

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* DENGAN MEDIA
URANG PEMBA TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG
PEMBAGIAN SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD Negeri Kalinegoro 5 Kecamatan
Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2019/ 2020)

SKRIPSI



Oleh :
Lina Vera Sari
16.0305.0045

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

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* DENGAN MEDIA
URANG PEMBA TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG
PEMBAGIAN SISWA**

**(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Kalinegoro 5 Kecamatan
Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2019/2020)**



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

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* DENGAN MEDIA
URANG PEMBA TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG
PEMBAGIAN SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Kalinegoro 5 Kecamatan
Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2019/2020)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Lina Vera Sari
16.0305.0045

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

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* DENGAN MEDIA
URANG PEMBA TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG
PEMBAGIAN SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Kalinegoro 5 Kecamatan
Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2019/2020)**

SKRIPSI

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Lina Vera Sari
16.0305.0045

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Purwati', is written over the text.

Prof. Dr. Purwati, MS., Kons.
NIP. 19600802 198503 2 003

Magelang, 19 Januari 2021
Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Tria Mardiana', is written over the text.

Tria Mardiana, M.Pd.
NIK. 169008165

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* DENGAN MEDIA URANG PEMBA TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG PEMBAGIAN SISWA

(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Kalinegoro 5 Kecamatan
Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2019/2020)

Oleh
Lina Vera Sari
16.0305.0045

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Jum'at
Tanggal : 5 Februari 2021

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof. Dr. Purwati, MS., Kons. (Ketua Anggota)
2. Tria Mardiana, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. (Anggota)
4. Ari Suryawan, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 195809121985031006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Lina Vera Sari
NPM : 16.0305.0045
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Direct Instruction Dengan Media Urang Pamba Terhadap Kemampuan Menghitung (Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Kalinegoro 5 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2019/2020)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri, Apabila ternyata di kemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Januari 2021


Lina Vera sari

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu.

(Terjemahan QS. Al-Mujadillah:11)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Orang tua dan segenap keluarga besar yang selalu memberikan dukungan di setiap waktu.
2. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* DENGAN MEDIA
URANG PEMBA TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG
PEMBAGIAN SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Kalinegoro 5 Kecamatan
Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2019/2020)**

Lina Vera Sari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Direct Instruction* dengan media “Urang Pemba” (Ular Tangga Pembagian) terhadap kemampuan menghitung pembagian siswa kelas III SD Negeri Kalinegoro 5 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Pre-Eksperimental Designs* dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sample yang diambil sebanyak 19 siswa kelompok experiment. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan lembar tes pilihan ganda. Uji validitas instrument pilihan ganda dengan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpa* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 16.00*. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik *statistic parametric* yaitu uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 16.00*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Direct Instruction* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji *Paired Sample T-Test* pada kelompok ekperiment dengan probabilitas nilai *sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata *pretest* sebesar 72,00 dan *posttest* sebesar 93,00. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Direct Instruction* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

Kata Kunci : **Model Pembelajaran *Direct Instruction*, Hasil Belajar Matematika.**

**THE INFLUENCE OF MODEL DIRECT INSTRUCTION WITH
CARRIER MONEY MEDIA ON THE ABILITY TO CALCULATE
(Research On 3th Grade Students Of Kalinegoro 5 Elementary Elementary
School, Mertoyudan District, Magelang Regency, Regency Academic Year
2019/2020)**

Lina Vera Sari

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the Direct Instruction model with the media "Urang Pemba" (Distribution Ladder Snake) on the ability to calculate the distribution of 3th students of kalinegoro 5 elementary school in Mertoyudan subdistrict, Magelang Regency.

This research is a type of Pre-Experimental Designs research with the type of one group pretest-posttest design. The sampling technique used in this study was saturated sampling. The sample taken was 19 students in the experimental group. The data collection method was carried out using multiple choice test. Test the validity of the multiple choice instrument with the product moment formula, while the reliability test used the Cronbach Alpha formula with the help of the SPSS for Windows version 16.00 program. The analysis prerequisite test consisted of a normality test and a homogeneity test. Data analysis used statistical parametric techniques, namely the Paired Sample T-Test with the help of SPSS for Windows version 16.00.

The results of this study indicate that the Direct Instruction learning model has an effect on mathematics learning outcomes. This is evidenced by the results of the Paired Sample T-Test analysis in the experimental group with a probability sig (2-tailed) value of 0.000 <0.05. Based on the results of the analysis and discussion, there is a difference in the average pretest score of 72.00 and posttest of 93.00. The results of the study concluded that the use of the Direct Instruction learning model had an effect on mathematics learning outcomes.

Keywords : Direct Instruction Learning Model, Mathematics Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Direct Instruction* Dengan Media URANG PEMBA Terhadap Kemampuan Menghitung Pembagian Siswa”. Skripsi ini penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Stara 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah magelang.

Skripsi ini selesai tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Prof. Dr. Purwati, MS.,Kons. selaku dosen Pembimbing I dan Tria Mardiana, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Kepala Sekolah SD Negeri Kalinegoro 5 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yang memberikan ijin untuk melakukan penelitian ini.

6. Kepala SD Negeri Wates 2 Kota Magelang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan validitas instrument penelitian
7. Teman-teman terdekat yang selalu mendukung penulis sehingga menjadikan semangat yang besar dalam penyusunan skripsi ini.
8. Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan skripsi ini diterima dengan senang hati, semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Magelang, Januari 2021

Penulis

Lina Vera Sari
NIM.16.0305.0045

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Hasil Belajar.....	9
1. Pengertian Hasil belajar	9
B. Kemampuan Menghitung.....	10
1. Pengertian Kemampuan Menghitung	10
C. Indikator Kemampuan Menghitung	12
D. Hakikat Matematika.....	13
1. Pengertian Matematika	13

2. Tujuan Pembelajaran Matematika	15
E. Oprasi Hitung Pembagian Dalam Matematika.	16
F. Kemampuan Operasi Hitung.....	17
G. Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i>	19
1. Hakikat Model Pembelajaran.....	19
2. Jenis-jenis model pembelajaran	19
3. Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>).....	24
4. Hakikat Media Matematika	29
5. Model <i>Direct Instruction</i> dengan media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian).....	39
H. Penelitian Yang Relevan.....	40
I. Kerangka Berfikir.....	42
J. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Desain Penelitian	45
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	46
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	47
D. Subjek Penelitian	48
E. Setting Penelitian	49
1. Lokasi Penelitian	49
2. Waktu Penelitian	49
F. Metode Pengumpulan Data.....	49
G. Instrumen Penelitian	49
H. Validitas dan Reliabilitas	50
1. Uji Validasi Instrumen	50
2. Uji Reliabilitas.....	53
I. Prosedur Penelitian.....	54
J. Metode Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Penelitian.....	58
1. Deskripsi Data.....	58

2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	59
B. Pembahasan	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	77
A. Simpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tahap-Tahapan Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>) Huda (2019:135).....	26
Tabel 2 Perbandingan Sintaks Model Pembelajaran (<i>Direct Instruction</i>)	39
Tabel 3 Desain Penelitian.....	45
Tabel 4 Kisi kisi instrument soal pretest posttest.....	50
Tabel 5 Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Matematika.....	51
Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Matematika.....	53
Tabel 7 Koefisien Reliabilitas Tes	54
Tabel 8 Hasil Validasi Dosen.....	60
Tabel 9 Hasil <i>Pretest</i>	61
Tabel 10 Data Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	62
Tabel 11 Hasil <i>Posttest</i>	67
Tabel 12 Data Distribusi Frekuensi Posttest	68
Tabel 13 Data Perbandingan Hasil Belajar Matematika Awal dan Akhir	69
Tabel 14 Hasil Uji Normalitas	70
Tabel 15 Hasil Uji <i>Paired sample t-test</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian)	36
Gambar 2 Kerangka Berfikir.....	43
Gambar 3 Grafik Hasil Pengukuran Awal (Pretest).....	61
Gambar 4 Grafik Hasil Pengukuran Akhir (Posttest)	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	85
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	86
Lampiran 3. Surat Ijin Validasi Soal.....	87
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Soal.....	88
Lampiran 5. Hasil Kelayakan Instrumen	89
Lampiran 6. Surat Pernyataan Validasi Instrumen	102
Lampiran 7. Hasil Kelayakan Validasi Instrumen	103
Lampiran 8 Instrumen Penelitian Hasil Belajar Matematika.....	116
Lampiran 9 Perangkat Pembelajaran	122
Lampiran 10 Uji Validitas Dengan SPSS	158
Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas	163
Lampiran 12 Hasil Uji Hipotesis	164
Lampiran 13 Dokumen Penelitian	165
Lampiran 14 Contoh Hasil Tes Siswa.....	171
Lampiran 15 Buku Bimbingan Skripsi	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat menentukan untuk perkembangan suatu proses yang sangat menentukan untuk perkembangan individu dan perkembangan masyarakat untuk hal yang lebih baik. Pendidikan adalah suatu kebutuhan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Proses pendidikan tidak hanya menjadi tugas dan tanggung jawab seorang guru, tetapi juga orang tua. Tanggung jawab orang tua adalah memberikan bimbingan dan pendidikan yang baik bagi anaknya. Seorang anak dapat melaksanakan pendidikan dengan baik apabila diikuti dengan perhatian dari orang tua. Slameto (2010:61).

Pengertian pendidikan menurut Menurut (Feni, 2014: 13) “Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain”. Pendidikan tentunya tidak hanya memuat materi ilmu pengetahuan umum saja, melainkan materi pelajaran yang lain. (Rusman, 2017: 62-63) Setiap suatu pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Proses belajar merupakan suatu aktivitas siswa untuk memperoleh pengetahuan dan membentuk sikap pada diri siswa. Piaget juga mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, tahap operasional formal (Thobroni, 2015:81). Kurikulum pendidikan di Indonesia memuat berbagai mata pelajaran. Matematika merupakan salah satu serangkaian mata pelajaran yang terdapat pada satuan kurikulum pendidikan yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Standar kompetensi yang dirumuskan dalam kurikulum ini mencakup pemahaman konsep matematika, komunikasi matematis, koneksi matematis, penalaran dan pemecahan masalah, serta sikap dan minat yang positif terhadap matematika.

Matematika merupakan salah satu hal penting untuk masa depan dan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran matematika adalah melatih cara berfikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif, dan kalkulus Wahyudi (Susanti , Joharman, dan Suropto 2013: 113). Sebagai seorang guru perlu memilih dan menggunakan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan siswa mampu memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Hal tersebut dapat diterangkan bahwa model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rancangan atau kerangka yang berisi arahan kepada guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang disusun berdasarkan teori-teori yang mendukung.

Kegiatan pembelajaran merupakan rancangan atau kerangka yang dapat digunakan oleh guru untuk siswa yang didukung oleh teori-teori. Pembelajaran ini dapat dilakukan oleh semua siswa, terutama pada Siswa Kelas III sekolah dasar masih memerlukan arahan atau bimbingan dalam memecahkan masalah. Hal ini diharapkan siswa kelas 1, 2, dan 3 merupakan siswa dikelas rendah. Dimana kemampuan memecahkan dalam matematika siswa diajarkan untuk berfikir kritis, logis, sistematis dan memiliki sifat obyektif, melalui arahan dan bimbingan siswa dapat memecahkan permasalahan baik dibidang matematika maupun pada bidang lainnya.

Berbagai permasalahan sering kali ditemukan dalam mata pelajaran matematika. Matematika merupakan hal penting untuk masa depan dan kebutuhan siswa. Permasalahan yang muncul pada mata pelajaran matematika dapat disebabkan oleh berbagai faktor di antaranya kurangnya keterampilan guru dalam menyampaikan materinya serta kurangnya antusias siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran. Permasalahan ini bersumber dari wawancara guru kelas III dari beberapa SD. Hal tersebut juga serupa dengan permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Kalinegoro 5 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Menurut hasil observasi dan wawancara dari guru yang dilaksanakan pada tanggal 28 September 2019, Sekolah Dasar Negeri Kalinegoro 5 mempunyai masalah berkaitan dengan pembelajaran matematika.

Berdasarkan data nilai kelas III yang diperoleh dari hasil observasi di Sekolah Dasar SD N Kalinegoro 5 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten

Magelang tahun ajaran 2019/2020 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika tersebut kurang optimal karena capaian siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum atau KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh yakni 65 sedangkan yang harus dicapai siswa harus memenuhi KKM yaitu 75. Ketidak optimalan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa tahun pelajaran 2019/2020.

Permasalahan ini bersumber dari wawancara guru kelas III, yang peneliti temukan salah satunya adalah permasalahan siswa dalam menerima materi matematika, siswa kurang paham terhadap penyampaian dari guru. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan guru menggunakan metode yang membuat siswa mengalami sedikit kebingungan dalam memahami materi yang disampaikan, dan hal tersebut terjadi secara terus-menerus. Oleh karena itu, pembelajaran belum bisa dikatakan sepenuhnya berhasil. Sebagai calon guru perlu memiliki modal berupa cara pembelajaran yang inovatif agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Kenyataan lain pada saat ini dapat dikatakan kegiatan pembelajaran disekolah kurang mampu meningkatkan kreativitas siswa. Padahal kreativitas siswa dapat di ciptakan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Melalui pembelajaran menyenangkan pembelajaran akan dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk berkreasi dalam proses belajar mengajar.

Hal tersebut akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar sangat diperlukan sebagai hasil dari belajar siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas. Moon (Yastika dan Harianto 2016: 109)

menjelaskan hasil belajar (*Learning Outcomes*) sebagai pernyataan mengenai apa yang siswa di harapkan untuk mengetahui, memahami dan dapat melakukan pada akhir masa belajar dan bagaimana belajar itu yang akan ditunjukkan. Keberhasilan proses pembelajaran di kelas dapat menentukan hasil dari belajar yang diperoleh siswa. Salah satunya hasil belajar siswa dapat diukur dengan materi yang disampaikan pada proses pembelajaran. Guru kelas dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan media yang menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur secara seksama.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa harus dilakukan. Salah satu langkah yang harus dilakukan adalah dengan dilaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan metode *direct learning* dengan media (urang pema) ular tangga pembagian. Karena media (urang pema) menyajikan tidak hanya media tetapi juga dapat belajar sambil bermain. Dengan metode *direct intruction* siswa dapat berinteraksi secara langsung antara guru dan murid. Pembelajaran *direct intruction* dengan media urang pema diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Melalui media urang pema dapat dikembangkan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, akhlak yang baik dan menyenangkan. Pembelajaran matematika yang menyenangkan sangat diperlukan karena dapat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pemecahan masalah serta dianggap akan mampu untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan pemecahan

masalah guru akan dapat menggali kemampuan berfikir siswa untuk memecahkan masalah yang tengah mereka hadapi agar di temukan jawaban atau hasil akhir dari suatu permasalahan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Direct Intruction* dengan media Urang Pemba Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SD N Kalinegoro 5”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurang optimalnya guru dalam menggunakan model dan metode mengajar yang inovatif.
2. Belum maksimalnya guru dalam menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran matematika.
3. Rendahnya hasil belajar matematika terkait materi pembagian kelas III SD N Kalinegoro 5.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Belum maksimalnya guru dalam menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran matematika.
2. Rendahnya hasil belajar matematika terkait materi pembagian kelas III SD N Kalinegoro 5.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang tersebut, masalah yang dapat peneliti rumuskan sebagai berikut:

Adakah pengaruh *Direct Instruction* dengan media Urang Pemba terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD N Kalinegoro 5 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Direct Instruction* dengan media Urang Pemba terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD N Kalinegoro 5.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian membahas tentang *Direct Instruction* Dengan media Urang Pemba terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD N Kalinegoro 5 dan bisa menjadi bahan diskusi dalam ruang perkuliahan khususnya mata kuliah seminar proposal penelitian.
- b. Penelitian ini juga sebagai bahan peneliti yang relevan untuk peneliti sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Bagi guru penelitian ini memberikan alternative pengajaran untuk mencapai tujuan atau keberhasilan mengajar khususnya melalui *Direct Instruction* dengan media Urang Pemba Matematika.

b. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah penelitian ini dapat mendorong pendidik untuk membuat kebijakan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan sekolah.

c. Siswa

Bagi siswa berprestasi atau memaksimalkan potensi yang dimilikinya.

d. Dinas pendidikan

Penelitian ini dapat memberikan informasi untuk dijadikan penelitian lebih lanjut dan kemajuan pendidikan khususnya di Kabupaten Magelang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa berbeda-beda tergantung penguasaan materi yang dikuasai siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilihat dari tes atau ujian yang bertujuan untuk memperoleh data yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa. Hasil belajar ialah bagian terpenting dalam pembelajaran. (Mudjiono, 2013) mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sedangkan menurut (Sudjana, 2012) mengatakan bahwa, Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa berkat adanya usaha yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga ada perubahan sikap, pengetahuan, dan tingkah laku. Agar hasil belajar Matematika menjadi lebih baik, maka dalam pembelajaran dapat menghadirkan pembelajaran yang aktif dan inovatif dengan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction*

berbantuan media URANG PEMBA. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif selain mengaktifkan siswa, model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan media URANG PEMBA juga dapat memfasilitasi kebutuhan siswa. Sehingga siswa tidak akan jenuh selama mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Kemampuan Menghitung

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 Robbins dalam Simanjuntak dan Siahaan (2018: 53), kemampuan merupakan kesanggupan bawaan yang dimiliki sejak bayi dilahirkan maupun hasil dari latihan atau praktek.

Pengertian kemampuan identik dengan pengertian kreativitas telah banyak dikemukakan para ahli berdasarkan pandangan yang berbeda, seperti dinyatakan oleh Supriadi (2006:87) bahwa, setiap orang yang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kemampuan atau kreativitas tersebut.

Aisyah, dkk (2007: 6-5) berpendapat bahwa “kemampuan menghitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari”. Semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini. Kemampuan menghitung merupakan bagian yang penting dalam menggunakan strategi untuk menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah. Hampir semua strategi pemecahan masalah matematika menuntut kemampuan menghitung, karena soal-soal pemecahan matematika pada umumnya didominasi oleh soal-soal hitungan matematika”.

Berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dari keempat operasi perhitungan tersebut yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini adalah pembagian.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghitung adalah salah satu ilmu yang berkaitan dengan usaha untuk melatih kecerdasan dan keterampilan siswa khususnya dalam menyelesaikan soal-soal yang memerlukan perhitungan. 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. Charles dalam Wijaya (1991: 3) mengatakan :

Tujuan mengajarkan berhitung matematika disekolah dasar adalah:

- a. Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan berhitung.
- b. Memupuk dan mengembangkan kemampuan berfikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari baik pada masa sekarang atau masa yang akan datang.
- c. Mengembangkan kemampuan dan sikap rasional, ekonomis dan menghargai waktu.
- d. Meletakkan landasan berhitung yang kuat untuk mempelajari pengetahuan lebih lanjut.

C. Indikator Kemampuan Menghitung

Charles dalam Wijaya (1991) mengatakan bahwa dari beberapa pendapat diatas menjelaskan mengenai kemampuan berhitung, maka dalam tulisan ini ditetapkan beberapa *indicator Mesopotamia* kemampuan yaitu:

1. Mampu menyelesaikan soal

Siswa mampu mengerjakan soal-soal tes yang diberikan oleh guru. Terkait dengan pengertian mampu adalah bisa, cakap dalam menjelaskan tugas dan cekatan.

2. Mampu membuat soal dan penyelesaiannya

Selain mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, siswa juga diharapkan mampu membuat soal menyelesaikan pengerjaan soalnya secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pengertian dari kemampuan itu sendiri, yaitu kemampuan adalah kesanggupan untuk menguasai sesuatu.

Berdasarkan indikator kemampuan menghitung diatas siswa mampu menyelesaikan soal dari pembelajaran yang sudah guru ajarkan. Tujuan ini memberikan siswa dalam kemampuan menyelesaikan soal. Sedangkan indikator membuat soal ditujukan untuk siswa yang sudah bisa memahami soal dengan lebih mendalam, siswa kelas III memerlukan waktu terlalu lama dan Biasanya dilaksanakan oleh siswa kelas tinggi seperti jenjang SMP maupun SMA.

D. Hakikat Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu serangkaian mata pelajaran yang terdapat pada satuan kurikulum pendidikan yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Standar kompetensi yang dirumuskan dalam kurikulum ini mencangkup pemahaman konsep matematika, komunikasi matematis, koneksi matematis, penalaran dan pemecahan masalah, serta sikap dan minat yang positif terhadap matematika.

Matematika secara etimologi, berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari (“*things that are learned*”). Menurut Folwer dalam Sundayana (2014: 3) mengenai hakikat matematika yaitu “*Mathematic is the abstract science of space and number.*” Matematika adalah ilmu abstrak mengenai ruang dan bilangan. Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak mengenai suatu konsep.

Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi dalam Heruman (2016: 1), yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Hakikat matematika merupakan suatu hal yang memiliki tujuan abstrak dan dipecahkan melalui pola pikir yang deduktif, berpikir dimulai dari suatu konsep. Pendapat Kennedy dalam Indaryati dan Jaelani (2015: 87) dikatakan bahwa matematika yang bermakna harus dibangun oleh siswa. Pembelajaran matematika yang efektif sebagian besar dapat dilakukan melalui penemuan terbimbing, aplikasi yang bermakna, dan pemecahan masalah. Melalui ketiga hal ini, maka pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna. Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa (Susanto, 2016: 186).

Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika yang dapat berupa kalimat matematika dan persamaan matematika, diagram, grafik. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika sering muncul dari kehidupan nyata sehari-hari. Sebagai contoh, bilangan pecahan pada dasarnya didapat dari benda-benda kongkrit dengan melakukan proses abstraksi dari benda-benda nyata.

Matematika muncul dari kehidupan nyata sehari-hari maka proses pembelajaran matematika harus dapat menghubungkan antara ide abstrak

matematika dengan situasi dunia nyata yang pernah dialami ataupun yang pernah dipikirkan siswa. Membawa situasi-situasi dunia nyata ke dalam matematika di sekolah adalah perlu meskipun belum cukup, untuk menumbuhkembangkan sikap positif terhadap matematika. Yang diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk memahami dan menginterpretasi realitas dan sebagai aktivitas berpikir yang menarik.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut Wahyudi (dalam Susanti, Joharman, dan Suropto 2013: 113) tujuan pembelajaran matematika adalah melatih cara berfikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif, dan kalkulus. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah yang sejalan dengan konsep belajar *direct instruction* salah satunya adalah:

- a. untuk mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika.
- b. Penggunaan pola pikir matematika diterapkan pada kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.
- c. Siswa memerlukan matematika untuk memenuhi kehidupan praktis dan memecahkan persoalan dalam kehidupan sehari-hari, selain itu agar siswa mampu memahami bidang studi lain, berpikir logis, kritis.

Upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan. Pembelajaran matematika akan lebih menarik bagi siswa jika dalam pembelajaran matematika guru mengaitkan

materi yang dipelajari siswa dengan kehidupan mereka sehari-hari. Melalui pengaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa menjadi tahu tujuan mereka belajar dan belajar akan menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah tingkat penguasaan (kognitif, afektif dan psikomotorik) siswa terhadap materi pelajaran matematika setelah mengalami proses pembelajaran jangka waktu tertentu, berupa nilai yang dituangkan dalam bentuk angka yang diperoleh dari hasil menjawab tes hasil belajar matematika yang diberikan pada akhir penelitian. Hasil belajar yang dimaksud dalam hal ini adalah kecakapan nyata yang diperoleh siswa setelah belajar, bukan kecakapan potensial, sebab hasil belajar ini dapat dilihat secara nyata yang berupa nilai setelah mengerjakan suatu tes.

E. Operasi Hitung Pembagian Dalam Matematika.

Pembagian merupakan lawan dari perkalian. Pembagian disebut juga pengukuran berulang sampai habis. Kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa dalam mempelajari konsep pembagian adalah pengurangan dan perkalian. (Heruman, 2016: 26).

Operasi pembagian dapat didefinisikan sebagai pengukuran berulang.

Secara matematis ditulis sebagai:

$$1. \quad a : b = a - b - b - b \dots = 0$$

Misal, $24 : 3 = 24 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 = 0$. Berarti $24 : 3 = 8$.

Hasil ini ditunjukkan oleh banyaknya angka 3 yang muncul sebagai bilangan pengurangnya. Operasi pembagian adalah kebalikan dari operasi perkalian. Jika sebuah bilangan a dibagi bilangan b menghasilkan bilangan c (dilambangkan dengan $a : b = c$), maka konsep perkalian yang terkait adalah $c \times b = a$. Operasi pembagian memiliki sifat sebagaimana operasi pengurangan yaitu tidak memenuhi sifat pertukaran, sifat identitas, dan sifat pengelompokan.

Operasi pembagian tidak memenuhi sifat pertukaran. Jika a dan b suatu bilangan, maka $a : b \neq b : a$. Sifat pengelompokan juga tidak berlaku pada operasi pembagian. Jika a , b , dan c adalah bilangan cacah, maka $(a : b) : c \neq a : (b : c)$. Operasi pembagian memenuhi sifat penyebaran atau distributif. Sifat distributif pembagian dalam kaitannya dengan penjumlahan untuk bilangan a , b , dan c berlaku:

a. $(a + b) : c = (a : c) + (b : c)$. Misalkan $42 : 3 = (30 + 12) : 3 = (30 : 3) + (12 : 3) = 10 + 4 = 14$.

b. Sifat distributif dalam kaitannya dengan pengurangan berlaku: $(a - b) : c = (a : c) - (b : c)$.

Misalkan $42 : 3 = (60 - 18) : 3 = (60 : 3) - (18 : 3) = 20 - 6 = 14$.

F. Kemampuan Operasi Hitung

Kemampuan berasal dari kata mampu yang mempunyai arti dapat atau bisa, kemampuan disebut juga kompetensi. Kemampuan berarti juga “menguasai”. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan. (Tim Reality, 2008: 163). Berhitung adalah cabang matematika yang

berhubungan dengan sifat bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Menurut Sukardi, (2015: 15) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk operasi hitung.

Operasi hitung harus dikuasai oleh siswa sampai dengan taraf mampu. Kemampuan operasi hitung merupakan modal utama dalam pembelajaran matematika. Kemampuan operasi hitung harus dikuasai siswa agar pembelajaran matematika dapat berjalan dengan baik. Seseorang yang tidak dapat menghitung dengan benar, berarti dia tidak memiliki kemampuan operasi hitung. Seseorang yang dapat melakukan operasi hitung tetapi membutuhkan waktu lama, juga tidak dapat dianggap mampu dalam operasi hitung. Kemampuan operasi hitung memuat dua hal utama yaitu kecepatan dan ketepatan dalam melakukan operasi hitung.

Kemampuan operasi hitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menunjang cara berfikir yang cepat, tepat dan cermat. Kemampuan ini sangat mendukung siswa untuk memahami simbol-simbol dalam matematika. Berdasarkan pendapat diatas yang dimaksud dengan bilangan adalah materi pertama yang diberikan kepada siswa dan operasi hitung campuran adalah satu system pengerjaan yang harus dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan keterampilan belajar termasuk operasi hitung yang diperlukan dalam semua aktifitas

kehidupan manusia sehari-hari. Indikator dalam penelitian ini juga mencakup kemampuan terhadap siswa dalam mengerjakan soal pembagian.

G. Model Pembelajaran *Direct Instruction*

1. Hakikat Model Pembelajaran

Menurut Suprijono (2010:46) Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model memiliki istilah yang dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk melakukan pembelajaran (Eggen dan Kauchak dalam Fathurrohman, 2015: 29). Model pembelajaran disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori belajar. Joyce & Weil (dalam Rusman, 2017: 223) menyatakan bahwa para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori psikologis, sosiologis, psikiatri, analisis sistem atau teori-teori lain.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil dalam Huda, 2019: 73).

2. Jenis-jenis model pembelajaran

Suprihatiningrum (2016: 191) mengemukakan bahwa ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha

mengoptimalkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran tersebut antara lain terdiri dari:

a. Model pembelajaran STAD

Menurut Trianto (2014: 118) Pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan salah satu tipe dari model kooperatif dengan menggunakan kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

Dalam STAD gagasan utama adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru. Sedangkan menurut Warsono (2012: 197) dalam model pembelajaran STAD siswa didorong untuk terbiasa bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan suatu masalah, tetapi pada akhirnya bertanggung jawab secara mandiri.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Suprijono (2009:73), pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerjaan kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-

pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih afektif. Menurut Suprijono (2009: 75) Model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang memudahkan siswa belajar sesuai sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, bagaimana hidup serasi dengan sesame dan Pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan social. Namun dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dikembangkan ke dalam berbagai teknik, seperti *Think Pair Share*, *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Team Game Tournaments* (TGT), *Snowball Throwing*, dan sebagainya.

c. Model Pembelajaran Quantum

Quantum Teaching adalah perubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya. Dalam *Quantum Teaching* juga menyertakan segala kaitan interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas. Asas Utama Pembelajaran *Quantum Teaching*

Menurut DePorter (2012: 34), asas utama *Quantum Teaching* adalah “bawalah dunia mereka kedunia kita dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Berdasarkan asas utama ini, dapat disimpulkan bahwa langkah awal yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan mencoba memasuki dunia yang sedang dialami oleh siswa. Setelah kita memasuki dunia mereka dan berhasil membentuk sebuah ikatan, maka dengan mudah membawa mereka kedalam dunia kita dan memberi mereka pemahaman mengenai isi dunia itu. “Dunia kita” dipeluas mencakup tidak hanya untuk para siswa, tetapi juga guru. Melalui pengertian yang lebih luas dan penguasaan lebih mendalam, siswa dapat membawa apa yang mereka pelajari kedalam dunia mereka dan menerapkannya pada situasi baru.

d. Model Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu merupakan model pembelajaran yang melibatkan beberapa studi. Model pembelajaran seperti ini diharapkan akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak

didik. Arti bermakna disini disebabkan dalam pembelajaran terpadu diharapkan anak akan memperoleh pemahaman terhadap konsep-konsep yang mereka pelajari secara integral melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.

e. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)

Menurut Fathurrohman (2016: 113), PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

f. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan sebutan *active teaching*. Pembelajaran langsung juga dinamakan *whole-class teaching*. Penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Menurut Fathurrohman, (2016: 167) model pembelajaran langsung merupakan salah satu dari macam-macam model pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian diatas tentang beberapa model pembelajaran dapat diartikan suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman untuk membentuk kegiatan berdasarkan

teori-teori dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) merupakan pilihan yang tepat dalam pembelajaran karena dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini akan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadikan siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dengan model pembelajaran langsung (*direct Instruction*) dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan motivasi siswa yang tentunya partisipasi aktif tersebut berpengaruh positif terhadap keterampilan siswa.

3. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

a. Pengertian Model Pembelajaran langsung

Pembelajaran Matematika adalah pembelajaran dimana dapat menggunakan berbagai keterampilan atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi. Salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

Model pembelajaran langsung merupakan model pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa di dalam mempelajari dan menguasai keterampilan dasar serta memperoleh informasi selangkah demi selangkah. Keterampilan dasar yang dimaksud dapat berupa aspek kognitif maupun psikomotor, dan juga informasi lainnya yang

merupakan landasan untuk membangun hasil belajar yang lebih kompleks. (Fathurrohman, 2016: 167).

Dalam model pembelajaran langsung dibutuhkan keaktifan, kelihaian, keterampilan dan kreativitas guru tanpa menghilangkan peran siswa sebagai peserta didik. Memang dalam model pembelajaran ini peran guru lebih menonjol daripada peran siswa. Seperti telah disinggung pada pemaparan terdahulu bahwa istilah lain yang bias dipakai untuk menyebutkan model pembelajaran langsung di antaranya adalah training model, active teaching model, mastery teaching, dan direct instructions.

Menurut Fathurrohman, (2016: 167) model pembelajaran langsung merupakan salah satu dari macam-macam model pembelajaran.

b. Model pembelajaran langsung (*direct instruction*) mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
- 3) Sistem pengolahan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

c. Tahap-Tahap Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).

Rosenshine dalam Huda (2019:135), mengatakan: Adanya fokus akademik, arahan dan control guru, harapan yang tinggi terhadap

perkembangan siswa, system manajemen waktu, dan atmosfer akademik yang relative stabil. Fokus akademik berarti prioritas tertinggi terhadap penugasan dan penyelesaian tugas akademik. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah tahap-tahapan model pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).

Tabel 1
Tahap-Tahapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Huda (2019:135)

Fase	Peran Guru
Fase 1: <i>Establishing Set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar.
Fase 2: <i>Demonstrating</i> Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
Fase 3: <i>Guided Practice</i> Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal
Fase 4: <i>Feed Back</i> Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik.
Fase 5: <i>Extended Practice</i> 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.

d. Kelebihan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Menurut Fathurrohman (2019: 176-178) *Direct Instruction* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga

dapat mempertahankan focus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.

- 2) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- 3) Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- 4) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan factual yang sangat terstruktur.
- 5) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
- 6) Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relative singkat yang dapat diakses setara oleh seluruh siswa.
- 7) Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusias siswa.
- 8) Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi.

- 9) Secara umum, ceramah adalah cara yang paling ampuh memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stress bagi siswa. Para siswa yang pemalu, tidak percaya diri, dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup tidak merasa dipaksa, berpartisipasi, dan dipermalukan.
- 10) 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.
- 11) 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.
- 12) Model pembelajaran langsung yang menekankan kegiatan mendengar (misalnya, ceramah) dan mengamati (misalnya, demonstrasi) dapat membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
- 13) Ceramah dapat bermanfaat untuk menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung bagi siswa, termasuk

contoh-contoh yang relevan dan hasil-hasil belajar penelitian terkini.

14) 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).

15) 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.

16) Siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif.

17) Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga guru dapat terus-menerus mengevaluasi dan memperbaikinya.

4. Hakikat Media Matematika

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah atau prantara. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar untuk menyalurkan pesan. Pesan yang disalurkan berupa pengetahuan, rangsangan pikiran, perasaan,

perhatian, kemampuan, semangat belajar dan keterampilan siswa. Penggunaan media dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Sadiman (2011: 7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu perantara yang akan menyampaikan informasi dari guru ke siswa dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Media diartikan sebagai perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, dalam Musfiqon, 2012: 26). Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, dalam Sundayana 2016: 6). Media merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan pesan. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Sundayana 2016: 4)

Berdasarkan pengertian beberapa ahli dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu adalah alat yang digunakan dalam proses belajar untuk menyalurkan pesan sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang berfungsi merangsang pikiran, untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

b. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Sadiman (2011: 17) adalah untuk memperjelas penyajian informasi, mengatasi sikap pasif siswa, melatih siswa belajar mandiri, menyamakan persepsi, menyamakan pengalaman dan memberikan perangsang yang sama pada siswa. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2006: 26) adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian informasi yang diberikan oleh guru sehingga memperlancar proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, proses belajar mandiri, dan perhatian siswa.
- 3) Mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan manfaat penggunaan media pembelajaran diatas, media pembelajaran dapat mempermudah, memperjelas proses pembelajaran oleh guru dengan siswa. Dan terjadinya interaksi sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Yamin dalam Musfiqon (2012:70-102) membagi media menjadi 3 macam, yaitu suara (*audio*), media bentuk visual, dan media gerak (kinestetik). Media bentuk visual dibedakan menjadi tiga pula yaitu gambar visual, garis (grafis), dan symbol verbal. Media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu:

1) Media cetak

Media cetak meliputi text, foto, grafik dan media cetak lainnya. Media ini mempunyai ciri-ciri menggunakan komunikasi satu arah.

2) Media audio-visual

Media audio-visual meliputi mesin proyektor film, tap recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3) Media *computer*

Media ini disajikan dalam format tutorial, *dril*, *practice*, permainan, simulasi dan basis data. Pembelajaran berorientasi pada siswa dengan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.

4) Media hasil gabungan komputer dan cetak

Materi disampaikan dengan menggabungkan pemakaian beberapa media yang dikendalikan oleh komputer.

Jenis media pembelajaran ular tangga (urang pamba) adalah jenis media cetak dengan gambar dan *symbol* yang digunakan

untuk pembelajaran dengan komunikasi satu arah. Berdasarkan jenis media pembelajaran diatas yang sesuai dengan penelitian ini adalah Media Cetak. Dimana Ular Tangga merupakan media yang menggunakan media cetak meliputi *text*, foto, grafik dan media cetak lainnya.

d. Media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian)

Media Urang Pemba adalah Ular Tangga Pembagian yang merupakan permainan yang dibentuk dari susunan kotak-kotak kecil menggunakan dadu. Konsep dalam matematika merupakan ide atau gagasan yang memungkinkan kita untuk mengelompokkan tanda atau obyek ke dalam contoh. Sehingga siswa mengerti tentang definisi, pengertian, cara pemecahan masalah maupun pengoperasian matematika. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengintegrasikan permainan dalam sebuah pembelajaran.

Mayke (Anggani Sudono, 2000: 3) mengatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terkira banyaknya dan disinilah proses pembelajaran terjadi. Hal ini dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran dengan permainan, yang

dapat menciptakan kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Media pembelajaran ular tangga merupakan permainan papan yang dibentuk dari susunan kotak-kotak kecil. Ular tangga termasuk media pembelajaran, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S.Sadiman (2011:75), bahwa pembelajaran dengan permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dalam sebuah pembelajaran dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Ular tangga merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan ini sering disebut dengan Urang. Urang merupakan singkatan nama sebuah permainan. Huruf U yang artinya Ular dan kata tang yang berarti tangga. Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan.

Permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain. Permainan ular tangga dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan berhitung. Ketika siswa bermain akan terjadi perangsangan tanpa adanya tekanantekanan yang dapat berakibat negatif. Rangsangan-rangsangan tersebut akan membuat

siswa mengembangkan kecerdasannya, sehingga siswa dengan mudah dapat memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah.

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Seorang siswa akan meletakkan pion sesuai dengan banyak angka yang diperolehnya. Jika pion mereka berada di tangga maka pion tersebut akan menaiki tangga namun sebaliknya jika berada di ekor ular maka harus turun kebawah, jadi mereka menggunakan proses matematika dalam permainan ini yaitu penjumlahan dan pengurangan.

Permainan Ular Tangga Permainan Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Sehubungan dengan hal itu Putra (2009:54), mendefinisikan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh minimal dua orang siswa. Setiap siswa memiliki pion, dan dia mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu memiliki nomor 1 sampai 6. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Permainan ini diciptakan pada tahun Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di

kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular.

Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila bukan angka 6 yang didapat, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya. Seorang siswa akan meletakkan pion sesuai dengan banyak angka yang diperolehnya. Jika pion mereka berada di tangga maka pion tersebut akan menaiki tangga namun sebaliknya jika berada di ekor ular maka harus turun kebawah, jadi mereka menggunakan proses matematika dalam permainan ini yaitu penjumlahan dan pengurangan.



Gambar 1
Media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian)

e. Tujuan Permainan URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian)

Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. *Ginsburg* dan *Oppper* dalam Indah Nursuprianah (2014: 4) bahwa, anak kecil akan lebih mudah belajar dari pengalaman-pengalaman yang nyata (konkrit) dan pemberian tugas akan mengakibatkan anak selalu membacanya, memperhatikannya, dan mempelajarinya.

Didalam permainan ular tangga berisi soal-soal pada setiap kotaknya. Siswa diminta untuk bisa menjawab soal soal tersebut untuk bisa melangkah ke tahap selanjutnya. Kalau siswa tidak bisa menjawab maka siswa tidak berhak untuk mengocok dadu atau melangkah sampai satu putaran permainan tersebut.

f. Langkah-langkah Permainan URANG PEMBA

Sistem permainan ular tangga dapat dirincikan sebagai berikut:

- 1) Tiap kelompok permainan terdiri 2 sampai 6 orang.
- 2) Permaiann dimulai dari melempar dadu.
- 3) Nilai dadu yang keluar menentukan berapa langkah yang harus dijalankan oleh anak tersebut.
- 4) Setelah melangkah, dan berhenti di satu kotak maka siswa harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut.

- 5) Apabila siswa tidak dapat menjawab, maka siswa kehilangan kesempatan untuk mengacak dadu lagi sampai dua putaran permainan.
 - 6) Apabila siswa dapat menjawab maka siswa diberi kesempatan untuk mengacak dadu pada putaran permainan selanjutnya.
 - 7) Jika siswa mendapatkan angka dadu 6, maka siswa mendapat kesempatan untuk mengacak dadu 1 kali lagi.
 - 8) Apabila siswa memperoleh kotak yang bergambar tangga, maka siswa berhak untuk naik ke kotak sesuai dengan tingginya tangga tersebut.
 - 9) Apabila siswa memperoleh kotak yang bergambar ular, maka siswa harus turun ke kotak sesuai dengan mulut ular.
- g. Kelebihan Media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian)

Setiap media pasti terdapat kekurangan dan kelebihan. Secara umum, Arief S. Sadiman (2012:78) mengemukakan kelebihan dan kekurangan media urang pemba matematika sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif.

5. Model *Direct Instruction* dengan media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian)

Model pembelajaran langsung merupakan model pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa di dalam mempelajari dan menguasai keterampilan dasar serta memperoleh informasi selangkah demi selangkah. Keterampilan dasar yang dimaksud dapat berupa aspek kognitif maupun psikomotor, dan juga informasi lainnya yang merupakan landasan untuk membangun hasil belajar yang lebih kompleks. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah tabel perbandingan sintakmatik model pembelajaran *Direct Instruction* dengan media ular tangga dan model pembelajaran *Direc Instruction* tanpa media ular tangga.

Tabel 2
Perbandingan Sintaks Model Pembelajaran (*Direct Instruction*)
Perbedaan Sintagmatik Model Pembelajaran *Direct Instruction*
dengan Media Ular Tangga Pembagian

Sintaks Model <i>Direct Instruction</i>	Sintaks Model <i>Direct Instruction</i> dengan Media Ular Tangga (Urang Pemba)
1. Guru menentukan materi pembelajaran	1. Guru menentukan materi pelajaran.
2. Guru menentukan tujuan pelajaran	2. Guru menentukan tujuan pelajaran.
3. Guru menjelaskan konsep pembagian operasi hitung	3. Guru menjelaskan konsep pembagian operasi hitung.
4. Guru memastikan pemahaman dengan meminta siswa maju didepan kelas.	4. Guru memastikan pemahaman siswa dengan meminta siswa maju didepan kelas.
5. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok setiap kelompok 4 siswa.	5. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok. Setiap kelompok 4 siswa.
6. Guru memberikaan tugas	6. Guru membagi media urang

Perbedaan Sintagmatik Model Pembelajaran *Direct Instruction*
dengan Media Ular Tangga Pembagian

kepada setiap kelompok	pemba kepada setiap kelompok.
7. Siswa praktik mengerjakan sendiri-sendiri walaupun berkelompok.	7. Siswa bergiliran untuk melakukan praktik bermain ular tangga dan menyelesaikan soal yang ada di media itu.
8. Guru membimbing siswa berupa pujian atau petunjuk.	8. Guru membimbing siswa berupa pujian atau petunjuk.
9. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan	9. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan.

H. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian tentang pembelajaran model *direct instruction* dengan media ular tangga matematika telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Rosmi, Nuril (2017) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sd Negeri 003 Pulau Jambu” Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dengan siswa yang diajar tidak menggunakan pembelajaran langsung (*direct instruction*) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika. Di samping itu, dari analisis data terjadi peningkatan baik dari aktivitas guru, aktivitas siswa, maupun hasil belajar siswa. Ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 003 Pulau Jambu, Kecamatan Cerenti, Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Penelitian Gunawan, Farit (2017) yang berjudul tentang efektifitas media pembelajaran ular tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2. Jenis pemelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research), dengan subjek penelitionsiswa kelas III SDN Rejosari 2 pada semester ganjil tahun pelajaran2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN REjosari 2. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan rata-rata kelas hasil tes evaluasi yaitu rata-rata skor pada pembelajaran sebelum tindakan rata-rata skor 58,75, pada siklus I rata-rata skor 71,25 pada siklus II rata-rata skor 81,25.
3. Penelitian Nasution, Rida Ansari (2011) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction Dengan Pendekatan Modelling Menggunakan Media Video Compact Disk (VCD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Analisis ketuntasan berdasarkan skor yang diperoleh siswa sebelum tindakan diperoleh 21 orang siswa, yaitu 51,21%. Sedangkan setelah tindakan diperoleh hasil sebagai berikut: Siklus I 24 orang siswa, yaitu 58,53%. Siklus II 27 orang siswa, yaitu 68,29%. Siklus III 36, yaitu 87,8%. Berdasarkan hasil penelitian dari analisis tindakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Direct

Instruction dengan pendekatan Modelling menggunakan media Video Compact Disk (VCD) dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Dapat dilihat dari analisis ketuntasan belajar siswa setelah tindakan. Berdasarkan hasil analisis ketuntasan secara individual dari 41 siswa, diperoleh 36 siswa tuntas dan 5 siswa yang tidak tuntas.

Berdasarkan penelitian terdahulu, bahwa model *Direct Instruction* dapat digunakan dalam pembelajaran disekolah dasar. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Direct Instruction* dapat digunakan di jenjang sekolah dasardan dapat berpengaruh terhadap kemampuan menghitung siswa.

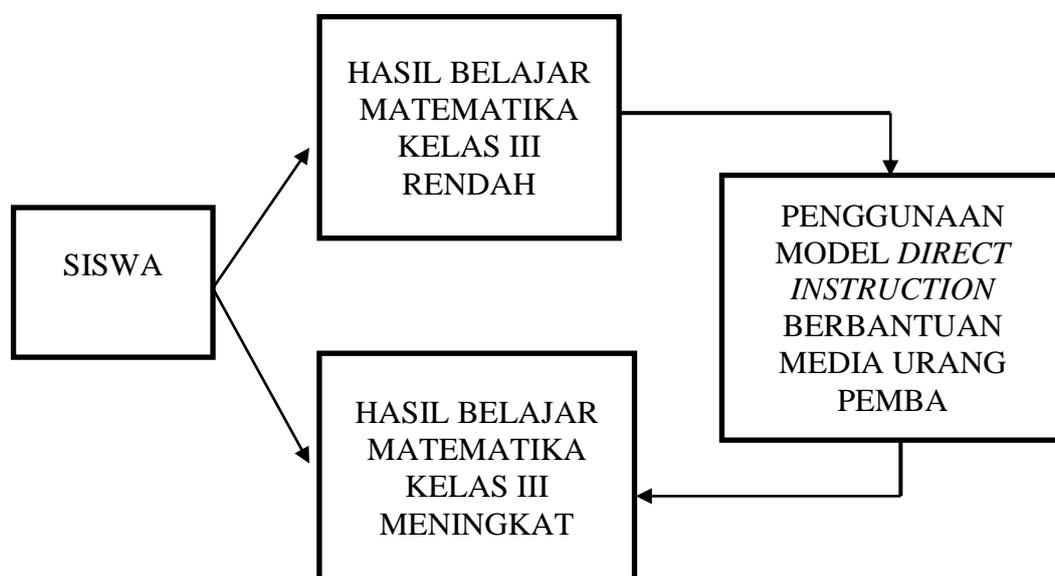
I. Kerangka Berfikir

Sekaran dalam Sugiyono (2017: 91) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beberapa faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan (Suriasumantri, dalam Sugiyono 2017: 92).

Berdasarkan hasil observasi terdapat masalah diantaranya nilai hasil belajar yang masih kurang dimiliki siswa SDN Kalinegoro 5 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran Matematika guru masih menggunakan metode konvensional, serta kurang memanfaatkan media yang ada karena keterbatasan waktu. Faktor lain yang mempengaruhi ketrampilan menghitung pembagian matematika salah satunya adalah pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membuat

siswa lebih aktif. Pembelajaran yang menyenangkan relevansi dengan *Direct Instruction*. Hal ini memiliki kesamaan dengan fungsi dari *Direct Instruction*.

Upaya yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan pembelajaran dengan menerapkan *Direct Instruction* pada siswa kelas III. Dengan menerapkan *Direct Instruction* maka diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan menghitung pembagian siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan faktor yang mempengaruhi dan fungsi *Direct Instruction* terdapat logika berfikir yang saling berkaitan dan tergambar dalam gambar skema berfikir sebagai berikut.



Gambar 2 Kerangka Berfikir

J. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan teori yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut peneliti bersimpulan untuk menyatakan dengan sementara jawaban atau permasalahan yang diteliti yaitu “ada pengaruh *Direct Instruction* dengan media Urang Pemba terhadap ketrampilan menghitung pembagian matematika siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Kalinegoro 5 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten maka hipotesisnya adalah:

1) H_a : Terdapat pengaruh pembelajaran *Direct Instruction* dengan Media Urang Pemba terhadap keterampilan operasi hitung pembagian siswa kelas III di SD N Kalinegoro 5 Kecamatan Mertoyudan.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan model penelitian *One Group Pre Post Test Design*. *One Group Pre Post Test Design* ini hanya akan memberlakukan pengukuran awal dan pengukuran akhir yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok control. Berikut ini adalah struktur *One Group Pre Post Test Design* dalam penelitian ini dapat dilihat pada table menurut Sugiyono (2015):

Tabel 3
Desain Penelitian

<u><i>Quasi Penelitian One Group Pre Post Test Design</i></u>			
<u><i>Grup</i></u>	<u><i>Pretest</i></u>	<u><i>Treatment</i></u>	<u><i>Posttest</i></u>
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan:

- O_1 : Tes Awal atau *Pretest* kelas III
- X : *Treatment* (perlakuan) menggunakan Model *Direct Instruction* Berbantuan Media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian)
- O_2 : Tes Akhir atau *Posttest* kelas III

Berdasarkan gambar diatas dapat dipahami bahwa, pertama siswa diberikan tes/ *pretest* sebelum diberikan perlakuan, setelah itu siswa diberikan *Treatment* menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian), setelah itu baru diberikan tes akhir atau *posstest* setelah diberikan perlakuan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Sugiyono (2017: 61), menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai atau sifat dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik simpulan. Oleh karena itu variable merupakan hal yang terpenting dalam suatu penelitian.

Variabel penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Terikat adalah variable yang di pengaruhi karena adanya variable bebas. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar kemampuan menghitung pembagian siswa.
2. Variabel Bebas adalah variable yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variable terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Direct Instruction* berbantuan media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian).

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* dengan Media Urang Pemba Terhadap Kemampuan Menghitung Siswa Kelas 3 SD Negeri Kalinegoro 5 TA 2019/2020”, maka definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran *Direct Instruction* dengan media urang pemba merupakan model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap selangkah demi selangkah. Pembelajaran akan lebih optimal apabila dalam proses pembelajaran juga menyajikan sebuah media atau alat peraga yang akan memudahkan siswa untuk menerima materi yang disampaikan. Peneliti menggunakan media urang pemba untuk memfasilitasi belajar siswa. Penggunaan media tersebut bertujuan agar siswa lebih mudah mencerna materi yang disampaikan oleh guru.
2. Kemampuan operasi hitung Pembagian merupakan salah satu kemampuan kognitif yang harus ditingkatkan oleh siswa dalam belajar matematika. Kemampuan Operasi hitung pembagian pada penelitian ini meliputi kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika dalam bentuk operasi hitung pembagian siswa kelas SD Negeri Kalinegoro 5.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2011: 80), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik simpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Kalinegoro 5 tahun ajaran 2020, dengan jumlah 254 siswa

2. Sampel

Arikunto (2010: 174), “sampel adalah sebagian yang diambil atau wakil populasi yang diteliti”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap mewakili populasi karena memiliki ciri atau karakteristik yang sama. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Kalinegoro 5 yang berjumlah 19 siswa.

3. Teknik Pengambilan sample

Teknik sampling merupakan teknik dalam pengambilan sampel (Sugiyono, 2017: 118). Terdapat beberapa teknik sampling yang dapat digunakan untuk menentukan sampel dalam suatu penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017: 123) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik ini sering digunakan bila jumlah populasi relatif kecil.

E. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III di SD Negeri Kalinegoro 5.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian adalah semester II pada tahun ajaran 2020

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Sugiyono dalam Siregar (2014: 130) metode pengumpulan data yang umum digunakan dalam suatu penelitian yakni: wawancara, kuesioner, dan observasi. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode tes. Peneliti menggunakan tes tertulis pada materi pembagian. Tes dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* berupa pilihan ganda pada mata pelajaran Matematika materi pembagian.

G. Instrumen Penelitian

Instrument pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman soal tes yang disusun untuk memperoleh informasi terkait hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Kalinegoro 5 adalah tes tertulis yang sesuai pada materi operasi hitung pembagian. Soal tes disajikan dalam bentuk pilihan ganda. Berikut merupakan kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4
Kisi kisi instrument soal pretest posttest

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Ajar	Ranah Kognitif	No Soal	Jumlah	
1.4 Melakukan operasi hitung campuran	1.1.1	Menggunakan sifat operasi hitung pertukaran dan sifat pengelompokan untuk mempermudah perhitungan perkalian dan pembagian	Meneyelesaikan soal pembagian puluhan	C1 C2	1,3,4,7,9,10,12, 16,19, 21,24	11
	1.1.2	Memecahkan masalah yang melibatkan perkalian dan pembagian	Meneyelesaikan soal pembagian ratusan	C1 C2	2,5,6,8,11,13,18, 22,27,29	10
	1.1.3	Siswa mampu mengerjakan soal pembagian	Meneyelesaikan soal pembagian bilangan koma	C2 C3	14,15,17,19,20, 25,26,28,30	9
					30	

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validasi Instrumen

a. Validasi isi

Uji Validitas isi dilakukan melalui tes yang diajukan kepada peserta didik kelas III, dengan soal tes berjumlah 40 butir soal pilihan ganda yang akan diujikan kepada 26 peserta didik. Sebelum instrumen penelitian digunakan perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui soal tersebut layak atau tidak yaitu dengan dilakukan uji validitas. Kriteria uji validitas butir soal tersebut apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka instrumen dinyatakan valid, sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka instrumen

dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan sebagai soal penelitian.

Data yang diperoleh akan digunakan oleh peneliti untuk pengujian validitas instrumen. Rumus yang digunakan oleh peneliti untuk menguji validitas instrumen ini adalah *Product Moment* dari Karl Person dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*.

Berdasarkan hasil uji validitas soal yang telah diuji coba dapat direkap dalam tabel berikut.

Tabel 5
Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Matematika

No Item	Rtabel	rhitung	Keterangan
1	0,404	1,959	Valid
2	0,404	2,298	Valid
3	0,404	2,491	Valid
4	0,404	2,516	Valid
5	0,404	-0,404	Tidak Valid
6	0,404	2,074	Valid
7	0,404	3,661	Valid
8	0,404	-0,047	Tidak Valid
9	0,404	1,982	Valid
10	0,404	2,298	Valid
11	0,404	1,106	Tidak Valid
12	0,404	2,074	Valid
13	0,404	3,661	Valid
14	0,404	2,726	Valid
15	0,404	1,959	Valid
16	0,404	2,074	Valid
17	0,404	1,256	Tidak Valid
18	0,404	1,959	Valid
19	0,404	1,996	Valid
20	0,404	3,523	Valid
21	0,404	0,286	Tidak Valid
22	0,404	2,484	Valid
23	0,404	-0,404	Tidak Valid
24	0,404	2,298	Valid
25	0,404	2,484	Valid
26	0,404	2,491	Valid

No Item	Rtabel	rhitung	Keterangan
27	0,404	2,298	Valid
28	0,404	-1,106	Tidak Valid
29	0,404	1,982	Valid
30	0,404	1,996	Valid
31	0,404	1,996	Valid
32	0,404	2,726	Valid
33	0,404	0,521	Tidak Valid
34	0,404	1,982	Valid
35	0,404	-1,045	Tidak Valid
36	0,404	3,032	Valid
37	0,404	2,556	Valid
38	0,404	2,074	Valid
39	0,404	2,074	Valid
40	0,404	-0,423	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 5 tersebut data menunjukkan tidak seluruh butir soal dikatakan valid. Hasil uji validitas pada *SPSS For Windows versi 16.0*, butir soal dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. r_{tabel} untuk responden 26 adalah 0,404. Jika nilai $r_{hitung} > 0,404$ maka soal dikatakan valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < 0,404$ maka soal dikatakan tidak valid. Jumlah soal pretest dan posttest semula berjumlah 40 soal, tetapi setelah dilakukan uji validitas soal terdapat 30 butir soal yang valid dan 10 soal yang tidak valid. Dari 30 soal yang valid akan digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian tentang “ Pengaruh Model *Direct Instruction* Dengan Media URANG PEMBA Terhadap Kemampuan Menghitung Pembagian Siswa” di SD N Kalinegoro 5, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang dan 10 soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yakni berupa keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Untuk menguji menggunakan *SPSS 16.0 for windows*. Penelitian ini terdapat jenis instrumen pengumpulan data yaitu soal tes diperlukan teknik analisis uji reliabilitas , berikut ini peneliti uraikan.

a. Uji Reliabilitas Tes

Suatu Instrumen pengukuran dikatakan reliabilitas jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Reliabilitas berkaitan dengan kepercayaan dan ketepatan suatu hasil tes, artinya hasil tes dapat dikatakan mempunyai ketepatan yang tinggi apabila dengan pemberian tersebut dapat memberikan hasil tetap. Mengetahui besarnya suatu reliabilitas pada instrumen penelitian ini menggunakan rumus *Alpha cronbach* menggunakan *SPSS 16.0 for windows*. Hasil uji reliabilitas soal tes dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,404 dengan N sejumlah 24 pada taraf signifikan 5% dengan bantuan *IMB SPSS 16.0 for windows* diperoleh sebesar 0,878. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6
Hasil Uji Reliabilitas Soal Matematika

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items	Keterangan
J 0,878	40	Sangat Tinggi

Jadi uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 7
Koefisien Reliabilitas Tes

No	Interval	Kriteria
1	< 0,200	Sangat rendah
2	0,200-0,399	Rendah
3	0,400-0,599	Cukup
4	0,600-0,799	Tinggi
5	0,800-1,00	Sangat tinggi

Uji reliabilitas yang digunakan adalah dengan *Alpha Cronbach*. Bila *alpha* lebih kecil dari 0,6 (minimal memiliki kriteria tinggi) maka dinyatakan tidak reliabel dan sebaliknya.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dilaksanakan di SD Negeri Kalinegoro 5, Prosedur penelitian eksperimen ini harus sesuai dengan desain penelitian yang digunakan dan harus mencakup 3 hal berikut :

1. Terkait dengan *pretest* / Pengukuran awal
 - a. Penentuan subyek yang akan dijadikan penelitian
 - b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian).

- c. Menerapkan rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian).
 - d. Soal *pretest* sebanyak 30 butir soal berbentuk pilihan ganda yang sudah divalidasi.
2. Treatment / Perlakuan
 - a. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
 - b. Membimbing siswa tentang materi yang akan diteliti serta mengenalkan model dan media yang akan diteliti.
 - c. Treatment dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan Model *Direct Instruction* berbantuan media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian)
3. Terkait dengan Posttest / Pengukuran akhir
 - a. Melaksanakan tes akhir atau *posttest* hasil belajar matematika siswa
 - b. Menganalisis data hasil tes
 - c. Menarik kesimpulan
 - d. Menyusun hasil penelitian

J. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan sampel 30 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan bantuan program *SPSS 16.0*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik parametrik dengan *Uji Shapiro Wilk*. *Uji Shapiro Wilk*

digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak dengan bantuan komputer program *SPSS Statistic 16.0 for windows*. Sebelum menentukan menjadi statistic parametrik peneliti melakukan uji normalitas. Uji normalitas menggunakan *Uji Statistic Shapiro wilk* hasil uji *statistic* normalitas berdistribusi normal, sehingga peneliti menggunakan uji parametrik menggunakan *Uji Paired sample t-test*.

1. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16.0*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu :

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Uji Paired sample t-test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 16.0*. *Uji Paired sample t-test* dilakukan pengujian dengan metode uji beda rata-rata untuk dua sample berpasangan. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian *pretest-posttest* atau sebelum dan sesudah. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (*treatment*) tertentu pada satu sample yang sama pada dua periode pengamatan yang berbeda (Pramana, 2012:82).

Menurut Widiyanto (2013), *Paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika $t \text{ hitung} > t \text{ table}$ dan probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ table}$ dan probabilitas (Asymp.Sig) $> 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan nilai tes hasil belajar awal dan nilai tes hasil belajar akhir pada kelompok. Melalui pengujian ini diharapkan dapat mengetahui apakah *Direct Instruction* dengan media URANG PEMBA matematika berpengaruh pada hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan program computer *SPSS for Windows versi 16,00*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan media URANG PEMBA berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika khususnya pada peserta didik kelas III SD Negeri Kalinegoro 5, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai tertinggi yang didapatkan oleh subjek penelitian pada pengukuran awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan adalah 93, sedangkan setelah peserta didik diberikan perlakuan pengukuran akhir (*posttest*) pada subjek penelitian mendapatkan nilai 100.

Berdasarkan angka tersebut terdapat peningkatan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sebanyak 7 nilai. Berbeda dengan nilai terendah sebelum yang semula didapatkan oleh subjek sebelum perlakuan yaitu 60, sedangkan setelah diberikan perlakuan memperoleh nilai 86. Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai sebesar 26 nilai. Peningkatan rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan sebesar 21,0 nilai.

Berdasarkan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan semua peserta didik mengalami perubahan nilai yang berbeda-beda pada pencapaian hasil belajar materi pembagian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Direct Instruction* berbantuan media URANG PEMBA terhadap hasil belajar matematika materi pembagian dengan nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5% yaitu 0,05. Diperoleh

dari (sig) $0,000 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh Model *Direct Instruction* berbantuan media URANG PEMBA terhadap hasil belajar matematika siswa khususnya materi pembagian.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang penulis kemukakan, kiranya dapat menjadi masukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Kalinegoro 5 lebih baik lagi yaitu :

1. Kepala Sekolah hendaknya turut serta dalam meningkatkan pembelajaran disekolah dengan memberikan fasilitas serta dukungan kepada guru, seperti memberikan beberapa pelatihan, *workshop* mengenai model pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.
2. Guru hendaknya lebih mengoptimalkan ketrampilan dimiliki dan mampu melakukan variasi baik model, metode maupun media pembelajaran serta kegiatan pembelajaran yang inovatif dalam rangka menciptakan cara belajar yang mudah, menyenangkan dan mandiri kepada siswa sehingga siswa tidak hanya menyerap informasi dan menghafalkan konsep yang diberikan guru. Selain itu guru juga dapat menerapkan *Direct Instruction* dalam pembelajaran dikarenakan hal ini telah terbukti dalam penelitian yang telah dilakukan yakni dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian sejenis. Model *Direct Instruction* berbantuan

media URANG PEMBA (Ular Tangga Pembagian) bukan satu satunya model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. Peneliti selanjutnya dapat dijadikan referensi penelitian yang sejenis serta mampu memberikan kenyamanan dalam belajar agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan serta lebih lanjut dalam bidang yang sama mampu mengelola kelas dengan lebih baik sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- A, C. W. (1991). *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Amri, S. L. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas: Metode, Landasan Teoritis-Praktis dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Andriani, I. (2017). *Pengaruh Pendekatan SAVI (somatis, auditori, visual, intelektual) Berbantuan Media Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Arif S, S. d. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Deporter, B. d. (2016). *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Fathurrahman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fathurrohman, M. (2016). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Feni. (2014). *Pendidikan Indonesia*. Jakarta: PT.Gramedia Widsasarana Indonesia.
- Hamdayama. (2016). *Metodologi pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanto, W. d. (2012). *Pembelajaran Aktif dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heruman. (2012). *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Heruman. (2016). *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Huda, M. (2019). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indah, N. (2014). *Ayo Membuat Alat Peraga Matematika Sendiri*. Yogyakarta: CV. Diandra Kreatif.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jamil, S. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- M.A, W., M.A, W., & Widiyanto, M. (2013). *Statistika Terapan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Meier, D. (2005). *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa.
- mudjiono, D. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rineke Cipta.
- Mudjiono, D. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nana, S. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nyimas, A. d. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Pramana, A. (2012). Analisis Perbandingan Trading Volume Activity dan Abnormal Return Saham Sebelum dan Sesudah Pemecahan Saham (Studi Kasus Pada Perusahaan Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2007-2011). Universitas Diponegoro, Semarang. 68-86.
- R, S. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- R, S. (2016). "Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*. Vol. 3, No. 2, Mei., 75-84.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2016). *Model Model Pembelajaran* . Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.

- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sihwinedar, R. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual dan Intelekttual) Pada Siswa Kelas III di SDN Rejoagng 01 Semboro 2013/2014. 137.
- St, V. (2012). *Pendidikan Sosial Jilid I*. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramita.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Posdakarya.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: 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.
- Sukardi. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sundayana. (2015). *tatistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, H. J. (2012/2013). *Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Bangun Ruang Siswa Kelas V SD Negeri Mewek Tahun Ajaran 2012/2013*. Vol. 4 (2). Hlm. 112 – 119. Kalam Cendekia.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Sutopo, H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thobroni. (2015). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, M. (2014). *Teori dan metode pembelajaran*. Malang: Madani.
- Yastika, N. H. (2016). Pengaruh Metode PBL dan Metode Expository Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 4 (1). Hlm. 107-119., 107-119.