiatan membagi dengan cara porogapit secara benar. Cara porogapit akan membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal pada materi-materi selanjutnya yang melibatkan operasi hitung pembagian.

## **B. Model Pembelajaran Langsung**

### **1. Pengertian model pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung berjalannya dengan efektif dan efisien sebuah proses pembelajaran. Menurut Joyce pada Tabany (2015: 23), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial, dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Dilihat dari pengertian tersebut, model pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran beserta dengan komponen pembelajaran lain seperti metode pembelajaran yang akan digunakan guru dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Untuk itu,

pemilihan model pembelajaran harus melalui beberapa pertimbangan. Hal yang perlu diperhatikan tersebut yaitu materi pelajaran yang akan diajarkan, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia (Tabany, 2015: 27). Sedangkan menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2016: 21), yang perlu diperhatikan dalam pemilihan model pembelajaran diantaranya yaitu tujuan yang hendak dicapai, materi pembelajaran yang diajarkan, keadaan siswa, dan faktor pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis. Oleh karena itu, sebelum memilih model pembelajaran yang akan, guru perlu memperhatikan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dengan cara melihat tujuan pembelajaran yang akan dicapai, keberhasilan penggunaan model pembelajaran jika digunakan model pembelajaran yang dipilih, keaktifan siswa jika digunakan model yang dipilih, serta faktor lain seperti model pembelajaran lain yang bisa digunakan untuk menjalankan pembelajaran.

## 2. Jenis-jenis model pembelajaran

Model pembelajaran, mempunyai beberapa jenis. Jenis-jenis model pembelajaran menurut Tabany (2015: 41) diantaranya yaitu:

- a. Model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), menurut *Buck Institute for Education* pada Tabany (2015: 41) tentang pembelajaran berbasis proyek yaitu sebuah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa

bernilai dan realistik. Menurut Sumarmi model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berfokus kepada siswa dan mempunyai tujuan untuk melatih kemandirian bagi siswa (Baidowi, Sumarni, Amirudin (2015: 48).

- b. Model pembelajaran berdasarkan masalah (*problem-based instruction*), sebuah model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru, pendapat tersebut disampaikan Trianto pada Tabany (2015: 63). Sejalan dengan Trianto, pembelajaran berdasarkan masalah menurut Mustaji dalam Nurdyansyah dan Fahyuni (2016: 82) yaitu pembelajaran yang menempatkan masalah sebagai pusat pembelajaran yang akan dibahas.
- c. Model pembelajaran inkuiri (*inquiry learning*), menurut Gulo pada Tabany (2015: 78) tentang pembelajaran inkuiri yaitu serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Menurut Hamalik dalam Nurdyansyah dan Fahyuni (2016: 137), pengajaran inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana kelompok siswa inkuiri ke dalam suatu isu atau mencari jawaban terhadap isi pertanyaan melalui suatu tahapan yang digariskan secara jelas dan struktural kelompok.
- d. Model pembelajaran langsung, model ini ditujukan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang

dapat diajarkan selangkah demi selangkah. (Tabany, 2015: 93). Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang berbasis *teacher center* (Kardi, 2016: 84).

- e. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), Artzt dan Newman pada Tabany (2015: 108) berpendapat bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam satu tim dalam menyelesaikan tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Slavin dalam Nurdyansyah dan Fahyuni (2016: 52), model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memberikan siswa satu dan siswa lainnya bekerja sama dalam satu kelompok.
- f. Model pembelajaran kontekstual (*contextual learning*), merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, yaitu konstruktivisme, bertanya, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan, dan penilaian autentik (Tabany, 2015: 140). Menurut Warsiti dalam Nurdyansyah dan Fahyuni (2016: 36), model pembelajaran kontekstual memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan informasi sendiri, tidak hanya semata-mata mentransfer materi dari guru.

Dari keenam jenis model pembelajaran diatas, peneliti menggunakan model pembelajaran langsung pada penelitian yang akan dilakukan.

### 3. Model pembelajaran langsung

Menurut Tabany (2015: 95), model pembelajaran langsung memiliki fase dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan pelatihan dan pemberian umpan balik terhadap keberhasilan siswa. Landasan teoritik model pembelajaran langsung adalah teori belajar sosial yang juga disebut belajar melalui observasi, atau yang dalam buku Arends disebut teori pemodelan tingkah laku (Nasution, 2018: 28). Melihat salah satu fase dan pernyataan dari kedua ahli tersebut, maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang melakukan praktik langsung setelah guru/tenaga pendidik mendemonstrasikan maupun mempraktikkan materi yang diajarkan. Untuk itu, peneliti memilih model pembelajaran langsung dalam pembelajaran ini agar hasil yang didapatkan dari proses pembelajaran lebih maksimal.

Penggunaan model pembelajaran ini tidak hanya mengincar kemampuan siswa dalam menyerap teori dari materi saja, akan tetapi juga keterampilan siswa dalam menerapkan ilmu yang sudah dipelajarinya. Adanya kegiatan praktik pada model pembelajaran langsung dapat membantu guru dalam memvariasi proses pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan dalam belajar. Selain itu, kegiatan praktik dapat meningkatkan ingatan siswa dengan adanya pengalaman langsung yang didapat melalui gerakan anggota tubuhnya, daripada hanya mendengarkan teori yang disampaikan oleh guru.

#### 4. Langkah penerapan model pembelajaran langsung

Model pembelajaran langsung menurut Arends dalam Trianto (2011: 41), yaitu salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah, terstruktur, mengarahkan kegiatan para siswa, dan mempertahankan fokus pencapaian akademik. Adapun terdapat 5 langkah atau fase pada penerapan model menurut Kardi pada Al-Tabany (2015: 95), ke lima fase tersebut tertulis pada tabel sintaks berikut ini:

**Tabel 1**  
**Tabel fase model pembelajaran langsung**

FASE	PERAN GURU
Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Guru menjelaskan TP, informasilatar belakang pelajaran, mempersiapkan peserta didik untuk belajar.
Mendemonstrasikan pengetahuan atau ketrampilan	Guru mendemonstrasikan ketrampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal
Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecekapakah peserta didik telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik.
Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

#### 5. Kelebihan model pembelajaran langsung

Dilihat dari langkah pembelajaran model pembelajaran langsung pada tabel sintaks, dapat diketahui bahwa model ini mempunyai kelebihan untuk mendapat hasil belajar semaksimal mungkin dari proses belajar yang

sudah dilakukan dengan adanya praktik terbimbing dilanjutkan dengan pengecekan kemampuan atau pemahan siswa setelah melakukan praktek terbimbing. Kemudian, langkah berikutnya yaitu diberikannya kesempatan kepada siswa untuk melakukan praktik secara mandiri. Hal tersebut membuat siswa lebih maksimal dalam menyerap materi yang diajarkan guru. Selain itu, model pembelajaran langsung ini masih mempunyai kelebihan lainnya. Kelebihan tersebut menurut Depdiknas dalam Afendi, dkk (2013: 20), diantaranya:

- a. Guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
- b. Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- c. Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- d. Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.
- e. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
- f. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.

- g. Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa.
- h. Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi.
- i. Secara umum, ceramah adalah cara yang paling memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres bagi siswa. Para siswa yang pemalu, tidak percaya diri, dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa dan berpartisipasi dan dipermalukan.
- j. Model pembelajaran langsung dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, dan bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan.
- k. Pengajaran yang eksplisit membekali siswa dengan "cara-cara disipliner dalam memandang dunia (dan) dengan menggunakan perspektif-perspektif alternatif" yang menyadarkan siswa akan keterbatasan perspektif yang inheren dalam pemikiran sehari-hari.
- l. Model pembelajaran langsung yang menekankan kegiatan mendengar (misalnya ceramah) dan mengamati (misalnya demonstrasi) dapat membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.

- m. Ceramah dapat bermanfaat untuk menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung bagi siswa, termasuk contoh-contoh yang relevan dan hasil-hasil penelitian terkini.
- n. Model pembelajaran langsung (terutama demonstrasi) dapat memberi siswa tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan yang terdapat di antara teori (yang seharusnya terjadi) dan observasi (kenyataan yang mereka lihat).
- o. Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas dan bukan teknik-teknik dalam menghasilkannya. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.
- p. Siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif.
- q. Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga guru dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya.

Menurut Sudratjat dalam Anori, Putra, dan Asrizal (2013: 104), model pembelajaran langsung memiliki kelebihan berupa:

- a. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang singkat.
- b. Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan yang mungkin dihadapi siswa.
- c. Memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres bagi siswa.

- d. Dapat bermanfaat untuk menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung bagi siswa.
- e. Dapat memberikan tantangan bagi siswa untuk mempertimbangkan kesenjangan yang terdapat diantara teori dan observasi.

#### 6. Kelemahan model pembelajaran langsung

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran langsung juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari model pembelajaran langsung menurut Depdiknas (2013: 24) beberapa diantaranya yaitu:

- a. Pada model pembelajaran langsung terdapat tahapan demonstrasi materi pada guru. Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Siswa yang kurang mampu dalam mengamati, akan tetapi tidak semua siswa memiliki keterampilan mengamati yang baik.
- b. Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan komunikasi guru. Jika kemampuan komunikasi guru kurang baik, maka bisa jadi hasil pembelajaran kurang maksimal.
- c. Siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, hal tersebut berdampak bagi siswa karena sulit untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.

Menurut Majid dalam Noor dan Norlaila (2014: 250), kekurangan model pembelajaran langsung diantaranya:

- a. Sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan dan pengetahuan.

- b. Sulit bagi siswa mengembangkan kemampuan sosial dan interpersonalnya.
- c. Kesuksesan pembelajaran tergantung pada guru.
- d. Model pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru.

### **C. Media Perahu Pengapit**

#### **1. Pengertian media**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara. Menurut Henich media merupakan alat saluran komunikasi (Anitah, 2014: 6.2). Sedangkan menurut Arsyad (2017: 3), secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang bersifat menyalurkan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Asnawir dan Usman, 2002: 11).

Menurut beberapa pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran digunakan

guru sebagai dalam menyampaikan pesan agar pesan bisa ditangkap lebih jelas oleh siswa.

## 2. Manfaat penggunaan media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat. Manfaat digunakannya media pembelajaran menurut Daryanto (2010: 5) antara lain sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak perlu bersifat verbalitas, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami pesan tersebut.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.
- c. Menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- d. Menimbulkan gairah belajar pada peserta didik.
- e. Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Mempersamakan pengalaman dan persepsi antara peserta didik dalam menerima pesan.

Selain pendapat dari Daryanto, Kemp dan Dayton dalam Rasyid dan Rohani (2018: 94) juga berpendapat manfaat dari digunakannya media pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Melihat pendapat kedua ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat dalam menjalankan proses pembelajaran. Media pembelajaran berguna untuk menkonkretkan materi yang abstrak, menyamakan persepsi antara siswa satu dengan siswa lainnya, serta memungkinkan menampilkan benda yang tidak bisa dihadirkan secara langsung karena keterbatasan ruang dan indera manusia.

### 3. Faktor pemilihan media pembelajaran

Melihat berbagai manfaat penggunaan media di atas, seharusnya guru sebisa mungkin menggunakan media saat melangsungkan proses pembelajaran dengan memperhatikan pemilihan media sesuai dengan materi yang akan di berikan. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran menurut Arsyad (2017: 74) yaitu:

- a. Sesuai tujuan belajar yang akan dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.

- c. Praktis, luwes, dan bertahan.
- d. Guru terampil menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran.
- f. Mutu teknis.

Sejalan dengan pendapat Arsyad, Raharjo dalam Mahnun (2012: 29) juga mengemukakan pendapatnya bahwa faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu:

- a. Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media.
- b. Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih.
- c. Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.

Melihat kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan media perlu diperhatikan secara serius. Media pembelajaran yang berfungsi untuk mempermudah penerimaan materi oleh siswa, bisa saja menjadi sebaliknya jika salah dalam penentuan media yang akan digunakan.

#### 4. Jenis-jenis media

Menurut Anitah (2011: 6.17), ada berbagai macam media yang bisa dipilih oleh guru untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan jenis dan karakteristiknya, diantaranya yaitu

##### a. Media visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri atas media yang

dapat diproyeksikan seperti *opaque projector*, *slide projector*, *overhead projector*, dan media yang tidak dapat diproyeksikan. media yang tidak dapat diproyeksikan seperti gambar fotografik, grafis, dan media tiga dimensi (Anitah, 2011: 6.17). Penggunaan media visual mempunyai tujuan untuk mengenalkan, membentuk, dan memperjelas pemahaman materi yang bersifat abstraks kepada peserta didik, mengembangkan fungsi afektif, dan mendorong kegiatan peserta didik lebih lanjut (Sudjana dan Rivai dalam Jatmika, 2005: 95).

b. Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar (Anitah, 2011: 6.17). Audio merupakan media

Menurut Sudjana & Rivai (2009:129) media audio untuk pengajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar-mengajar.

c. Media audiovisual

Media audiovisual yaitu kombinasi dari media visual dan media audio atau biasa disebut media pandang dengar (Anitah, 2011: 6.17). Menurut Febliza dan Afdal dalam Hayati, Ahmad dan Harianto (2017: 161), media audio visual merupakan media pembelajaran yang mengandung

unsur gambar/video dan suara yang dimana proses penerimaan informasi melalui indera penglihatan dan pendengaran.

Pada penelitian ini, peneliti memilih media visual yang tergolong dalam media tiga dimensi. Media tiga dimensi dalam hal ini terdiri atas media realia dan model. Media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada para siswa.

Realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, contohnya seperti mata uang antar negara, tumbuhan, binatang. Sedangkan model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media model ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata. Contoh dari media tiga dimensi yang termasuk model yaitu tiruan gigi sebagai sarana guru menyampaikan materi seputar cara membersihkan gigi atau materi tentang macam-macam gigi. Selain itu, masih banyak contoh media lain yang termasuk ke dalam media tiga dimensi yang tergolong model, seperti yang media yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu media PERAHU PENGAPIT.

##### 5. Media perahu pengapit

Media PERAHU PENGAPIT merupakan sebuah media yang dibuat oleh peneliti untuk menyelesaikan soal pembagian dengan tetap menerapkan konsep dari pembagian serta mengantarkan peserta didik dalam menyelesaikan soal pembagian dengan cara porogapit. PERAHU PENGAPIT sendiri merupakan singkatan dari Perahu Pengantar Porogapit.

Media ini didesain menyerupai bentuk perahu dengan harapan agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, media ini menggunakan stik es krim sebagai pengganti angka agar peserta didik tidak mudah bosan belajar karena harus bertemu dengan angka terus menerus. Stik es krim juga berfungsi untuk mengkonkritkan angka-angka pada soal pembagian yang harus diselesaikan dengan cara dibagi pada kolom-kolom perahu yang telah disediakan. Tidak kalah penting dari desainnya, media ini menyelesaikan pembagian dengan cara melakukan kegiatan membagi secara nyata. Perahu pengapit mempunyai beberapa komponen, diantaranya yaitu 1 buah perahu inti, 9 buah perahu kecil, 1 buah papan, dan stik es krim.

Fungsi dari perahu inti yaitu untuk meletakkan stik es krim, dimana pada kapal tersebut terdapat 4 lubang yang terdiri dari lubang ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan. Setiap lubang mempunyai kapasitas untuk meletakkan stik es krim sebanyak 9 buah agar bisa untuk menghitung soal pembagian sampai besarnya bilangan yang dibagi yaitu 9.999. Perahu kecil memiliki ciri-ciri seperti kapal inti, berfungsi untuk meletakkan stik es krim setelah dibagi. Papan digunakan sebagai tempat menempelkan perahu inti maupun perahu kecil, dan stik es krim untuk melakukan kegiatan pembagian. Berikut merupakan gambar dari media PERAHU PENGAPIT:



Gambar 1 Gambar perahu inti yang digunakan untuk meletakkan stik es krim berdasarkan bilangan yang akan dibagi



Gambar 2 Gambar perahu kecil untuk meletakkan stik es krim berdasarkan bilangan setelah dibagi

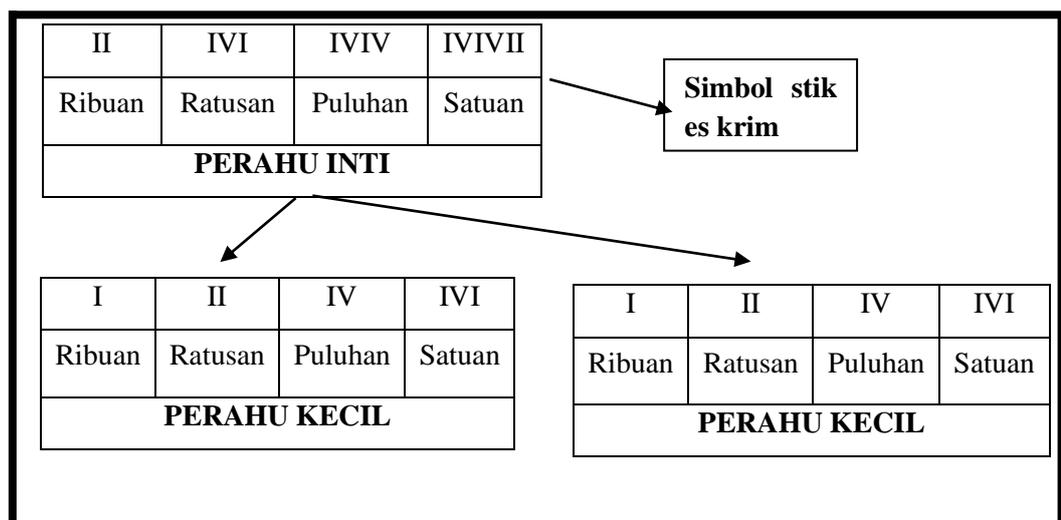


Gambar 3 Papan yang digunakan untuk menempelkan perahu inti dan perahu kecil



Gambar 4 Stik es krim digunakan sebagai pengganti angka

Cara menggunakan media PERAHU PENGAPIT yaitu dengan cara menempatkan stik es krim pada lubang-lubang perahu inti sesuai besar bilangan yang akan dibagi, menyediakan jumlah perahu kecil sebanyak besar bilangan pembagi, menempelkan perahu inti dan perahu kecil pada papan bergambar, dan melakukan kegiatan pembagian. Contoh konsep penerapan dari media ini PERAHU PENGAPIT jika terdapat soal pembagian untuk diselesaikan seperti bilangan  $2.468 : 2$ , maka cara penyelesaiannya yaitu:



Gambar 5 Cara Penyelesaian Menggunakan Media PERAHU PENGAPIT

Keterangan:

Jumlah stik es krim yang terdapat pada perahu inti disesuaikan dengan besar bilangan yang akan dibagi. Kemudian bilangan tersebut dikelompokkan sesuai bilangan tempatnya seperti bilangan 2.468 di

letakkan sesuai bilangan tempat yaitu angka 2 sebagai ribuan, angka 4 sebagai ratusan, angka 6 sebagai puluhan, dan angka 8 sebagai satuan. Setelah itu, menyiapkan 2 perahu kecil, membagikan dari 1 setiap stik es krim yang terletak pada bilangan tempat di bagi ke dalam perahu kecil sesuai dengan bilangan tempatnya juga. Stik es krim yang terdapat pada salah satu perahu kecil merupakan hasil dari pembagian, hasil yang ada pada gambar contoh yaitu 1 stik es krim pada tempat ribuan, 2 stik es krim pada tempat ratusan, 3 stik es krim pada tempat puluhan, dan 4 stik es krim pada tempat satuan. Jika ke empat bilangan tersebut digabungkan maka akan menjadi bilangan 1.234. Jadi hasil dari  $2.468 : 2 = 1.234$ .

#### 6. Evaluasi media pembelajaran

Setelah penggunaan media pembelajaran, ada baiknya diadakan evaluasi media. Evaluasi diadakan untuk mengetahui apakah media tersebut efektif, perlu perbaikan maupun peningkatan, isi mayeri bisa disampaikan melalui media tersebut, mampu memberi sumbangan terhadap hasil belajar, dan mengetahui sikap siswa terhadap media. Walker dan Hess (Arsyad, 2017: 219) memberikan kriteria dalam mereviu media pembelajaran perangkat lunak berdasarkan kepada kualitas yang kriterianya juga banyak yang bisa digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran lain, diantaranya:

- a. Kualitas isi dan tujuan meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa.

- b. Kualitas intruksional meliputi: memberikan kesempatan belajar, mrmberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas intruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi siswa, dan dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajrannya.
- c. Kualitas teknis meliputi keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas penanganan program, kualitas pendokumentasiannya.

#### **D. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media perahu pengapit**

Model pembelajaran langsung merupakan sebuah model pembelajaran yang memiliki langkah pelaksanaan pembelajaran melakukan kegiatan demonstrasi oleh guru. Guru dapat menjalankan demonstrasi menggunakan media pembelajaran PERAHU PENGAPIT agar proses pembelajaran bervariasi dan hasil belajar yang didapat siswa lebih maksimal. Media PERAHU PENGAPIT membantu guru dalam mengantarkan siswa pada cara penyelesaian porogapit. Untuk itu penggunaan media tidak cukup hanya dilakukan ketika langkah demonstrasi. Penggunaan media pembelajaran juga bisa dilakukan pada langkah latihan terbimbing, pengecekan pemahan dan latihan lanjutan. Langkah pembelajaran model langsung yang melibatkan anak praktik secara langsung, dibantu dengan penggunaan media PERAHU

PENGAPIT, diharapkan ilmu yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media perahu pengapit sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik.
2. Mendemonstrasikan pengetahuan atau ketrampilan menggunakan media PERAHU PENGAPIT.
3. Membimbing pelatihan menggunakan media PERAHU PENGAPIT dan cara penyelesaian porogapit.
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik menggunakan media PERAHU PENGAPIT dan cara penyelesaian porogapit.
5. Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan menggunakan media PERAHU PENGAPIT dan cara penyelesaian porogapit.

Peningkatan kemampuan pembagian pada siswa kelas IV SD Negeri Kalinegoro 5 melalui penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media perahu pengapit dapat dilihat pada tabel aktivitas proses pembelajaran yang sesuai sintaks model pembelajaran langsung di bawah ini:

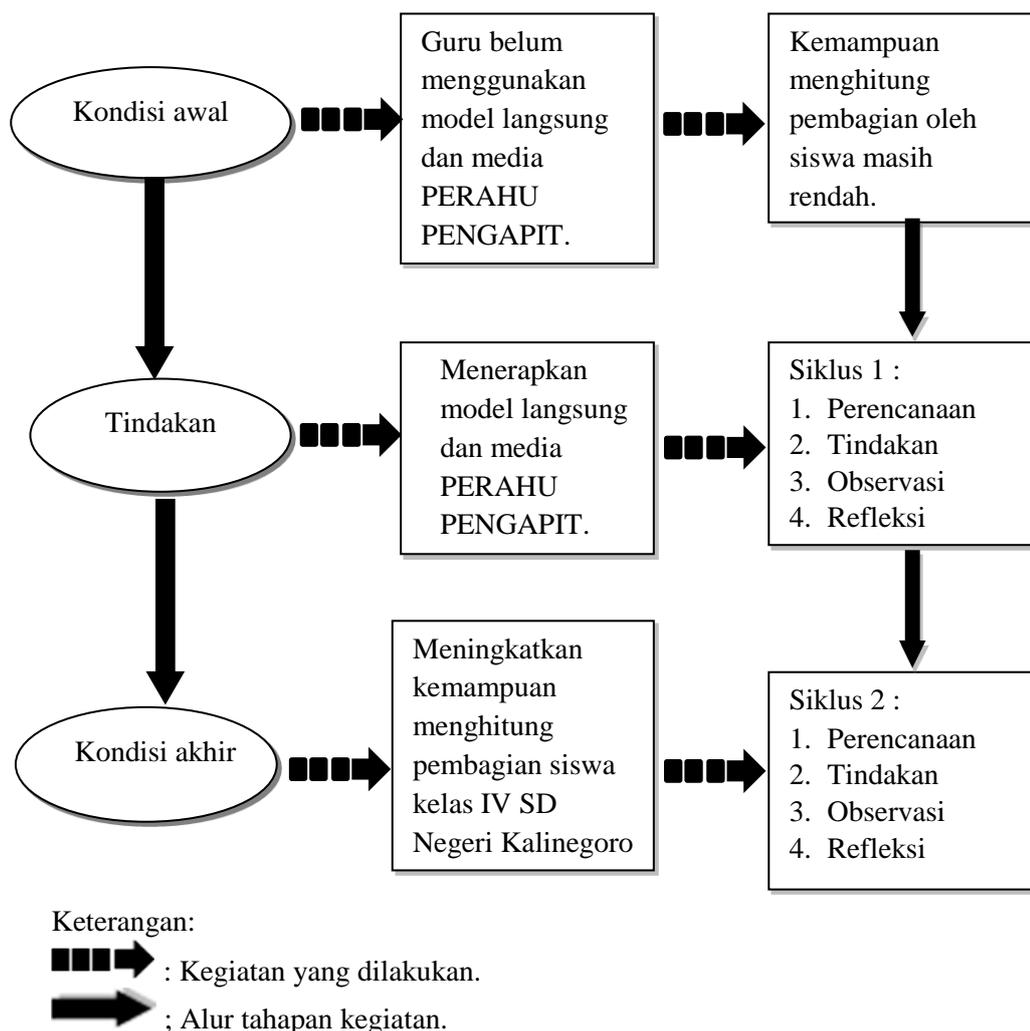
**Tabel 2**  
**Aktivitas proses pembelajaran sesuai sintaks model pembelajaran langsung berbantuan media perahu pengapit**

Sintaks	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Persiapan	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran
Demonstrasi Materi	Mendemonstrasikan pengetahuan atau ketrampilan menggunakan media	Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi

Sintaks	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	PERAHU PENGAPIT	
Latihan Terbimbing	Membimbing pelatihan menggunakan media PERAHU PENGAPIT dan cara penyelesaian porogapit	Siswa berlatih menyelesaikan soal pembagian menggunakan media perahu pengapit didampingi guru
Refleksi	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik menggunakan media PERAHU PENGAPIT dan cara penyelesaian porogapit	Siswa berlatih menyelesaikan soal pembagian menggunakan media perahu pengapit dengan diawasi oleh guru
Latihan Mandiri	Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan menggunakan media PERAHU PENGAPIT dan cara penyelesaian porogapit	Siswa menyelesaikan soal pembagian untuk diambil nilainya.

### E. Kerangka Berfikir

Permasalahan yang terjadi di kelas IV SD Negeri Kalinegoro 5 adalah masih sedikit siswa yang memperoleh nilai diatas KKM. Pada kondisi awal sebelum penelitian, guru belum menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media perahu pengapit. Untuk itu kemampuan siswa dalam menghitung pembagian masih rendah. Kemudian, peneliti beserta guru melakukan tindakan perbaikan proses pembelajaran berupa penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media perahu pengapit. Tindakan dilakukan sebanyak 2 siklus. Pada setiap siklus dilakukan langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setelah adanya tindakan siklus 1 dan siklus 2, didapatkn hasil berupa peningkatan kemampuan menghitung pembagian oleh siswa kelas IV SD Negeri Kalinegoro. Adapun bagan kerangka berpikir dapat diilustrasikan pada bagan berikut ini :



Gambar 6 Bagan Kerangka Berpikir

## F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Edo Dwi Cahyo dari IAIN Metro pada penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Model Pembelajaran *Direct Instruction* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial". Hasil penelitian dari digunakannya model pembelajaran *direct intruction* (pembelajaran langsung) menunjukkan

adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V A MI Muhammadiyah 1 Banjarsari berupa peningkatan hasil belajar. Adapun data yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yaitu perolehan nilai rata-rata meningkat dari nilai siklus I yaitu 78,17 menjadi 85,43 pada siklus II. Sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 13 siswa (72,22%) pada siklus I menjadi 16 siswa (88,89%) pada siklus II (Cahyo, Edo Dwi, 2019: 57). Penelitian ini masih terbatas pada materi IPS saja dengan tanpa menggunakan media pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia dan Regina Lichteria Panjaitan dari UPI Sumedang yang berjudul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia”. Penelitian dilakukan pada untuk meningkatkan hasil belajar materi pembagian di kelas V SD negeri Sindang. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar materi pembagian di SD tersebut. Nilai yang didapatkan dari penilaian sebelum diberikannya tindakan memperlihatkan 19 dari 29 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Setelah diberikan tindakan pada siklus satu, hasil belajar siswa naik dari 19 siswa yang mendapat nilai diatas KKM menjadi 23 siswa yang mendapat nilai diatas KKM. Kemudian, pada siklus kedua terdapat peningkatan siswa yang sudah mampu mendapatkan nilai sesuai KKM sebanyak 25 siswa. Hingga pada tahap ketiga siswa yang sudah mencapai nilai KKM sebanyak 27 siswa. Hal

tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi pembagian dapat membantu meningkatkan hasil belajar (Dewi, Tipani Liani, Dadang Kurnia dan Regina Lichteria Panjaitan, 2017: 2100). Penelitian ini masih terbatas pada media pembelajaran yang berfungsi sebagai penjelas pembagian wilayah di Indonesia.

Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti pada penelitian relevan yang pertama yaitu terletak pada mata pelajaran dan media yang digunakan. Mata pelajaran pada penelitian relevan yang pertama yaitu mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu dilakukan untuk mata pelajaran matematika. Selanjutnya, perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti pada penelitian relevan yang kedua yaitu media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran pada penelitian relevan yang kedua menggunakan media permainan ular tangga untuk menyelesaikan soal pembagian. Sedangkan media yang digunakan oleh penelitian sendiri yaitu media perahu pengapit. Media permainan ular tangga masih terbatas fungsi dari media itu sendiri, yaitu belum bisa mengantarkan pada penyelesaian soal pembagian dengan cara susun panjang. sedangkan media perahu pengapit dirancang untuk mengarahkan siswa pada cara penyelesaian susun panjang atau biasa disebut porogapit.

## **G. Hipotesis Penelitian**

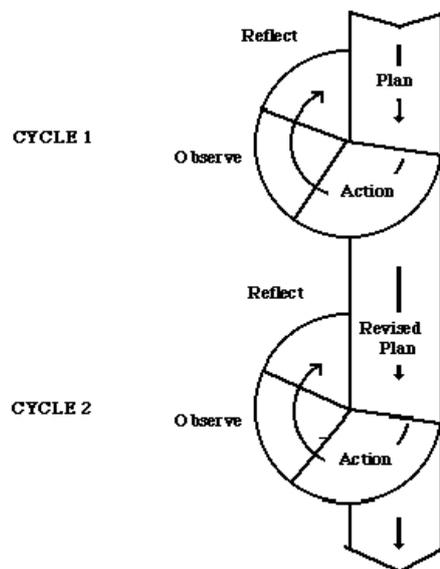
Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media perahu pengapit dapat

meningkatkan kemampuan menghitung pembagian pada siswa kelas IV SD Negeri Kalinegoro 5.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggar. Berikut ini bagan dari modal penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggar (dalam Hanifah, 2014: 53).



Gambar 7. Bagan Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Taggar (Wiriadmadja, 2009: 66)

Berdasarkan bagan model penelitian tindakan kelas tersebut dapat dijelaskan, maka dapat dilihat bahwa ada empat tahapan yang harus dilakukan.

Berikut penjelasan tahap-tahap yang harus dilakukan:

### Tahap I. Perencanaan (*Plant*)

Tahap perencanaan adalah langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti sebelum menjalankan tahap-tahap berikutnya. Pada tahap guru maupun peneliti melakukan perancangan setiap tindakan yang akan dilakukan pada proses pembelajaran yang akan dicapai. Rencana yang telah disusun dalam tahapan ini adalah:

1. Peneliti meminta ijin Kepala Sekolah untuk melakukan penelitian tindakan kelas IV di SD Negeri Kalingoro 5.
2. Mengumpulkan siswa kelas IV di SD Negeri Kalingoro 5.
3. Menentukan jadwal dilaksanakan penelitian.
4. Peneliti menyamakan persepsi mengenai model pembelajaran langsung dan media PERAHU PENGAPIT yang akan diterapkan sebagai solusi dari permasalahan pembelajaran yang ditemukan.
5. Menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
6. Merencanakan instrument penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

### Tahap II. Tindakan (*Action*)

Pada tahap kedua, mulai dilakukan tindakan perbaikan proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Tindakan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

1. Menerapkan model pembelajaran langsung berbantuan media PERAHU PENGAPIT sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

2. Menggunakan instrument penilaian untuk mengukur pencapaian dari tujuan yang diinginkan.

#### Tahap III. Pengamatan (*Observation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran langsung dan media pembelajaran PERAHU PENGAPIT. Adanya proses pengamatan dilakukan dengan mencatat hal yang terjadi pada saat proses pembelajaran sebagai bahan evaluasi pada proses pembelajaran berikutnya. Hal yang perlu diperhatikan dalam tahap ini, yaitu:

1. Mencatat kondisi kelas ketika dilakukan tindakan ke dalam lembar observasi.
2. Mencatat kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.
3. Mengamati hasil belajar siswa dalam memecahkan masalah sesuai format penelitian.
4. Mengumpulkan data yang diperlukan untuk selanjutnya dievaluasi.

#### Tahap IV. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap refleksi peneliti melakukan evaluasi dari permasalahan yang ditemukan pada tahap pengamatan. Evaluasi permasalahan dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran jika ada yang kurang tepat ataupun masih belum bisa memaksimalkan hasil dari proses belajar tersebut. Hal yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

1. Peneliti melakukan diskusi serta melakukan evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan
2. Merencanakan untuk tindakan berikutnya sesuai dengan hasil evaluasi.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel merupakan sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian. Pada penelitian tindakan kelas ini terdapat tiga variabel yaitu variabel *input*, proses dan *output* dengan penjelasan sebagai berikut:

### 1. Variabel *input*

Variabel input penelitian ini adalah kemampuan menghitung pembagian siswa SD kelas IV SD Negeri Kalinegoro 5 yang masih rendah.

### 2. Variabel proses

Variabel proses penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menghitung pembagian siswa kelas IV di SD Negeri Kalinegoro 5 melalui model pembelajaran langsung berbantuan media PERAHU PENGAPIT.

### 3. Variable *output*

Variabel *output* penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan menghitung pembagian oleh siswa SD Negeri Kalinegoro 5.

## **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

1. Kemampuan Menghitung Pembagian

Menghitung pembagian merupakan sebuah kegiatan matematika berupa membagi. Kemampuan menghitung pembagian berarti kesanggupan seorang siswa dalam melakukan kegiatan membagi secara benar. Kemampuan berhitung termasuk dalam ranah kognitif. Kompetensi dasar yang harus dipenuhi oleh siswa kelas IV dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.**  
**Kompetensi Dasar Matematika**

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
Matematika	3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.

Melihat kompetensi pada dasar pada tabel tersebut terdapat materi pembelajaran yang harus dilakukan. Akan tetapi, peneliti hanya fokus pada materi pembagian saja.

## 2. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung pada penelitian ini berfungsi untuk membantu siswa untuk belajar lebih maksimal dengan adanya demonstrasi dan kegiatan praktek. Kegiatan praktek dilakukan dengan menerapkan media PERAHU PENGAPIT. Media PERAHU PENGAPIT adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mengkonkretkan materi pembagian menggunakan cara susun panjang atau porogapit. Media ini juga berfungsi untuk mengarahkan siswa pada penyelesaian soal pembagian menggunakan cara susn panjang atau porogapit. Adanya pemanfaatan media PERAHU PENGAPIT diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung pembagian.

## D. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kalinegoro 5 yang berjumlah 21 siswa. Sebanyak 20 siswa memiliki nilai yang masih dibawah KKM. Melihat kondisi tersebut, peneliti mencoba meningkatkan kemampuan pembagian melalui model pembelajaran langsung berbantuan media perahu pengapit.

## E. Setting Penelitian

### 1. Waktu

**Tabel 4**  
**Jadwal Kegiatan**

No	Kegiatan	Bulan			
		1	2	3	4
<b>1</b>	Tahap Penelitian				
	1. Penyusunan dan Pengajuan Proposal				
	2. Pengajuan Penelitian				
	3. Perijinan Penelitian				
<b>2</b>	Tahap Pelaksanaan				
	1. Pengumpulan Data				
	2. Analisis Data				
<b>3</b>	Tahap Penyusunan Laporan				

### 2. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Kalinegoro 5, kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Pemilihan sekolah ini karena di SD Negeri Kalinegoro 5 ditemukan sebuah masalah yang perlu peneliti coba untuk selesaikan. Masalah tersebut yaitu masih

sedikitnya siswa yang memperoleh nilai di atas KKM pada mata pelajaran matematika materi pembagian dengan cara penyelesaian soal yaitu cara susun panjang atau porogapit.

#### **F. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan tindakan dalam PTK ini adalah adanya peningkatan kemampuan pembagian pada siswa kelas IV yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata siswa kelas IV mencapai KKM yaitu 75 dengan presentase banyaknya siswa yang tuntas minimum 75% , maka tindakan dinyatakan berhasil.

#### **G. Metode Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini peneliti melakukan pengambilan data yang melalui tes dan observasi. Tes adalah suatu rangsangan (stimuli) yang berbentuk soal-soal untuk diberikan kepada seseorang dengan tujuan mendapatkan jawaban-jawaban yang menjadi dasar bagi penetapan skor angka (Kusumah, 2011: 66). Sedangkan observasi merupakan suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu (Herdiyansyah, 2013: 131).

#### **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Tes

Peneliti melakukan tes yang pertama kali dilakukan sebelum pemberian tindakan dengan tes yang biasa disebut tes prasiklus. Tujuan diadakannya prasiklus adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyelesaikan soal pembagian. Selain tes prasiklus peneliti juga melakukan tes setelah diberikannya perlakuan atau tindakan pada siklus 1 dan setelah siklus 2. Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikannya tindakan berupa penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media PERAHU PENGAPIT.

**Tabel 5**  
**Kisi-kisi instrumen**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Ranah</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>
Matemtika	3.3.1 Menentukan hasil bagi dari 2 bilangan dengan pembagi merupakan bilangan 1 dan 2.	C3	1, 2, dan 3	3
	3.3.2 Menentukan hasil bagi dari 2 bilangan dengan pembagi merupakan bilangan 3 dan 4.	C3	4, 5, dan 6	3
	3.3.3 Menentukan hasil bagi dari 2 bilangan dengan pembagi merupakan bilangan 5 dan 6.	C3	7 -10	4
	3.3.4 Menentukan hasil bagi dari 2 bilangan dengan pembagi merupakan bilangan 7.	C3	11 - 14	4
	3.3.5 Menentukan hasil bagi dari 2 bilangan dengan pembagi merupakan bilangan 8.	C3	15, 16, dan 17	3
	3.3.6 Menentukan hasil bagi dari 2 bilangan dengan pembagi merupakan bilangan 9.	C3	18, 19, dan 21	3

## 2. Observasi

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi pedoman dalam melaksanakan pengamatan. Pedoman tersebut digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses

pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi: interaksi siswa saat pembelajaran, interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan siswa, penggunaan pembelajaran menggunakan langsung dan keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas. Aspek yang diamati dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung yaitu proses pembelajaran dan aktivitas pelaksanaan pelatihan menggunakan media pembelajaran. Adapun pedoman pengamatan aktifitas siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Aspek yang diamati saat observasi**

No	Aspek Yang Diamati
<b>I</b>	<b>Pra Pembelajaran</b>
	1. Siswa melakukan absensi
	2. Siswa mengikuti kegiatan ice breaking
<b>II</b>	<b>Membuka Pembelajaran</b>
	1. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran
<b>III</b>	<b>Kegiatan Inti Pembelajaran</b>
	<b>A. Demonstrasi Materi</b>
	1. Siswa mengamati guru menyampaikan materi pembelajaran.
	2. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru.
	<b>B. Latihan Terbimbing</b>
	1. Siswa aktif dalam latihan praktek terbimbing.
	2. Siswa yang belum bisa menerapkan media sekaligus penyelesaian materi aktif bertanya kepada guru.
	<b>C. Refleksi</b>
	1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media
	2. Menghasilkan pesan yang menarik
	3. Menggunakan media secara efektif dan efisien
	4. Siswa mampu memberikan arahan kepada teman lainnya yang belum bisa menyelesaikan soal.
	<b>D. Latihan Mandiri</b>
	1. Siswa mampu menggunakan media pembelajaran dengan mandiri.
	2. Siswa mampu menggunakan media pembelajaran dengan luwes.
<b>IV</b>	<b>Penutup</b>
	1. Siswa mengikuti kegiatan menyimpulkan materi dengan antusias.
	2. Siswa memberikan salam kepada guru sebelum pulang ke

No	Aspek Yang Diamati
	rumah.
	3. Siswa membersihkan tempat belajar.

## I. Uji Validitas

Instrumen yang telah disusun oleh peneliti, kemudian dilakukan *expert judgment* kepada dosen ahli perangkat pembelajaran untuk mengetahui apakah instrumen penelitian sudah layak digunakan untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran langsung berbantuan media pembelajaran perahu pengapit. Perangkat yang divalidasi meliputi silabus, RPP, materi ajar, LKS, soal evaluasi, lembar penilaian, dan lembar evaluasi. Selain kepada dosen ahli, perangkat pembelajaran dilakukan validasi ke guru kelas.

**Tabel 7**  
**Hasil Validasi dari Dosen**

Instrumen yang divalidasi	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Kriteria	Keterangan
Silabus	46	65	Baik	Sumber belajar dan penilaian perlu ditambahi
RPP	66	95	Baik	Pendahuluan dan penutup harus dilengkapi
Materi Ajar	39	50	Baik	Sudah baik, ditambah daftar pustaka
LKS	37	50	Baik	Perlu ditambah penilaian secara individu
Media Pembelajaran	36	50	Baik	Kurang variasi warna, dan jangan hanya 1
Instrumen Penilaian	38	45	Sangat Baik	Perbaiki pedoman skor

**Tabel 8**  
**Hasil Validasi dari Guru**

Instrumen yang divalidasi	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Kriteria	Keterangan
---------------------------	---------------------	---------------	----------	------------

<b>Instrumen yang divalidasi</b>	<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
Silabus	45	65	Baik	Segera laksanakan penelitian
RPP	64	95	Baik	Boleh diujikan
Materi Ajar	41	50	Sangat Baik	Boleh diujikan
LKS	38	50	Baik	Boleh diujikan
Media Pembelajaran	40	50	Baik	Boleh diujikan
Instrumen Penilaian	40	45	Sangat Baik	Boleh diujikan

## **J. Prosedur Penelitian**

Kegiatan penelitian diawali dengan persiapan dan diakhiri dengan pembuatan laporan, kegiatan penelitian ini direncanakan melalui beberapa siklus setiap siklus yang dilaksanakan peneliti dalam pembelajaran diuraikan sebagai berikut :

### **1. Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap awal peneliti melakukan perencanaan atas tindakan yang akan dilaksanakan juga menentukan fokus permasalahan yang akan diberi tindakan dalam penelitian. Peneliti memberikan materi juga mengajarkan cara penyelesaian soal pembagian menggunakan cara susun panjang di papan tulis, kemudian memberikan soal untuk dikerjakan. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, peneliti menilai hasil pengerjaan soal tersebut. Hasil nilai yang didapat akan digunakan untuk pembandingan hasil pengerjaan sebelum dan sesudah digunakannya model pembelajaran langsung dibantu dengan penerapan media PERAHU PENGAPIT. Selanjutnya adalah menyusun rancangan penelitian pada siklus I yaitu dengan melaksanakan

kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung dibantu dengan penerapan media PERAHU PENGAPIT.

2. Pelaksanaan / tindakan (*action*)

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan kegiatan sesuai rencana yang telah disusun dengan matang sebelumnya, yaitu melakukan kegiatan pembelajaran. Fokus penelitian pada kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran langsung dibantu dengan penerapan media PERAHU PENGAPIT pada mata pelajaran Matematika.

3. Pengamatan (*observing*)

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan dilakukannya kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan untuk mengukur aktifitas belajar siswa. Pengamatan dilakukan untuk melihat hasil yang timbul akibat pemberian tindakan dan mengumpulkan data-data hasil penelitian.

4. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi merupakan tahap yang dilakukan setelah pengamatan. Setelah mendapatkan data hasil dari pengamatan yang dilakukan, data tersebut dianalisis oleh peneliti untuk dilakukan tindak lanjut dengan memperbaiki kegiatan yang akan dilakukan pada siklus ke dua jika terdapat hasil yang kurang baik pada siklus pertama dan untuk meningkatkan hasil pada siklus ke dua jika pada siklus pertama tujuan penelitian sudah tercapai.

## K. Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif presentase yang berupa hasil dari nilai peningkatan kemampuan menyelesaikan soal pembagian disajikan dalam bentuk angka dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Rumus menghitung nilai akhir hasil belajar menurut BSNP dalam Ambarningsih (2014: 19) yaitu sebagai berikut:

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

NA = Nilai Akhir

SP = Skor Perolehan

SM = Skor Maksimal

2. Rumus menghitung nilai rata-rata kelas menurut Poerwanti, dkk dalam Ambarningsih (2014: 19):

$$M = \frac{\sum x}{\sum n}$$

M = Rata-rata kelas

$\sum x$  = Jumlah nilai yang diperoleh siswa

$\sum n$  = Jumlah siswa

3. Rumus menghitung persentase tuntas belajar klasikal menurut Aqib, dkk dalam Ambarningsih (2014: 19) adalah sebagai berikut:

$$\text{Tuntas Belajar Klasikal} = \frac{\text{Banyak Siswa yang memenuhi KKM}}{\text{Banyak Siswa Keseluruhan}} \times 100\%$$

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan guru, dapat ditarik kesimpulan yaitu penelitian tindakan kelas melalui penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media perahu pengapit pada siswa kelas IV A SD Negeri Kalinegoro 5 dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal pembagian menggunakan cara susun panjang. Pada penilaian pra siklus didapatkan presentase ketuntasan sebesar 4,8%, kemudian naik sebesar 28,5% pada siklus 1 menjadi 33,3%, dan meningkat lagi sebesar 42,89% pada siklus 2 menjadi 76,19%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media pembelajaran perahu pengapit untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal pembagian dengan cara penyelesaian susun panjang atau biasa disebut porogapit.
2. Bagi Sekolah, diharapkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat menjadi masukan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan melakukan penelitian menggunakan perlakuan yang sama terhadap objek yang diteliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- AL-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstektual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ambarningsih, Desi. 2014. "Peningkatan Hasil Belajar Menulis Puisi Bebas Melalui Metode Suggestopedia." *Journal of Elementary Education* 3 (2): 14-20.
- Anitah, Sri. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka.
- Anori, Soraya., Amali Putra, & Asrizal. 2013. "Pengaruh Penggunaan Buku Ajar Elektronik dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Lubuk Alung." *Pillar Of Physics Education* 1 : 104-111.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baidowi, Arif, Sumarmi dan Achmad Amirudin. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Geografi* 1 (1): 48-58.
- Cahyo, Edo Dwi. 2019. "PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL." *Jurnal Penelitian Ilmiah* 3 (1): 39-59.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Tipani Liani, Dadang Kurnia, dan Regina Lichteria Panjaitan. 2017. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia." *Jurnal Pena Ilmiah* 2 (1): 2091 - 2100.
- Glover, David. 2006. *Seri Ensiklopedia Anak A-Z Matematika*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Hanifaf. 2014. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Hasan, Qodri Ali. 2012. "Pengembangan Pembelajaran Operasi Pembagian dengan Menekankan Aspek Pemahaman." 703.

- Herdiyansyah, H. 2013. *Wawancara, Observasi, dan Focus Group sebagai instrumen penggalan data kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Izzati, Nurma. 2015. "Pengaruh Penerapan Program Remedial dan Pengayaan Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *EduMa* 4 (1): 54-68.
- Jatmika, Herka Maya. 2005. "Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan ani di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 3 (1): 89-99.
- KEMENDIKBUD. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*. Jakarta: KEMENDIKBUD.
- Komariah, Imas dan Rostina Sundayana. 2017. "Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Media Domat." *Jurnal Mosharafa* (6 (3)) 330.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Muhamad Afendi, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Muttaqin, Nur Huda, dkk. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Disertai Diskusi dan Media Hyperchem Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X 1 SMA Islam 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017." *Jurnal Pendidikan Kimia* 7 (1): 62-68.
- Najmi, Hayati, M Yusuf Ahmad dan Febri Harianto. 2017. "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinan Kota." *Jurnal Al Hikmah* 14 (2): 160-180.
- Nasution, Maya Khairani, dkk. 2018. "Efektivitas Model Pembelajaran Direct Instruction (DI) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika ." *Jurnal Pembelajaran dan Matematika SIGMA (JPMS)* 28.
- Noor, Aisjah Juliani dan Norlaela. 2014. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Cooperative Script." *Edu-mat Jurnal Pendidikan Matematika* 2 (3): 250-259.

- Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Panjaitan, Dedi Juandri. 2016. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Pembelajaran Langsung." *Matematics Paedagogic* 1 (1): 83-90.
- Rasyid, Isran dan Rohani. 2018. "Manfaat Media dalam Pembelajaran." *Axiom* 7 (1): 91-96.
- Rusfendi, E T. 2009. *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Sedyoningrum, Yeni dan Siti Supeni. 2017. "Penggunaan Media Pembelajaran Timbangan Bilangan." 3.
- Senja, Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: DifaPubliser.
- Simanjuntak, Fitri dan Hasnah Siahaan. 2018. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Bahan ALam." *Journal of Islamic Early Childhood Education* 1 (2): 52 - 57.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2007. *Media pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. . Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiharti, Rini Endah. 2013. "Penggunaan Media Benda Manipulatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Topik Operasi Hitung Bilangan." *Pedagogik* 1 (2): 41-50.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- . 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: CV ALFABETA.
- Sulis. 2007. *Studi Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Berhitung, Sumber Bahan Ajar dan Suasana Kelas di SLTP Negeri I Ngrompol*. Surakarta: UMS Surakarta.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2011. *Medesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Usman, Asnawir Basyirudin dan. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.