EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN REJOSARI 2

SKRIPSI

DISUSUN OLEH:

FARIT GUNAWAN

12.0305.0114

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN REJOSARI 2

SKRIPSI

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

OLEH :
FARIT GUNAWAN
12.0305.0114

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS
III SDN REJOSARI 2

Oleh :
Farit Gunawan
12.0305.0114

Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi	**Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi**
NIK. 037408185	NIK. 138706116

ii

PENGESAHAN

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN REJOSARI 2

Oleh
Farit Gunawan
12.0305.0114

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan
Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Januari 2017

TimPenguji Skripsi :

1. Ketua Anggota : Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi (.....)
2. Sekretaris Anggota : Ela Minchah L.A, M.Psi.Psi (.....)
3. Anggota : Hermahayu, M. Si (.....)
4. Anggota : Tria Mardhiana, M.Pd (.....)

Mengesahkan
Dekan FKIP

Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: Farit Gunawan
N.P.M	: 12.0305.0114
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 5 Januari 2017
Yang Membuat Pernyataan

Farit Gunawan
NPM. 12.0305.0114

MOTTO

“ Dari Annas bin Malik berkata: telah bersabda Rasulullah SAW: barang siapa keluar rumah untuk menuntut ilmu maka ia dalam jihad fisabilillah hingga kembali ”

(HR.bukhari)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku yang sabar dan tak pernah lelah mengasihi, menyayangi, dan senantiasa mendo'akanku.
2. Adik-adikku yang selalu memberi dukungan
3. Teman-teman yang selalu mendukung dan memberi semangat.
4. Almamaterku Prodi PGSD FKIP UMM.

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN REJOSARI 2

Farit Gunawan
12.0305.0114

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Rejosari 2 pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 16 siswa. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Terdapat 2 variabel pada penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media pembelajaran ular tangga dan veriabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Matematika

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.

Kata kunci : *Media pembelajaran ular tangga, Hasil belajar matematika*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2 ini dapat peneliti selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak oleh karena itu, Peneliti mengucapkan terima kasih keada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. H. Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Imu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi selaku Dosen Pembimbing I dan Ela Minchah L.A M.Psi.P.si, selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran serta nasehat pada penulis sehingga skipsi ini dapat terselesaikan.

5. Ibu Sri wuryani S.Pd SD selaku Kepala Sekolah SDN Rejosari 2 Kecamatan Bandongan yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah menjadi motivasi saya dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari keterbatasan pemikiran serta minimnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki menyebabkan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala penulis berserah diri dan mohon Ridho-Nya semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Penulis

Farit Gunawan
NPM. 12.0305.0114

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERNYATAAN iv
HALAMAN MOTTO v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
ABSTRAK vii
HALAMAN KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Perumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
BAB II LANDASAN TEORI
A. Hasil Belajar Matematika 7
1. Pengertian Hasil Belajar 7
2. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar 9
3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 11
4. Aspek hasil belajar 12
5. Karakteristik Siswa SD 16
B. Media Pembelajaran Ular Tangga 19
1. Definisi Media Pembelajaran 19
2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran 20
3. Jenis – Jenis Media Pembelajaran 20
4. Media Pembelajaran Ular Tangga 21

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga 23
C. Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2 24
D. Kerangka Berfikir 27
E. Hipotesis Tindakan 28
BAB III METODE PENELITIAN
A. Rancangan Penelitian 29
B. Identifikasi Variabel 30
1. Variabel Bebas 31
2. Variabel Terikat 31
C. Definisi Operasional Variabel 31
1. Hasil Belajar Matematika 31
2. Media Pembelajaran Ular Tangga 32
D. Setting Penelitan 33
1. Subyek Penelitian 33
2. Tempat Penelitian 33
3. Waktu Penelitian 33
E. Metode Pengumpulan Data 34
1. Teknik Pengumpulan Data 34
2. Instrumen Penelitian 35
F. Validitas Data 38
1. Validitas 39
2. Reliabilitas 39
G. Teknik Analisis Data 39
H. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas 40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 51
1. Pra Siklus 51
2. Hasil Siklus I 53
3. Hasil Siklus II 69
B. Pembahasan 86

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan Teori 88
B. Kesimpulan Hasil 88
C. Saran..... 89
DAFTAR PUSTAKA 91
LAMPIRAN-LAMPIRAN

Magelang, November 2016

Penulis

Farit gunawan
NPM.12.0305.0114

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.	Rincian kegiatan, waktu dan jenis kegiatan penelitian	33
2.	Kisi-kisi Soal Kognitif	36
3.	Kisi-kisi Lembar Observasi	37
4.	Daftar Nilai Tes Matematika Pra Siklus	52
5.	Hasil Tes Matematika Pra Siklus	52
6.	Daftar Nilai Tes Evaluasi Matematika Pertemuan Ketiga Siklus I....	62
7.	Hasil Tes Evaluasi Matematika Pertemuan Ketiga Siklus I.....	63
8.	Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan Ketiga Siklus I.....	66
9.	Kriteria penilaan.....	67
10.	Daftar Nilai Tes Evaluasi Matematika Siklus II.....	78
11.	Hasil Tes Ilmu Pengetahuan Alam Pertemuan Ketiga Siklus II.....	79
12.	Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan Ketiga Siklus II.....	82
13.	Kriteria penilaan.....	83
14.	Rekapitulasi Hasil Belajar Matematika Pra Siklus, Siklus I,Siklus II	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Kerangka Berpikir 28
2. Tahapan Siklus PTK 30
3. Diagram Pencapaian Nilai Pra Siklus 53
4. Diagram Pencapaian Nilai Siklus I 64
5. Diagram Pencapaian Nilai Siklus II 80
6. Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Mapel Matematika..... 86

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Ijin Penelitian..... 93
2. Surat Keterangan Penelitian..... 94
3. Lembar Validasi RPP..... 95
4. Lembar Validasi Penilaian..... 101
5. Lembar Pedoman dan Hasil Wawancara..... 105
6. Perangkat Pembelajaran..... 108
7. Hasil uji validitas dan reliabilitas..... 161
8. Hasil Observasi Aktivitas Siswa..... 166
9. Hasil Tes Siswa..... 170
10. Dokumentasi..... 173

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bangsa yang berkualitas adalah bangsa yang maju pendidikannya. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia dan berlangsung sepanjang hayat, dimana pendidikan menjadi tolak ukur kemakmuran suatu negara. Setiap orang berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Tantangan di era globalisasi seperti saat ini mengharuskan penerus bangsa mampu bersaing di dalam kehidupan nyata. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan, sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat (Sagala, 2010: 61).

Tahapan-tahapan tertentu yang harus dilewati didalam pendidikan formal, mulai dari pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan perguruan tinggi. Setiap tahapan tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu mempersiapkan siswa dengan kemampuan dasar yang dimiliki agar dapat dikembangkan, mencapai tujuan yang diharapkan serta melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi melalui proses pendidikan.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Suharjo, (2006: 8), yang mengungkapkan bahwa pada pendidikan di sd dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar siswa berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Suwangsih dan Tiurlina, (2006: 15) mengatakan bahwa anak usia sekolah dasar adalah anak yang berada pada usia sekitar 7 sampai 12 tahun.

Menurut Piaget dalam (Suwangsih dan Tiurlina, 2006: 15) usia sekitar ini (7-12 tahun) masih berpikir pada tahap operasi konkrit artinya siswa sekolah dasar belum berpikir formal. Cara berpikir anak yang masih konkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap hal yang abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu stimulasi yang sesuai dengan tahap berpikir anak agar perkembangan tercapai secara optimal.

Sekolah dasar adalah awal bagi siswa untuk memanfaatkan ilmu yang mereka dapat agar bermakna bagi kehidupannya. Salah satu mata pelajaran yang penting dan dianggap sulit adalah pelajaran Matematika. Dalam konteks yang umum Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang dianggap menakutkan bagi kebanyakan siswa. Rendahnya minat siswa menekuni Matematika dikarenakan adanya *image* Matematika sebagai pelajaran yang sangat rumit (Fathani, 2009: 83).

Banyak siswa yang merasa bingung dan kesulitan jika dihadapkan pada soal Matematika. Hal tersebut juga terlihat di SD Negri Rejosari 2, pelajaran Matematika adalah pelajaran yang dianggap sulit oleh para siswa

khususnya siwa kelas rendah, hal tersut terlihat dari hasil belajar Matematika kelas III pada akhir semester 1 masih banyak yang belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal). Dari jumlah 16 siswa kelas III, 12 siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dan melakukan remidial.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien membuat hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan hasil observasi di SD Negri Rejosari 2 dalam pembelajaran khususnya pelajaran Matematika belum terlihat penggunaan media yang variatif. Penyampaian materi oleh guru masih mengunakan media yang sederhana, hanya menggunakan media papan tulis. Hal tersebut mengakibatkan siswa masih kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Keadaan tersebut mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dan hasil belajar siswapun akan rendah.

Peran guru sangatlah penting untuk menstimulasi anak agar dapat memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar dengan baik. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga diharapkan anak dapat tertarik dengan pelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut Suwangsih, (2006: 16) guru sebagai tenaga pengajar di kelas hendaknya berusaha sedapat mungkin untuk membangkitkan minat belajar pada anak didiknya dengan berbagai cara, misalnya dengan menggunakan alat peraga yang menarik.

Pembelajaran yang inovatif memerlukan alat penunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan. 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 dan hasil belajar meningkat.

Media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan adalah ular tangga. Ular tangga adalah salah satu alat peraga atau alat pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi berupa papan kertas bergambar kotak-kotak yang terdapat gambar ular dan tangganya. Pentingnya peranan guru dalam menyampaikan materi sangat diperlukan, agar tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar siswapun akan meningkat. Penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran sangat penting peranannya bagi anak, karena mampu menarik minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan mengakibatkan hasil belajar meningkat. Kelebihan media pembelajaran ular tangga adalah mempermudah pemahaman anak tentang materi yang diajarkan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajarpun akan meningkat.

Pembelajaran Matematika tidak terlepas dari kegiatan berhitung , salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran Matematika kelas III adalah materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Siswa kelas III masih dalam tahap operasional kongkrit dimana siswa masih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung. Disini peran media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Matematika. Penggunaan media pembelajaran

akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar meningkat. Media pembelajaran ular tangga adalah salah satu media pembelajaran permainan yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran Matematika kelas III.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektivitas media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Rejosari 2.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu apakah media pembelajaran ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektifitas media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a. Menemukan pengetahuan baru tentang media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas III .
   b. Sebagai dasar untuk menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika sekolah dasar khususnya kelas III.

b. Bagi Guru

1) Dapat menambah ilmu pengetahuan bidang pendidikan anak sekolah dasar khususnya dalam mata pelajaran Matematika .
2) Sebagai bahan guru dalam penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan terkait dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran ular tangga .

c. Bagi Peneliti dan Pembaca

1) Bagi peneliti sebagai acuan dasar peningkatan profesionalisme seorang guru pendidik sekolah dasar.
2) Agar dalam menyampaikan pembelajaran lebih berkreatif dan inovatif sehingga anak didiknya merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
3) Bagi pembaca dapat sebagai penambah pengetahuan mengenai media yang tepat untuk digunakan dalam mengajarkan pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses yang sangat penting dan dilakukan sepanjang hayat, karena melalui belajar manusia dapat merubah pola pikir, pengetahuan dan tingkah laku. Dalam proses belajar, siswa dituntut untuk aktif mengembangkan pikirannya sendiri sehingga dapat menimbulkan pengetahuan baru yang memberikan makna bagi diri siswa itu sendiri. Belajar merupakan perubahan tingkah laku, hal tersebut dijelaskan oleh Sardiman bahwa makna belajar terdapat kata kunci berubah, sehingga dapat diterangkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 2012: 20) .

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang berkat pengalaman dan pelatihan, pengertian ini menurut pandangan (Hamalik, 2003: 171). Pengalaman dan pelatihan itu terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkungannya. Semakin banyak individu berinteraksi dengan lingkungan maka akan

lebih banyak pula dia belajar. Sementara menurut Sudjana (2011: 22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan pembelajaran menurut Mulyasa dalam bukunya Ismail (2008: 10) pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, dalam pembelajaran tersebut banyak sekali faktor internal yang datang dari diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu tersebut.

Suprijono (2011: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Purwanto(2009: 137) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kualitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, untuk mengetahui hasil belajar siswa, guru diharuskan memberi kuantitas yang berupa angka-angka pada kualitas dari suatu gejala yang bersifat abstrak.

Pengukuran hasil belajar pada penelitian ini menggunakan teknik tes berupa soal-soal tes hasil belajar yang harus dikerjakan oleh siswa yang akan menghasilkan data kuantitatif tentang angka. Dimyati dan Muidjiono(2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Pandangan dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Pandangan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Rusman (dalam Jihad, 2010: 16) hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan ke dalam tiga kriteria, yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar dapat dilihat dari kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar Matematika yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah tes.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Matematika adalah studi pola dan hubungan (*study of patterns and relationships*) dengan demikian masing-masing topik tersebut akan saling berjalinan satu dengan yang lain yang membentuknya. Cara berpikir yaitu memberikan strategi untuk mengatur, menganlisis dan mensintesa data atau semua yang ditemui dalam masalah sehari-hari. Matematika menurut Ruseffendi pada buku karya Heruman (2013: 1) mengatakan bahwa Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang

menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan struktur yang terorganisasi. Sedangkan menurut Soedjadi yang dikutip oleh Heruman (2013: 1) mengatakan bahwa Matematika memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan dan pada pola pikir yang deduktif.Dalam Matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya (Heruman, 2013: 2). Jadi dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah ilmu universal yang harus dipelajari karena Matematika merupakan ilmu yang mendasari ilmu-ilmu pengetahuan lain dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Menurut Heruman (2013: 1-2) dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek kongkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran Matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahamidan dimengerti oleh siswa. Maka dari itu guru dituntut untuk menggunakan media yang bervariatif, menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan acuan yang berlaku sehingga proses pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika dijadikan sesuatu mata pelajaran yang dianggap menarik dan tidak sulit oleh siswa.

Guru harus membangun konsep yang dapat menggugah siswa agar bisa menguatkan metode penerapan pembelajaran guna untuk

menciptakan bahwa pelajaran Matematika adalah pelajaran yang menyenangkan dan tidak sulit untuk dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika adalah suatu upaya meningkatkan peranan siswa dalam mengkonstruksi konsep-konsep Matematika dengan kemampuannya sendiri sedemikian hingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai.

Tujuan pembelajaran Matematika di sekolah adalah menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran Matematika juga dapat menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat diperoleh melalui kegiatan Matematika seperti : memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar Matematika yang dapat diukur dari kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono (2007: 76-77),

menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar. Pelaksanaan pembelajaran ini menuntut keaktifan dan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas .

4. Aspek hasil belajar
   a. Aspek hasil belajar bidang kognitif meliputi
      1) Pengetahuan (*knowledge*)

         Pengetahuan mempunyai arti yaitu merupakan kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali, mengingat, memanggil kembali tentang adanya konsep,prinsip, fakta, ide, rumus-rumus, istilah, nama.

      2) Pemahaman (*comprehention*)

         Pemahaman mempunyai arti yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi

pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.

3) Penerapan (*application*)

   Penerapan mempunyai arti yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mennggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.

4) Analisis (*analisys*)

   Analisis mempunyai arti yaitu kemempuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.

5) Sintesis (*synthesis*)

   Sintesis mempunyai arti yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang didapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.

6) Evaluasi (*evaluation*)

   Evaluasi mempunyai arti yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan criteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi ini adalah menciptakan kondisi sedimikian rupa sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu.

b. Aspek hasil belajar bidang afektif meliputi :

1) Penerimaan atau menaruh perhatian (*recefing/attending*)

Penerimaan atau menaruh perhatian adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (*stimulus*) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain sebagainya. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah kesadaran unutk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar. Penerimaan (*Receiving*) atau menaruh perhatian (*at-tending*) juga sering diberi pengertian sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek. Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia menerima nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka, dan mereka mau menggabungkan diri kedalam nilai itu atau mengidentikan diri dengan nilai itu.

2) Merespon (*responding*)

Merespon mengandung arti adanya parstisipasi aktif. Jadi kemapuan menaggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Jenjang ini setingkat lebih tinggi dari pada jenjang *receiving*.

3) Menghayati nilai (*valuing*)

Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. Valuing merupakan tingkatan afektif yang lebih tinggi lagi dari receiving dan responding. Dalam kaitan dalam proses belajar mengajar, peerta didik disini tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena yaitu baik atau buruk. Bila sesuatu ajaran yang telah mampu mereka nilai dan telah mampu mereka untuk mengatakan "'itu adalah baik", maka ini berarti bahwa peserta didik telah menjalani proses penilaian. Nilai itu mulai dicamkan (*internalized*) dalam dirinya. Dengan demikian maka nilai tereut telah stabil dalam peserta didik.

4) Mengorganisasikan (*organizing*)

Mengorganisasikan adalah mempertemukan perbedaan nilai-nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

5) Karakteristisasi dengan suatu nilai (*Characterization bya a Value or Value Complek*)

Karakteristisasi dengan suatu nilai yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Aspek hasil belajar bidang psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif, afektif hal ini bisa dilihat apabila peserta didik telah menunjukan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.

Hasil belajar Matematika siswa kelas III SD meliputi aspek-aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Pada ranah kognitif dapat dilihat dari pemahaman siswa mengenai hitungan secara tepat dan kritis. Pada ranah afektif dapat dilihat dari sikap dan minat/motivasi siswa untuk berhitung. Pada ranah psikomotorik dapat dilihat pada aktivitas fisik siswa pada saat melakukan kegiatan berhitung.

5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Ada beberapa karakteristik anak usia sekolah dasar yang perlu diketahui guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat sekolah dasar. Dilihat dari karateristik anak pertumbuhan fisik

dan psikologisnya anak mengalami pertumbuhan jasmaniah maupun kejiwaannya. Pertumbuhan dan perkembangan fisik anak berlangsung secara teratur dan terus menerus kearah kemajuan. "Anak SD merupakan anak dengan katagori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik" (Sugiyanto, 2010: 1).

Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Selain karakteristik yang perlu diperhatikan adalah kebutuhan peserta didik.

Menurut Piaget (Sugihartono, 2007: 109), tahap perkembangan berpikir anak dibagi menjadi empat tahap yaitu:

a. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun)

   Periode ini ditandai oleh penggunaan sensorimotorik yang intensif terhadap dunia sekitarnya. Prestasi intelektual yang dicapai dalam periode ini ialah perkembangan bahasa, hubungan tentang objek, kontrol skema, kerangka berfikir, pembentukan pengertian, pengenalan hubungan sebab-akibat.

b. Tahap praoperasional (2-7 tahun)

   Periode ini terbagi ke dalam dua tahapan yaitu: *Preconceptual* (2–4 tahun) dan *intuitive* (4–7 tahun). Periode preconceptual ditandai dengan cara berpikir yang bersifat transduktif (menarik konklusi tentang sesuatu yang khusus atas dasar hal khusus. Periode intuitif

ditandai oleh dominasi pengamatan yang bersifat *egocentric* (belum memahami cara orang lain memandang objek yang sama)

c. Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

   Periode ini anak mulai mengkonservasi pengetahuan tertentu. Perilaku kognitif yang tampak ini ialah kemampuan anak dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika meskipun masih terikat dengan objek-objek yang bersifat konkrit.

d. Tahap operasional formal (12-15 tahun)

   Periode ini ditandai dengan kemampuan untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal yang tidak terikat lagi oleh objek-objek yang bersifat kongkrit.

Izzaty (2008: 116) membagi masa anak-anak di sekolah dasar menjadi dua fase yaitu masa anak kelas rendah (kelas I sampai dengan kelas 3), dan masa anak kelas tinggi (kelas 4 sampai dengan kelas 6). Masa anak kelas rendah berlangsung antara usia 7-9 tahun, sedangkan masa anak kelas tinggi berlangsung antara usia 9-12 tahun.

Karakteristik anak sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang memilki unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

B. Media Pembelajaran Ular tangga

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah atau perantara. 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 ketrampilan 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 penyampaian informasi dari sumber ke penerima (Arsyad, 2006: 3-5). Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan informasi terkait dengan maksud-maksud pengajaran. AECT dalam Arsyad (2006) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media disebut sebagai mediator yang berfungsi sebagai pengatur hubungan yang efektif antara siswa dan isi pembelajaran. *National Education Association* dalam Arsyad (2006) mengartikan media sebagai bentuk-bentuk sarana komunikasi yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar untuk menyalurkan pesan sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2006: 26) adalah sebagai berikut :

a. Memperjelas penyajian informasi yang diberikan oleh guru sehingga memperlancar proses pembelajaran.
b. Meningkatkan motivasi, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, proses belajar mandiri, dan perhatian siswa.
c. Mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang pristiwa peristiwa di lingkungan mereka.

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.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dapat dikelompokan menjadi empat kelompok yaitu (Arsyad: 2006) :

a. Media cetak

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

b. Media audio-visual

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

c. Media komputer

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

d. Media hasil gabungan komputer dan cetak

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

4. Media Pembelajaran Ular Tangga

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.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga juga telah diterapkan oleh Ratnaningsih dalam penelitianya yang berjudul penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas III SDN Nogopuro, Sleman pada tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS selama dua siklus. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari pratindakan yaitu 62,96% menjadi 73,89% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 85,74%. Penelitian Ratnaningsih dijadikan sebagai pendukung dalam melakukan penelitian ini.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga adalah media pembelajaran dengan permainan yang menggunakan alat peraga atau alat pembelajaran berupa papan kertas bergambar kotak-kotak kecil, dimainkan oleh dua pemain atau lebih dan ada gambar tangga dan ular diberikan pada sejumlah kotak khusus. Ular tangga tidak mempunyai standar pasti jumlah kotak dan gambarnya. Setiap orang dapat membuat papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga

a. Kelebihan

1) Media pembelajaran ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga belajar sambil bermain.
2) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
3) Media pembelajaran ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika metematika.
4) Media pembelajaran ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
5) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di kelas maupun di luar kelas.

b. Kekurangan

1) Penggunaan media pembelajaran ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
2) Media pembelajaran ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.
4) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

C. Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2

Suatu kegiatan dikatakan efektif bila kegiatan itu dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi.

Eggen dan Kauchak dalam (Sadiman,2011: 26) mengatakan bahwa pembelajaran dikatakan efektiv apabila siswa aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan). Semakin aktif siswa, maka ketercapaian ketuntasan pembelajaran semakin besar sehingga semakin efektiflah pembelajaran.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa mampu memahami informasi dengan mudah dan akhirnya mencapai ketuntasan belajar. Jadi efektivitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seberapa besar pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai berdasarkan aspek-aspek berikut:

1. Aktivitas siswa selama pembelajaran dikategorikan aktif.
2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikategorikan baik atau sangat baik.
3. Respons siswa terhadap pembelajaran positif.

4. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal tuntas.

Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika paling sedikit tiga dari empat aspek di atas dipenuhi, dengan syarat aspek satu dan empat dipenuhi. Hal ini dikarenakan tujuan dari pembelajaran itu sendiri adalah adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan ketuntasan belajar dalam suatu pembelajaran yang telah dilakukan.

Efektivitas pembelajaran Matematika siswa kelas III di SDN Rejosari 2 dapat diupayakan salah satunya yaitu dengan menggunakan media ular tangga, dimana siswa dituntut aktif selama mengikuti pelajaran dan dapat meningkatkan minat siswa sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat. Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini mengajak siswa untuk bermain sambil belajar mata pelajaran Matematika. Siswa dikondisikan dalam kelompok sehingga dapat saling berkomunikasi dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Permainan ini dimainkan oleh dua pemain atau lebih. Gambar tangga atau ular diberikan pada sejumlah kotak khusus. Ular tangga tidak mempunyai standar pasti jumlah kotak dan gambarnya. Setiap orang dapat membuat papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Bidak diletakkan di kotak pertama yang biasanya terletak di sudut kiri bawah. Pemain melempar dadu secara bergiliran. Bidak berjalan sesuai jumlah mata dadu yang muncul. Bidak akan naik menuju ujung atas tangga jika pemain berhenti di ujung bawah sebuah tangga. Bidak

akan turun ke kotak di ujung bawah ekor ular jika bidak pemain berhenti di kotak dengan gambar kepala ular.

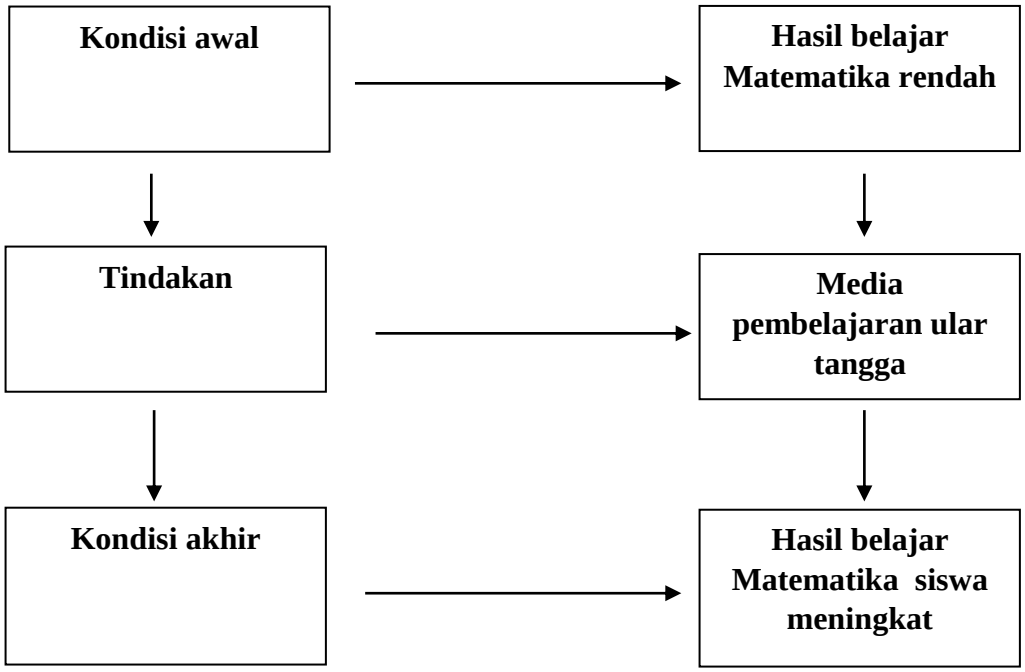
Penggunaan media pembelajaran ular tangga pada kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Matematika kelas III langkah yang pertama adalah guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok yang sudah dibagi memiliki bidak yang berbeda. Masing-masing anggota kelompok melempar dadu secara bergantian. Siswa yang sudah melempar dadu akan mendapat soal yang sesuai pada kotak di papan ular tangga. Soal yang diterima didiskusikan didalam kelompok. Jika jawaban benar maka dapat lanjut melempar dadu ,jika salah maka soal akan dilempar ke kelompok lain yang bisa menjawab. Jatah melempar dadu berikutnya adalah kelompok yang berhasil menjawab soal secara benar. Kegiatan ini dilakukan secara berulang sampai ada kelompok yang mencapai puncak ular tangga (*finish*). Kelompok yang terlebih dahulu sampai puncak itulah yang menjadi juara. Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil menjawab soal dengan baik. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling antusias. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga adalah salah satu upaya yang dapat dilaksanakan agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan Media pembelajaran ular tangga akan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2.

D. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran dalam pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menambah ilmu pengetahuan, keterampilan dan penerapan konsep diri. Guru sebagai fasilitator akan berhasil jika dalam merancang proses belajar mengajar dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang sistematis dan baik yang memungkinkan terjadinya penyempurnaan terhadap tujuan, bahan, ataupun stategi belajar mengajar melalui proses umpan balik yang diperoleh dari hasil evaluasi. Strategi dan media mengajar adalah salah satu teknik yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat proses belajar mengajar. Untuk mencapai proses belajar yang ideal, hendaknya digunakan variasi dalam menggunakan strategi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga siswa mampu berfikir kreatif dan imajinatif, siswa lebih aktif baik dalam kegiatan belajar kelompok maupun belajar mandiri, keterampilan guru dalam mengajar meningkat, serta mempermudah pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa akan tercapai secara maksimal. Maka melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif diharapkan terjadi perubahan hasil belajar siswa, dalam hal ini peningkatan hasil belajar yang disebabkan penggunaan media pembelajaran ular tangga. Kerangka pemikiran penelitian ini dapat dilihat seperti pada bagan 2.1 sebagai berikut



Gambar 2.1 bagan krangka berfikir

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2.

BAB III
METODE PENELITIAN

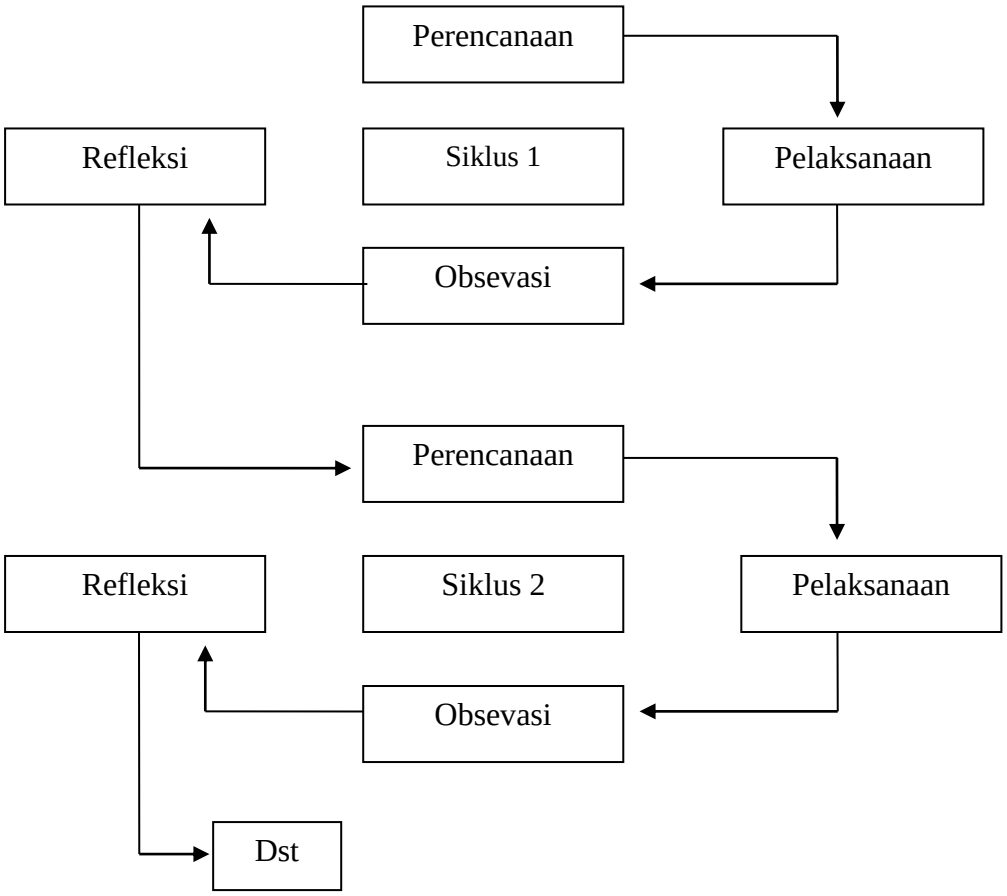
A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu bentuk penelitian praktis yang dilaksanakan guru untuk menemukan solusi dari permasalahan yang timbul di kelas agar dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencernaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan siswa (Suharsimi, 2006: 3).

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan alasan : Penelitian ini berupaya melakukan inovasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas, Pelaksanaan penelitian tindakan kelas tidak mengganggu tugas pokok guru, Penelitian tindakan kelas sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran.

Menurut teori dari Kemmis dan Taggart (dalam Suharsimi, 2006: 16) tentang "Penelitian Tindakan Kelas" yang terdiri dari beberapa siklus tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan pada siklus sebelumnya. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini digambarkan pada bagan 3.1 sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis dan Taggart)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian yang dilakukan mengenal istilah variabel penelitian yang menjadi acuan dalam melakukan suatu penelitian. Variabel merupakan konsep yang mempunyai variabilitas, yaitu suatu konstruksi yang bervariasi atau yang memiliki bermacam nilai atau simbol yang diberikan nilai atau bilangan.

Variabel penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu :

1. Variabel bebas atau variabel independen (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau sebab perubahan timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga.
2. Variabel terikat atau variabel dependen (Y) adalah variabel yang dipengaruhi, akibat dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Matematika.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel konstrak dengan cara memberi arti dari identifikasi variabel penelitian. Hal ini bertujuan membuat konsep secara operasional mengarah kepada penyusunan instrumen penelitian. Penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri Rejosari 2 , yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar Matematika

   Hasil belajar Matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar Matematika yang dapat diukur dari kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

   a) Aspek kognitif dalam penelitian ini meliputi:

      1) Mempelajari tentang operasi hitung secara panjang (ribuan, ratusan, puluhan)
      2) Mempelajari tentang penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan

3) Mempelajari tentang pengurangan dengan dan tanpa meminjam

b) Aspek psikomotorik dalam penelitian ini meliputi:

1) Membaca materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan
2) Melakukan kegiatan permainan dan diskusi dengan media pembelajaran ular tangga.

c) Aspek afektif dalam penelitian ini meliputi:

1) Siswa menunjukkan rasa tekun dalam mempelajari tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan
2) Siswa menunjukkan rasa keaktifan, hormat dan perhatian kepada guru dan siswa lain dalam pembelajaran
3) Siswa apresiatif terhadap karya orang lain dan menunjukkan sikap disiplin
4) Siswa menunjukkan sikap teliti dan penuh tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas

2. Media Pembelajaran ular tangga

Media pembelajaran ular tangga adalah pembelajaran yang menggunakan alat peraga atau alat pembelajaran berupa papan kertas bergambar kotak-kotak kecil, dimainkan oleh dua pemain atau lebih dan ada gambar tangga atau ular diberikan pada sejumlah kotak.

D. Setting Penelitian

1. Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Rejosari 2, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang, jumlah murid yang ada di Sekolah Dasar tersebut yaitu 97, kelas III terdiri dari 10 murid laki-laki dan 6 murid perempuan. Lokasi tersebut dipilih berdasarkan pada hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dan rekomendasi guru kelas dengan dasar hasil belajar Matematika yang masih rendah.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SDN Rejosari 2, kelurahan Rejosari, kecamatan Bandongan, kabupaten Magelang. Suasana lingkungan sekolah sangat mendukung terlaksananya pembelajaran yang nyaman dan aman.

3. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan akan dilakukan selama 4 bulan dimulai pada bulan Juli 2016 sampai dengan November 2016 yang terdiri dari dua siklus. Dalam setiap siklusnya akan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan.Untuk lebih jelasnya rincian waktu dan jenis kegiatan dapat dilihat pada tabel 3.1:

Tabel 3.1**.** Rincian kegiatan, waktu dan jenis kegiatan penelitian

NO	KEGIATAN	BULAN			
		1	2	3	4
1	Persiapan survey awal dan penyusunan proposal				
2	Persiapan dan penyusunan instrumen penelitian				

NO	KEGIATAN	BULAN			
		1	2	3	4
3	Pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data				
4	Analisis dan hasil penelitian				
5	Penyusunan laporan hasil penelitian				

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data. Penelitian ini cara mengumpulkan data diperlukan alat ukur yang disebut instrumen. Menurut Suharsimi (2002: 136) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen penelitian berupa angket, tes, observasi, wawancara, *check list* (Suharsimi 2002: 137). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data
    a. Observasi

        Kegiatan observasi ini dilakukan terhadap proses pembelajaran dan aktivitas yang dilakukan siswa. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung pembelajaran berdasarkan lembar observasi yang telah disusun.

b. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian kemampuan atau prestasi. Menurut Suharsimi (2002: 129) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis dan tes lisan.

c. Wawancara

Wawancara atau kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*Interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*Interviewer*) (Suharsimi, 2002: 132). Sedangkan menurut Hopkins (Wiriaatmadja, 2009: 117) wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain.

d. Dokumentasi

Dilakukan dengan mendokumentasikan data-data untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumentasi bertujuan untuk mengungkap fakta atau kenyataan pada saat pelaksanaan tindakan.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Peneliti

Penelitian tindakan kelas yang merupakan penelitian kualitatif memberikan peranan yang besar dan penting bagi peneliti sebagai

instrumen (Kunandar, 2008: 135). Hal ini disebabkan karena peneliti sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data, dan pada akhirnya menjadi pelapor terhadap hasil penelitiannya. Peneliti dapat menjadi instrumen sebab peneliti telah mengetahui serta mempelajari pembelajaran dengan media ular tangga.

b. Tes

Tes dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang digunakan untuk menilai serta mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Hasil tes akan menunjukan hasil atau kemampuan siswa dalam memahami materi. Dalam pembelajaran ini tes tertulis berupa pre tes dan pos tes. Kisi-kisi aspek kognitif dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Kognitif

NO	INDIKATOR	LEVEL KOGNITIF			POIN MATERI	BENTUK SOAL	NOMOR SOAL
		C1	C2	C3			
1	Melakukan operasi hitung penjumlahan dengan/tanpa menyimpan dengan cara susun panjang	v	v	v	a. operasi hitung penjumlahan dengan/tanpa menyimpan	Isian Singkat	2,4
2	Melakukan operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa meminjam dengan cara susun panjang	v	v	v	a. operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa menyimpan	Isian Singkat	1,3,5

c. Lembar observasi

Digunakan sebagai pedoman ketika melaksanakan pengamatan untuk mendapatkan data yang akurat dalam pengamatan. Lembar observasi ini untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Kisi-kisi lembar Observasi dapat dilihatpada tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi

Sub Ranah Psikomotor	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Moving	Bergerak dengan baik dan tepat pada proses pembelajaran Matematika	6	1
	Bergerak di kelas dalam permainan ular tangga dengan terampil, bebas dan cekatan	3	1
Manipulating	Melakukan aktivitas kerja kelompok dengan media pembelajaran ular tangga dengan teliti dan tepat	2	1
	Mengoperasikan dan menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan benar, dan tidak merusaknya	4	1
Comunicating	Dapat menginformasikan masalah/menanggapi masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan	5	1
	Mampu menyelesaikan hasil kerja kelompok tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan jelas dan tepat	1,7	2

d. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai hal-hal yang tidak terukur melalui lembar observasi. Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa dan guru mengenai media pembelajaran ular tangga beserta hambatan yang ditemukan selama pembelajaran berlangsung. Kisi-kisi dari wawancara penelitian ini adalah:

1) Bagaimana menurut kalian, apakah Matematika merupakan pelajaran yang sulit? Mengapa?
2) Kesulitan apa saja yang biasanya kalian hadapi?
3) Apakah pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat mempermudah kalian dalam belajar Matematika?
4) Apa yang kalian senangi dari belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga?
5) Bagaimana kesan-kesan selama belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga?

F. Validitas Data

Validitas data merupakan persoalan yang paling penting dalam penulisan ilmiah penelitian tindakan kelas. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Menurut Suharsimi (2002:108) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan sesuatu instrument.

Untuk menguji keterpercayaan atau derajat kebenaran penelitian ini, ada beberapa validitas yang digunakan yaitu:

1. Validitas

   Uji validitas merupakan alat yang digunakan untuk menguji tingkat kevalidan dari instrumen yang digunakan. Instrumen dikatakan valid jika rxy tabel ≤ rxy data. Peneliti menguji validitas melalui program spss 18.0.

2. Reliabilitas

   Reliabilitas tes adalah tingkat keajegan (konsisten) suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda beda. Uji reliabilitas penelitian ini adalah dengan SPSS versi 18.0. teknik yang akan digunakan yaitu koefisien alpha.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes evaluasi pada setiap siklusnya. Data kualitatif dengan deskriptif prosentase. Adapun cara untuk melihat peningkatan hasil belajar dari setiap siklusnya terlebih dahulu dicari nilai rata-rata kelas masing-masing siklus dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa keseluruhan

Perbandingan nilai rata-rata pada setiap siklus dapat dilihat prosentase peningkatanhasil belajar Matematika. Untuk mengetahui perubahan prosentase setiap siklusnya peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

Pe $= \frac{Post\ Rate - Base\ Rate}{Base\ Rate}$ x 100

Pe = Presentase perubahan nilai

Post Rate = Nilai rata-rata kelas setelah melaksanakan pembelajaran Menggunakan media pembelajaran ular tangga .

Base Rate = Nilai rata-rata kelas sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tanga.

Untuk mengetahui keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ini penulis menetapkan indikator kerja yaitu nilai siswa ≥ KKM minimal sebanyak 75% (Sudijono, 2010:103).

H. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Rancangan model penelitian tindakan kelas yang di dalam penelitian ini adalah menggunakan model spiral atau siklus menurut Suharssimi (2002: 5). Pada pelaksanaannya, jumlah siklus sangat bergantung pada permasalahan yang perlu diselesaikan.Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasi kondisi praktek pembelajaran dan belajar dari pengalaman mereka sendiri, dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Mulyatiningsih, 2012: 60).

Tujuan dari penggunaan model ini adalah apabila dalam pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, maka perencanaan dan pelaksanaan

tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai. Dalam setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada pelaksanaannya, jumlah siklus sangat bergantung pada permasalahan yang perlu diselesaikan.

a. Tahap perencanaan

   Pada tahap ini mencakup kegiatan merencanakan dan melakukan tindakan dengan tiga langkah : Mengidentifikasi masalah, Menganalisis dan merumuskan masalah, Merencanakan perbaikan.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

   Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun, penulis mengumpulkan data melalui pengamatan langsung.

c. Tahap observasi

   Pada tahap ini adalah upaya untuk mengamati proses dan hasil yang dicapai baik yang ditimbulkan oleh tindakan terencana maupun akibat sampingnya.

d. Tahap refleksi

   Refleksi dilakukan setelah perbaikan pembelajaran selesai. Melalui refleksi peneliti mencoba merenungkan kembali tindakan perbaikan pembelajaran yang telah dilaksankan dan mempelajari dampaknya bagi proses belajar siswa

Penelitian tindakan kelas ini direncankan terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

Siklus I

Pembelajaran Matematika pada siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

   Tahap merencanakan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

   Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

   a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
   b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran .
   c. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran ular tangga.
   d. Menyusun pedoman wawancara untuk siswa.

      Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga, serta untuk mengetahui hambatan-hambatan yang dirasakan siswa selama pembelajaran.

e. Membuat soal-soal latihan yang dikerjakan secara berkelompok oleh siswa. Serta soal yang akan dikerjakan secara individu oleh siswa setelah diskusi dan presentasi kelompok.
f. Menyusun soal pos tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus. Tes disusun oleh peneliti.
g. Menyiapkan media pembelajaran ular tangga yang diperlukan dalam tindakan.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini guru melakukan kegiatan pembelajaran seperti yang telah direncanakan, yaitu kegiatan pembelajaran dengan mnggunakan media pembelajaran ular tangga dan mengamati aktivitas-aktivitas serta perilaku siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi di lapangan.

a. Kegiatan Awal
    1) Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru memberi salam, memimpin do'a dan mempresensi kehadiran siswa.
    2) Guru menyiapkan kesiapan belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
    3) Tahap Penyajian Materi : guru menyampaikan tes lisan dengan memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya.

4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
5) Tahap Kegiatan Kelompok : guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.

b. Kegiatan inti

1) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan melalui media pembelajaran ular tangga.
2) Siswa berkesempatan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
3) Kelompok yang sudah dibagi memiliki bidak yang berbeda.
4) Masing-masing anggota kelompok melempar dadu secara bergantian.
5) Siswa yang sudah melempar dadu akan mendapat soal yang sesuai pada kotak di papan ular tangga.
6) Soal yang diterima didiskusikan didalam kelompok.
7) Jika jawaban benar maka dapat lanjut melempar dadu ,jika salah maka soal akan dilempar ke kelompok lain yang bisa menjawab
8) Jatah melempar dadu berikutnya adalah kelompok yang berhasil menjawab soal secara benar.
9) Kegiatan ini dilakukan secara berulang sampai ada kelompok yang mencapai puncak ular tangga (*finish*).
10) Kelompok yang terlebih dahulu sampai puncak itulah yang menjadi juara.

11) Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil menjawab soal dengan baik.
12) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling antusias.
13) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

c. Kegiatan akhir

1) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan
2) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas
3) Tahap Tes Individu : guru memberikan tes individual kepada peserta didik
4) Guru meganalisa hasil tes individual
5) Tahap Penghitungan perkembangan Indvidu : guru memberikan saran dan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.
6) Tahap Pemberian penghargaan kelompok: Guru memberikan reward dan kejutan untuk pembelajaran berikutnya.

3. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti dengan dibantu oleh observer menggunakan pedoman observasi. Pengamatan dilakukan terhadap siswa, dalam pelaksanaan tindakan. Observasi dilaksanakan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Observasi dilakukan untuk mengetahui jalannya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

4. Refleksi (*Reflection*)

   Kegiatan ini dilakukan selama pelajaran berlangsung dengan cara monitoring secara sistematis terhadap kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis oleh peneliti. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran serta mencari solusi terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul sehingga dapat dijadikan acuan oleh peneliti untuk merumuskan perencanaan pada siklus II.

   Setelah pelaksanaan pertemuan pertama pada siklus I, peneliti melanjutkan pembelajaran pada pertemuan kedua. Pelaksanaan pertemuan kedua ini merupakan tindak lanjut dan pemantapan materi pada pertemuan pertama dalam siklus I. Pelaksanaan pertemuan ketiga dilakukan dengan mengacu pada hasil pembelajaran pertemuan ke II. Perbedaannya terletak pada kegiatan pembelajaran yang berbeda, kemudian diadakan langkah-langkah perbaikan dan upaya yang lebih terarah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

Siklus II

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang direncanakan dalam tiga kali pertemuan.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan *(Planning)*

   Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan refleksi pada siklus pertama.

   a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
   b. Menyiapkan media pembelajaran ular tangga
   c. Setting tempat duduk kegiatan pembelajaran
   d. Mempersiapkan lembar observasi, tes individual, dan posttest.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

   Guru melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

   a. Kegiatan awal
      1) Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru memberi salam, memimpin do'a dan mempresensi kehadiran siswa.
      2) Guru menyiapkan kesiapan belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
      3) Tahap Penyajian Materi : guru menyampaikan tes lisan dengan memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya.
      4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
      5) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok .
   b. Kegiatan Inti

1) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai media pembelajaran ular tanga yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan.
2) Siswa berkesempatan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
3) Kelompok yang sudah dibagi memiliki bidak yang berbeda.
4) Masing-masing anggota kelompok melempar dadu secara bergantian.
5) Siswa yang sudah melempar dadu akan mendapat soal yang sesuai pada kotak di papan ular tangga.
6) Soal yang diterima didiskusikan didalam kelompok.
7) Jika jawaban benar maka dapat lanjut melempar dadu ,jika salah maka soal akan dilempar ke kelompok lain yang bisa menjawab
8) Jatah melempar dadu berikutnya adalah kelompok yang berhasil menjawab soal secara benar.
9) Kegiatan ini dilakukan secara berulang sampai ada kelompok yang mencapai puncak ular tangga (*finish*).
10) Kelompok yang terlebih dahulu sampai puncak itulah yang menjadi juara.
11) Setiap kelompok dapat saling bertukar pikiran dan bergantian dalam menggunakan media gambar.
12) Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja nya didepan kelas

13) Bersama dengan guru, siswa membahas hasil kerja kelompok
14) Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil menjawab soal dengan baik.
15) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling antusias
16) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

c. Kegiatan akhir

1) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.
2) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
3) Tahap Tes Individu : guru memberikan tes individual kepada peserta didik
   a) Tahap Penghitungan Skor Perkembangan Individu : guru meganalisa hasil tes individual
   b) Guru memberikan saran dan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.

3. Pengamatan (*Observation*)

   Peneliti melakukan pengamatan terhadap media pembelajaran ular tangga.

4. Refleksi (*Reflection*)

   Lembar observasi dan catatan selama kegiatan kemudian dikaji dan direnungkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya kelemahan yang dilakukan pada siklus II. Hasil kajian dan perenungan

digunakan untuk menyimpulkan apakah siklus perlu dilanjutkan atau dinyatakan berhasil. Bila belum berhasil diperlukan perubahan tindakan untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya. Namun bila hasil belajar siswa telah memenuhi indikator keberhasilan, tindakan tidak perlu dilaksanakan lagi dan dinyatakan bahwa penelitian telah berhasil**.**

Setelah pelaksanaan pertemuan pertama pada siklus II, peneliti melanjutkan pembelajaran pada pertemuan kedua. Pelaksanaan pertemuan kedua ini merupakan tindak lanjut dan pemantapan materi pada pertemuan pertama dalam siklus II. Peneliti melanjutkan penelitian pada pertemuan ketiga berdasarkan hasil dari pertemuan kedua. Perbedaannya terletak pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, mulai bulan Juli 2016 sampai dengan November 2016. Prosedur Penelitian ini melihat data hasil observasi dan tes formatif siswa dari studi awal sampai perbaikan siklus kedua terjadi penguasaan materi oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai tes formatif yang meningkat dari setiap siklusnya. Melalui penelitian tindakan di kelas diperoleh temuan-temuan sebagai berikut :

1. Pra Siklus

   Data awal sebagai pedoman melakukan penelitian yaitu menggunakan pre test mata pelajaran Matematika. Data tersebut nantinya digunakan sebagai patokan awal sebelum dilakukan tindakan. Berdasarkan wawancara dan observasi, permasalahan yang terjadi di dalam kelas tersebut diantaranya adalah guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dan cenderung siswa pasif dalam proses pembelajaran.

   Hal tersebut menyebabkan hasil belajar Matematika siswa kelas III kurang optimal. Berdasarkan hasil pengamatan, maka perlu diadakan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahn yang timbul. Adapun data awal sebelum tindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Daftar Nilai Tes Matematika Pra Siklus

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai Pretest	Kriteria
1	A M	65	60	Tidak Tuntas
2	B P	65	65	Tuntas
3	C P	65	50	Tidak Tuntas
4	D M	65	45	Tidak Tuntas
5	D S	65	60	Tidak Tuntas
6	A F	65	75	Tuntas
7	M Z	65	50	Tidak Tuntas
8	F A	65	65	Tuntas
9	R H	65	60	Tidak Tuntas
10	F K	65	75	Tuntas
11	A R	65	50	Tidak Tuntas
12	N S	65	65	Tuntas
13	N C	65	50	Tidak Tuntas
14	A I	65	45	Tidak Tuntas
15	S H	65	70	Tuntas
16	T M	65	55	Tidak Tuntas
	Jumlah		**940**	
	Rata-rata nilai		**58,75**	
	Presentase tuntas		**38%**	
	Presentase tidak tuntas		**62%**	

Keterangan :

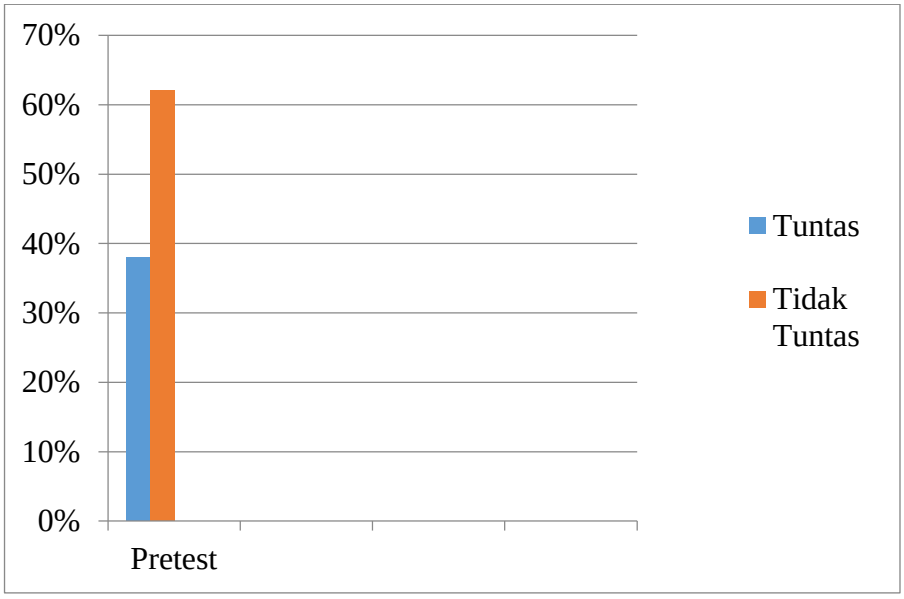
Presentase Ketuntasan :

1. Tuntas : 6 x 100/ 16= 38%
2. Belum tuntas : 10 x 100/ 16 = 62%

Tabel 4.2 Hasil Tes Matematika Pra Siklus

Jumlah siswa		Presentase		Rata-rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
6	10	38%	62%	58,75

Pada tabel 4.2 dapat dilihat perolehan hasil penilaian mata pelajaran Matematika pada pra siklus. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 10 siswa (62%) dan jumlah siswa yang tuntas KKM adalah 6 siswa (38%). Nilai rata-rata kelas yaitu 58,75. Untuk memperjelas paparan tabel tersebut, dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Pencapaian Nilai Pra Siklus

2. Hasil Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dalam siklus I

a. Perencanaan

Pertemuan pertama pada siklus I ini, pembelajaran dipersiapkan dengan metode ceramah dan tanya jawab dengan persiapan sebagai berikut:

1) Guru menyiapkan perangkat pembelajaran
2) Guru menyiapkan RPP

3) Guru menyiapkan materi dan media pembelajaran

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan kedua ini dilakukan pada hari Senin, tanggal 24 Oktober 2016 mulai pukul 09.30 – 10.40 (2 jam pelajaran).

1) Kegiatan Awal

a) Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru memberi salam, memimpin do'a dan mempresensi kehadiran siswa.

b) Guru menyiapkan kesiapan belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

c) Guru menyampaikan tes lisan dengan memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya.

d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

e) Guru membagi siswa dalam kelompok.

f) Guru mengarahkan siswa untuk bekerja secara berkelompok.

2) Kegiatan inti

a) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

b) Siswa melaksankan pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga.

c) Siswa mengerjakan soal secara berkelompok.

d) Setiap kelompok berlomba untuk lebih dulu menyelesaikan permainan ular tangga.

e) Bersama dengan guru, siswa membahas hasil kerja kelompok
f) Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil mengerjakan tugas dengan baik.
g) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

3) Kegiatan akhir
a) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.
b) Guru memberikan saran dan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.
c) Guru memberikan kejutan untuk pembelajaran berikutnya.

c. Observasi

Hasil pengamatan terhadap siswa yang dilakukan guru menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan pertama pada siklus I yaitu siswa belum aktif dalam pembelajaran. Kerjasama kelompok belum terlihat karena beberapa siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam kelompok.

d. Refleksi

Setelah penulis melaksanakan pertemuan pertama pada siklus I tentang kelebihan dan kekurangan dalam mengajarkan Matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Keberhasilan dalam perbaikan siklus I adalah :

a) Adanya peningkatan dalam pembelajaran terlihat dari kenaikan prosentase keberhasilan dari 38% menjadi 68% siswa tuntas KKM.

2) Kekurangan yang ada pada perbaikan siklus I adalah :

a) Hasil penelitian belum bisa memuaskan.
b) Keaktifan siswa belum terlihat.
c) Pengelolaan kelas belum berjalan sebagaimana mestinya.
d) Keberanian siswa untuk bertanya masih kurang.
e) Belum ada penghargaan bagi siswa ataupun kelompok.
f) Siswa masih bersikap individual
g) Masih banyak siswa yang bermain sendiri.
h) Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga oleh siswa belum optimal.
i) Pemahaman siswa dalam materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan masih kurang.

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama, peneliti melanjutkan pembelajaran pada pertemuan kedua.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dalam siklus I

a. Perencanaan

Pertemuan pertama pada siklus I ini, pembelajaran dipersiapkan dengan metode ceramah dan tanya jawab dengan persiapan sebagai berikut:

1) Guru menyiapkan perangkat pembelajaran
2) Guru menyiapkan RPP
3) Guru menyiapkan materi dan media pembelajaran

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan kedua ini dilakukan pada hari Kamis, tanggal 27 Oktober 2016 mulai pukul 09.30 – 10.40 (2 jam pelajaran).

1) Kegiatan Awal
   a) Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru memberi salam, memimpin do'a dan mempresensi kehadiran siswa.
   b) Guru menyiapkan kesiapan belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
   c) Guru menyampaikan tes lisan dengan memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya.
   d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
   e) Guru membagi siswa dalam kelompok.
   f) Guru membagikan soal untuk dikerjakan secara berkelompok.
2) Kegiatan inti
   a) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.
   b) Siswa melaksankan pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga untuk mengerjakan soal.
   c) Siswa mengerjakan soal secara berkelompok.

d) Setiap kelompok berlomba untuk lebih dulu menyelesaikan permainan ular tangga.
e) Bersama dengan guru, siswa membahas hasil kerja kelompok
f) Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil mengerjakan tugas dengan baik.
g) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling antusias dan menjadi pemenang.
h) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

3) Kegiatan akhir

a) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.
b) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
c) Guru memberikan tes individual kepada peserta didik.
d) Guru memberikan saran dan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.
e) Guru memberikan gambaran terkait dengan pembelajaran berikutnya.

c. Observasi

Hasil pengamatan terhadap siswa yang dilakukan guru menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan pertama pada siklus I yaitu siswa sudah mulai aktif dalam pembelajaran akan tetapi masih didominasi oleh anak-anak yang

pintar. Kerjasama kelompok sudah cukup baik hanya saja masih ada beberapa siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam kelompok.

d. Refleksi

Setelah penulis melaksanakan pertemuan kedua pada siklus I tentang kelebihan dan kekurangan dalam mengajarkan Matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Keberhasilan dalam perbaikan siklus I adalah :

a) Adanya peningkatan dalam pembelajaran.

b) Adanya peningkatan dalam keaktifan siswa.

2) Kekurangan yang ada pada perbaikan siklus I adalah :

a) Hasil penelitian belum bisa memuaskan.

b) Pengelolaan kelas belum berjalan sebagaimana mestinya.

c) Pemberian penguatan (motivasi) kepada siswa belum maksimal.

d) Keberanian siswa untuk bertanya masih kurang.

e) Siswa masih bersikap individual

f) Masih banyak siswa yang bermain sendiri.

g) Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga oleh siswa masih kurang.

h) Pemahaman siswa dalam materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan masih kurang.

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua, peneliti melanjutkan pembelajaran pada pertemuan ketiga.

Pertemuan Ketiga Siklus I

a. Perencanaan

Pembelajaran dipersiapkan dengan metode ceramah dan tanya jawab, dan kerja kelompok dengan media ular tangga. Berdasarkan refleksi rumusan masalah dan hipotesa yang telah dibuat, penulis mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sesuai dengan apa yang telah dirancang dalam RPP penulis menyiapkan berbagai alat yang diperlukan dalam kegiatan perbaikan pembelajaran.

Peneliti fokus pada observasi dan kriteria yang akan digunakan. Perencanaan yang disusun pada siklus I setelah dilaksanakan ternyata belum dapat memberikan hasil yang diharapkan. Masih banyak hal-hal lain yang belum berhasil dengan baik. Supaya memperoleh hasil sesuai harapan, maka perencanaan yang telah disusun pada siklus I pertemuan kedua diperbaiki dalam pertemuan ketiga.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran siklus I pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 31 Oktober 2016 mulai pukul 09.30 – 10.40 (2 jam pelajaran).

1) Kegiatan Awal

a) Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru memberi salam, memimpin do'a dan mempresensi kehadiran siswa.
b) Guru menyiapkan kesiapan belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
c) Guru menyampaikan tes lisan dengan memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya.
d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
e) Guru membagi siswa dalam 2 kelompok untuk bermain dengan media pembelajaran ular tangga.
f) Guru membagikan soal untuk dikerjakan secara berkelompok.

2) Kegiatan inti

a) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.
b) Siswa berkesempatan untuk menggunakan media secara bergantian sesuai dengan gilirannya.
c) Siswa mengerjakan soal secara berkelompok.
d) Siswa belajar mendalami pelajaran melalui media ular tangga.
e) Setiap kelompok bersaing dengan sehat untuk menyelesaikan permainan ular tangga.
f) Bersama dengan guru, siswa membahas hasil kerja kelompok.

g) Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil mengerjakan tugas dengan baik.

h) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling antusias dan menjadi pemenang

i) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

3) Kegiatan akhir

a) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

b) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.

c) Guru memberikan tes individual/ tes evaluasi kepada peserta didik.

d) Guru meganalisa hasil tes individual.

e) Guru memberikan saran dan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.

f) Guru memberikan gambaran untuk pembelajaran berikutnya.

Pada pelaksanaan pertemuan kedua siklus I diperoleh hasil belajar seperti tertera pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Daftar Nilai Tes Evaluasi Matematika Pertemuan Ketiga Siklus I

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai Postest	Kriteria
1	A M	65	60	Tidak Tuntas
2	B P	65	75	Tuntas
3	C P	65	90	Tuntas

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai Postest	Kriteria
4	D M	65	65	Tuntas
5	D S	65	50	Tidak Tuntas
6	A F	65	85	Tuntas
7	M Z	65	65	Tuntas
8	F A	65	80	Tuntas
9	R H	65	70	Tuntas
10	F K	65	85	Tuntas
11	A R	65	50	Tidak Tuntas
12	N S	65	60	Tidak Tuntas
13	N C	65	85	Tuntas
14	A I	65	85	Tuntas
15	S H	65	80	Tuntas
16	T M	65	55	Tidak Tuntas
	Jumlah		**1140**	
	Rata-rata nilai		**71,25**	
	Presentase tuntas		**69%**	
	Presentase tidak tuntas		**31%**	

Presentase ketuntasan :

1. Tuntas : 11 x 100 / 16 = 69%
2. Belum tuntas : 5 x 100 / 16 = 31%

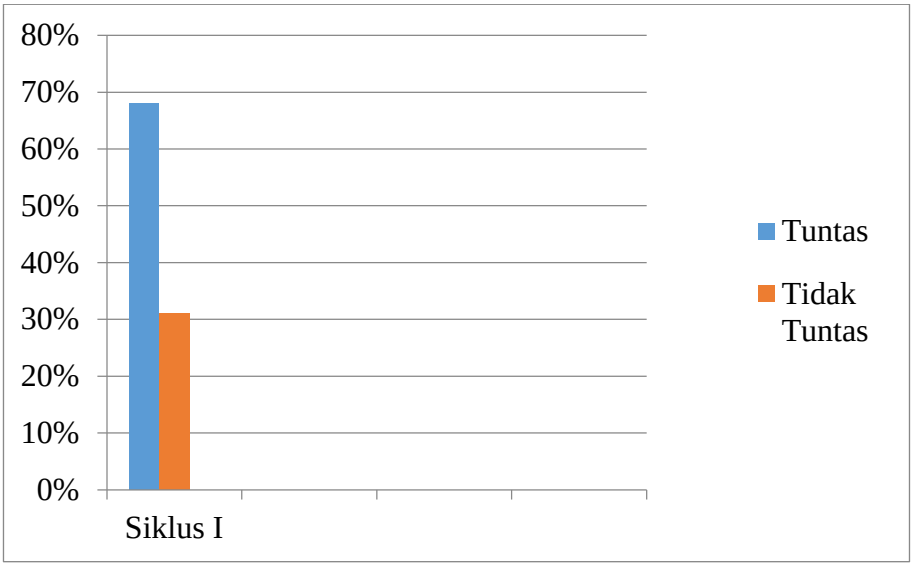
Tabel 4.4. Hasil Tes Evaluasi Matematika Pertemuan Ketiga

Siklus I

Jumlah siswa		Presentase		Rata-rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
11	5	69%	31%	71,25

Pada tabel 4.4 dapat dilihat perolehan hasil penilaian mata pelajaran Matematika pada siklus I. Nilai terendah yang dicapai siswa

adalah 50 dan nilai tertinggi 90. Rata-rata hasil tes 71,25 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 11 siswa, tingkat ketuntasan 69% dan sebanyak 5 siswa belum mencapai KKM 31%. Nilai untuk siswa yang belum tuntas adalah 50, 55 dan 60, sedangkan KKM yang ditetapkan adalah 65 untuk pelajaran Matematika kelas III. Hasil penilaian siklus I dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.2. Diagram Pencapaian Nilai Siklus I

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I diperoleh kelebihan dan kekurangan selama proses perbaikan.

Kelebihan dalam proses pembelajaran siklus I yaitu :

1) Guru mengawali pembelajaran dengan baik yaitu memberikan apersepsi.
2) Guru menggunakan metode yang bervariasi.
3) Guru membentuk kelompok kerja siswa secara heterogen.

4) Siswa belajar secara heterogen dalam kelompok.
5) Guru memberi tugas kepada tiap-tiap kelompok dengan jelas.
6) Siswa mulai aktif dalam pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga.
7) Guru memberi bimbingan dalam diskusi kelompok secara bergantian.
8) Guru memberikan soal-soal evaluasi pada akhir pelajaran.
9) Guru menganalisis hasil evaluasi.
10) Sebelum pelajaran selesai guru memberikan motivasi kepada siswa.

Adapun kekurangan yang muncul dalam perbaikan pembelajaran siklus I adalah

1) Pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa tidak dapat dijawab dengan benar.
2) Beberapa siswa bertanya diluar materi dan guru kurang merespon pertanyaan siswa yang tidak sesuai.
3) Siswa kurang memanfaatkan media pembelajaran ular tangga
4) Penguatan yang diberikan belum merata.
5) Pengelolaan kelas belum maksimal karena masih ada siswa yang ramai sendiri.
6) Belum semua siswa aktif dalam kerja kelompok.

7) Siswa masih ada yang bersikap individual.

8) Sebagian besar siswa belum berani mengajukan pertanyaan.

9) Reward yang diberikan guru kurang menarik bagi siswa.

c. Observasi

Observer melakukan observasi pada kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Disamping itu, observer mewawancarai siswa tentang pembelajaran Matematika yang sedang dilaksanakan.

Hasil pengamatan terhadap siswa yang dilakukan guru menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus I cukup baik namun masih kurang maksimal. Siswa dapat bekerjasama dalam kelompok dengan cukup baik. Siswa sudah mulai berani bertanya kepada guru tentang hal yang belum dimengerti.

Tabel 4.5. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan Ketiga Siklus I

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Presentase Tiap Kelompok		Jumlah	Rata-rata Kelompok
		1	2		
1	Bertanya kepada guru ataupun teman jika mengalami kesulitan tentang materi	62,5%	62,5%	125 %	62,5 %
2	Mampu menjalin komunikasi dan bekerjasama dalam kelompok	75 %	62,5%	137,5%	68,75 %
3	Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok (mengikuti diskusi	62,5%	62,5 %	125 %	62,5 %

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Presentase Tiap Kelompok		Jumlah	Rata-rata Kelompok
		1	2		
	dengan baik, dan bersemangat)				
4	Bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok (LKS)	62,5%	75 %	137,5%	68,75 %
5	Aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang Dibahas	62,5%	75%	137,5%	68,75 %
6	Merespon/menjawab pertanyaan dengan baik	62.5%	62,5%	125 %	62,5 %
7	Mendengarkan penjelasan teman	62,5%	75%	137.5%	68,75%
	Rata-rata presentase tiap kelompok	64,3%	67,2 %	131,5%	**66,1 %**
	Rata-rata				

Keterangan :

1. Jumlah siswa : 16 siswa
2. Jumlah kelompok : 2 kelompok
3. Jumlah siswa dalam 1 kelompok : 8 siswa

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah siswa yang terlibat dalam kelompok}}{\text{Jumlah seluruh siswa dalam satu kelompok}} \times 100$$

Dengan kriteria sebagai berikut :

Presentase	Kriteria
$P > 80\%$	Sangat Tinggi
$60\% < P \leq 80\%$	Tinggi
$40\% < P \leq 60\%$	Sedang

Presentase	Kriteria
20% < P ≤ 40%	Rendah
P < 20%	Sangat Rendah

d. Refleksi

Setelah penulis melaksanakan perbaikan pada siklus I tentang kelebihan dan kekurangan dalam mengajarkan Matematika materi penjumlahan dan pengurangan diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Keberhasilan dalam perbaikan siklus I adalah :
   a) Adanya peningkatan dalam pembelajaran baik
   b) Adanya peningkatan dalam penggunaan metode yang bervariasi.
2) Kekurangan yang ada pada perbaikan siklus I adalah :
   a) Hasil penelitian belum bisa memuaskan karena belum mencapai ketuntasan belajar yaitu 75 %.
   b) Pengelolaan kelas belum berjalan sebagaimana mestinya.
   c) Pemberian penguatan kepada siswa belum maksimal.
   d) Keberanian siswa untuk bertanya masih kurang.
   e) Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga oleh siswa masih kurang.
   f) Pemahaman siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan masih kurang.

2. Hasil Siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi perbaikan pada siklus I, penulis mengadakan perbaikan Rencana Perbaikan Pembelajaran pada siklus II. Selanjutnya peneliti fokus pada observasi dan kriteria yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan

Perencanaan yang disusun pada siklus II, setelah dilaksanakan sudah lebih meningkat dibandingkan dengan siklus I. Pertemuan pertama pada siklus II ini dilakukan pada hari Kamis, tanggal 3 November 2016 mulai pukul 09.30 – 10.40 (2 jam pelajaran). Dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal
   a) Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru memberi salam, memimpin do'a dan mempresensi kehadiran siswa.
   b) Guru menyiapkan kesiapan belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
   c) Guru menyampaikan tes lisan dengan memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya.
   d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
   e) Guru membagi siswa dalam kelompok.
2) Kegiatan Inti
   a) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai penjumlahan dan pengurangan yang berkaitan dengan cara susun panjang

dan cara susun pendek melalui media pembelajaran ular tangga.

b) Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok dengan media pembelajaran ular tangga.
c) Setiap kelompok mengerjakan soal didepan kelas
d) Bersama dengan guru, siswa membahas hasil kerja kelompok
e) Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil mengerjakan tugas dengan baik.
f) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling antusias
g) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

3) Kegiatan Akhir
   a) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan
   b) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas
   c) Guru memberikan saran dan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.

Dari pelaksanaan pertemuan pertama siklus II diperolehan hasil bahwa sebagian siswa telah aktif dalam mengikuti pelajaran Matematika. Siswa mulai dapat menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ular tangga hal ini juga ditunjukkan dengan adanya persaingan yang sehat antar

kelompok dalam melaksanakan pembelajaran dengan media ular tangga.

c. Observasi

Hasil pengamatan terhadap siswa yang dilakukan guru menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran pertama pada siklus II lebih meningkat. Sebagian besar siswa sudah dapat berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok

d. Refleksi

Setelah penulis melaksanakan pertemuan pertama pada siklus II tentang kelebihan dan kekurangan dalam mengajarkan Matematika materi penjumlahan dan pengurangan diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Keberhasilan dalam perbaikan siklus I adalah :
   a) Adanya peningkatan dalam pembelajaran.
   b) Adanya peningkatan dalam keaktifan siswa.
2) Kekurangan yang ada pada perbaikan siklus I adalah :
   a) Pengelolaan kelas sudah berjalan sebagaimana mestinya namun masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan.
   b) Pemberian penguatan kepada siswa belum maksimal.
   c) Keberanian siswa untuk bertanya sudah membaik namun masih kurang.
   d) Sebagian siswa yang bermain sendiri.
   e) Pemahaman siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan sudah membaik namun masih kurang.

f) Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga belum maksimal.

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama, peneliti melanjutkan pembelajaran pada pertemuan kedua.

Pertemuan kedua pada siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi perbaikan pada siklus I, penulis mengadakan perbaikan Rencana Perbaikan Pembelajaran pada siklus II. Selanjutnya peneliti fokus pada observasi dan kriteria yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan

Perencanaan yang disusun pada siklus II, setelah dilaksanakan sudah lebih meningkat dibandingkan dengan siklus I. Pertemuan kedua pada siklus II ini dilakukan pada hari Senin tanggal 7 November 2016 mulai pukul 09.30 – 10.40 (2 jam pelajaran). Dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

a) Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru memberi salam, memimpin do'a dan mempresensi kehadiran siswa.

b) Guru menyiapkan kesiapan belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

c) Guru menyampaikan tes lisan dengan memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya.

d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

e) Guru membagi siswa dalam kelompok.

2) Kegiatan Inti

a) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai penjumlahan dan pengurangan yang berkaitan dengan cara susun panjang dan cara susun pendek melalui media pembelajaran ular tangga.

b) Siswa berkesempatan untuk menggunakan media ular tangga secara bergantian.

c) Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok dengan media pembelajaran ular tangga.

d) Setiap kelompok dapat saling bertukar pikiran dan bergantian dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga.

e) Setiap kelompok mengerjakan soal didepan kelas

f) Bersama dengan guru, siswa membahas hasil kerja kelompok

g) Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil mengerjakan tugas dengan baik.

h) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling antusias

i) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

3) Kegiatan Akhir

a) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan

b) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas

c) Guru memberikan saran dan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.

Pada pelaksanaan pertemuan kedua siklus II diperolehan hasil bahwa sebagian besar siswa telah aktif dalam mengikuti pelajaran Matematika, selain itu siswa mulai merespon pertanyaan dengan cukup cepat saat diberi pertanyaan. Siswa mulai dapat menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ular tangga hal ini juga ditunjukkan dengan adanya persaingan yang sehat antar kelompok dalam melaksanakan pembelajaran dengan media ular tangga.

c. Observasi

Hasil pengamatan terhadap siswa yang dilakukan guru menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pada siklus II lebih meningkat. Sebagian besar siswa sudah dapat berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok. Suasana kompetitif antar kelompok memacu siswa untuk menjadi kelompok terbaik. Setiap kelompok mengalami peningkatan dalam berbagai aktivitas.

d. Refleksi

Setelah penulis melaksanakan pertemuan kedua pada siklus II tentang kelebihan dan kekurangan dalam mengajarkan Matematika materi penjumlahan dan pengurangan diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Keberhasilan dalam perbaikan siklus I adalah :
    a) Adanya peningkatan dalam pembelajaran.
    b) Adanya peningkatan dalam keaktifan siswa.
    c) Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga sudah meningkat meski belum maksimal.
2) Kekurangan yang ada pada perbaikan siklus I adalah :
    a) Pengelolaan kelas sudah berjalan sebagaimana mestinya namun masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan.
    b) Pemberian penguatan kepada siswa belum maksimal.
    c) Keberanian siswa untuk bertanya sudah membaik namun masih kurang.
    d) Sebagian siswa yang bermain sendiri.
    e) Pemahaman siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan sudah membaik namun masih kurang.

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua,peneliti melanjutkan pembelajaran pada pertemuan ketiga.

Pertemuan ketiga pada siklus II

Pembelajaran pertemuan ketiga pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 10 November 2016 mulai pukul 09.30 – 10.40 (2 jam pelajaran). Dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi perbaikan pada pertemuan kedua siklus II, penulis mengadakan perbaikan Rencana Perbaikan

Pembelajaran pada pertemuan ketiga siklus II. Selanjutnya peneliti fokus pada observasi dan kriteria yang akan digunakan. Peneliti menyusun RPP dan merumuskan kegiatan tetap menggunakan media pembelajaran ular tangga. Untuk mengatasi agar semua siswa aktif maka siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil agar siswa bisa dapat menguasai materi dengan baik.

b. Pelaksanaan

Perencanaan yang disusun pada pertemuan ketiga siklus II, setelah dilaksanakan sudah lebih meningkat dibandingkan dengan siklus I. Hal itu dapat dilihat dari perolehan nilai hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan lebih baik.

Pelaksanaan perbaikan pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan hari Kamis tanggal 10 November 2016 dimulai pukul 09.30-10.40 (2 jam pelajaran). Dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

a) Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru memberi salam, memimpin do'a dan mempresensi kehadiran siswa.
b) Guru menyiapkan kesiapan belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
c) Guru menyampaikan tes lisan dengan memberi pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya.
d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

e) Guru membagi siswa dalam 2 kelompok .

2) Kegiatan Inti

a) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai penjumlahan dan pengurangan yang berkaitan dengan cara susun panjang dan susun pendek dengan atau tanpa meminjam dan menyimpan.

b) Siswa berkesempatan untuk menggunakan media pembelajaran ular tangga secara bergantian.

c) Siswa mempraktekkan permainan ular tangga secara berkelompok dengan berbagai strategi masing-masing kelompok.

d) Siswa mengerjakan soal dari media pembelajaran ular tangga secara berkelompok.

e) Masing-masing siswa harus mengerjakan soal yang didapat di papan tulis yang boleh dibantu dengan anggota kelompoknya.

f) Setiap kelompok dapat saling bertukar pikiran dan bergantian dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga.

g) Bersama dengan guru, siswa membahas hasil kerja kelompok.

h) Guru memotivasi siswa dengan kata-kata pujian bagi siswa yang berhasil mengerjakan tugas dengan baik.

i) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang paling antusias.

j) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran.

3) Kegiatan Akhir

a) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

b) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.

c) Guru memberikan tes individual (tes evaluasi)kepada peserta didik.

d) Guru meganalisa hasil tes individual (tes evaluasi).

e) Guru memberikan saran dan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.

Pada pelaksanaan pertemuan ketiga siklus II diperoleh hasil belajar seperti tertera pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Daftar Nilai Tes Evaluasi Matematika Siklus II

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai Postest	Kriteria
1	A M	65	85	Tuntas
2	B P	65	80	Tuntas
3	C P	65	100	Tuntas
4	D M	65	100	Tuntas
5	D S	65	85	Tuntas
6	A F	65	90	Tuntas
7	M Z	65	75	Tuntas
8	F A	65	70	Tuntas
9	R H	65	90	Tuntas
10	F K	65	85	Tuntas
11	A R	65	55	Tidak Tuntas
12	N S	65	70	Tuntas
13	N C	65	85	Tuntas
14	A I	65	95	Tuntas

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai Postest	Kriteria
15	S H	65	75	Tuntas
16	T M	65	60	Tidak Tuntas
	Jumlah		**1300**	
	Rata-rata nilai		**81,25**	
	Presentase tuntas		**87,5%**	
	Presentase tidak tuntas		**12,5%**	

Keterangan :

Persentase ketuntasan :

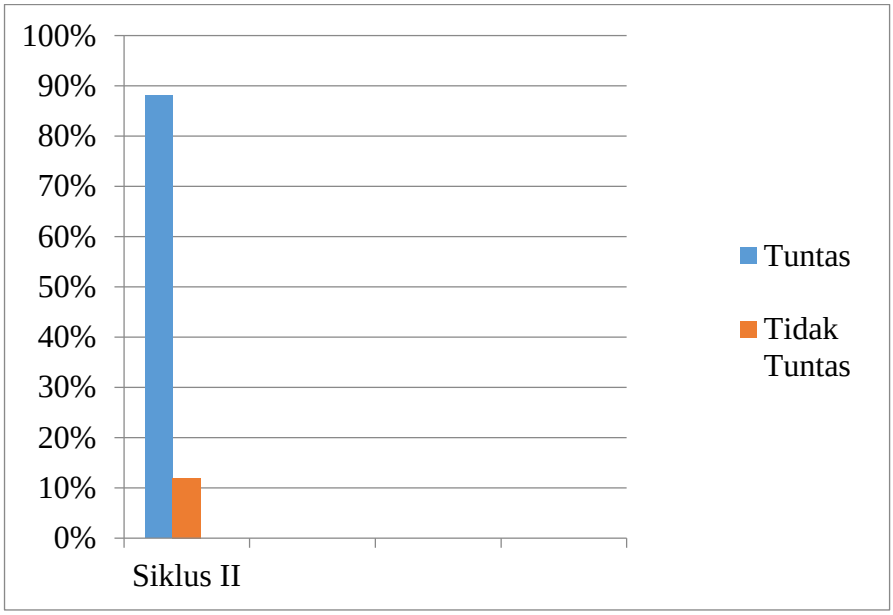
1. Tuntas : 14 x 100 / 16 = 87,5 %
2. Belum tuntas : 2 x 100 / 16 = 12,5 %

Tabel 4.7. Hasil Tes Ilmu Pengetahuan Alam Pertemuan Ketiga Siklus II

Jumlah siswa		Presentase		Rata-rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
14	2	87,5%	12,5%	81,25

Dari tabel 4.7 dapat dilihat perolehan hasil penilaian mata pelajaran Matematika pada siklus II sudah sesuai dengan yang diharapkan. Nilai terendah yang dicapai siswa adalah 60 dan yang tertinggi adalah 100. Rata-rata hasil tes 81,25 dengan jumlah siswa tuntas adalah 14 siswa (87,5%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa (12,5%).

Hasil nilai pertemuan ketiga pada siklus II ini dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.3. Diagram Pencapaian Nilai Siklus II

c. Observasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, yaitu pengamatan terhadap siswa pada siklus II didapatkan hasil sebagai berikut:

1) Dalam memulai pelajaran guru memberi apersepsi dengan baik.
2) Dalam pembelajaran guru mengajukan pertanyaan pada siswa.
3) Dalam mengajar guru menggunakan alat peraga yang sesuai.
4) Guru menggunakan variasi metode dalam pembelajaran.
5) Selama pembelajaran guru menyuruh siswa mengerjakan tugas ke depan kelas.
6) Guru menjelaskan materi dalam mengajar.
7) Guru membimbing siswa dalam mengerjakan tugas.
8) Guru memberi penguatan secara menyeluruh dalam pembelajaran.

9) Guru selalu merespon pertanyaan-pertanyaan dari siswa.
10) Pada akhir pelajaran guru memberi penilaian terhadap siswa.
11) Guru menganalisa hasil evaluasi.
12) Guru memulai motivasi kepada siswa sebelum pelajaran berakhir.
13) Guru dapat mengelola waktu sesuai rencana.
14) Pengelolaan kelas sudah baik karena sebagian besar siswa aktif dalam belajar.
15) Siswa memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran.
16) Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru.
17) Siswa menjawab pertanyaan guru.
18) Pertanyaan yang diajukan siswa sesuai dengan materi.
19) Sebagian besar siswa berani maju ke depan kelas
20) Siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.
21) Siswa mampu menjelaskan tentang cara mengerjakan dengan susun panjang ataupun pendek.
22) Siswa ikut aktif dalam diskusi kelompok.
23) Siswa mengerjakan lembar kerja dalam kelompok.
24) Siswa mengerjakan evaluasi pada akhir pelajaran.

Hasil pengamatan terhadap siswa yang dilakukan guru menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran meningkat semakin baik yaitu 75%. Setiap kelompok aktif dalam pembelajaran, siswa terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga dan diskusi di kelas, ketika ada teman yang bertanya sebagian besar siswa

memperhatikan dan menaggapi. Setiap siswa mengalami peningkatan yang cukup besar. Hal tersebut dapat dilihat dari lembar observasi sebagai berikut :

Tabel 4.8. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan Ketiga Siklus II

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Presentase Tiap Kelompok		Jumlah	Rata-rata Kelompok
		1	2		
1	Bertanya kepada guru ataupun teman jika mengalami kesulitan tentang materi	75 %	75%	150 %	75 %
2	Mampu menjalin komunikasi dan bekerjasama dalam kelompok	75 %	87,5%	162,5 %	81,25%
3	Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok (mengikuti diskusi dengan baik, dan bersemangat)	62,5 %	75 %	137,5%	68,75%
4	Bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok (LKS)	75%	75%	150 %	75 %
5	Aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang Dibahas	75 %	87,5%	162,5 %	81,25 %
6	Merespon/menjawab pertanyaan dengan baik	75%	75%	150 %	75%
7	Mendengarkan penjelasan teman	62,5%	75%	137,5 %	68,75%
	Rata-rata presentase tiap kelompok	71,4%	78,6%	150 %	**75 %**
	Rata-rata				

Keterangan :

1. Jumlah siswa : 16 siswa
2. Jumlah kelompok : 2 kelompok
3. Jumlah siswa dalam 1 kelompok : 8 siswa

Presentase = jumlah siswa yang terlibat dalam kelompok X 100

Jumlah seluruh siswa dalam satu kelompok

Dengan kriteria sebagai berikut :

Presentase	Kriteria
P > 80%	Sangat Tinggi
60% < P ≤ 80%	Tinggi
40% < P ≤ 60%	Sedang
20% < P ≤ 40%	Rendah
P < 20%	Sangat Rendah

d. Refleksi

Setelah pelaksanaan perbaikan siklus II, tentang kelebihan dan kekurangan dalam mengajarkan materi tentang penjumlahan dan pengurangan, hubungannya dengan cara baik susun panjang maupun susun pendek.

Hasil yang dicapai adalah :

1) Rata-rata nilai hasil tes mengalami peningkatan dibanding siklus I. Rata-rata nilai siklus I 71,25 dan siklus II 81,25.
2) Prosentase tingkat ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 18,5 % , Prosentase ketuntasan siklus I 69 % dan ketuntasan siklus II 87,5 %.

3) Kualitas pembelajaran guru menunjukkan adanya peningkatan yang ditandai dengan pembagian waktu yang efisien, penggunaan alat peraga yang optimal, pengelolaan kelas yang lebih baik dan adanya pemberian penguatan terhadap siswa.
4) Keterlibatan siswa dalam belajar mengajar meningkat, yang dapat dilihat dari keberanian siswa untuk bertanya, keterlibatan dalam diskusi kelompok. Antusias dalam kerja kelompok, keberhasilan dalam mengerjakan soal pada media pembelajaran ular tangga dan kemampuan dalam mengerjakan evaluasi.

Untuk siswa yang belum tuntas oleh peneliti akan ditanggulangi secara individual. Siklus II telah mencapai keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Tabel 4.9. Rekapitulasi Hasil Belajar Matematika Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

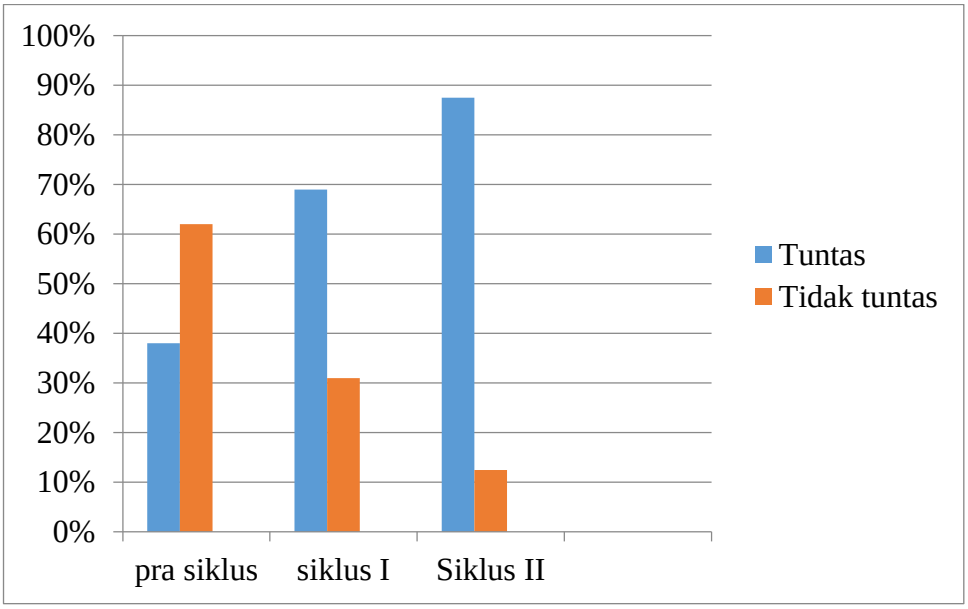
Pra Siklus			**Siklus I**			**Siklus II**		
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Rata-rata Kelas	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Rata-rata Kelas	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Rata-rata Kelas
38%	62%	58,75	69%	31%	71,25	87,5%	12,5%	81,25

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa baik dari pra siklus, siklus I maupun siklus II. Presentase nilai ketuntasan pada pra siklus sebesar 38% meningkat pada siklus I sebesar

69%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,5% dari siklus I menjadi 87,5% siswa tuntas.

Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan. Pada pra siklus nilai rata-rata kelas 58,75 naik menjadi 71,25. Pada hasil siklus II juga mengalami peningkatan dari siklus I sehingga nilai rata-rata kelas menjadi 81,25.

Rekapitulasi hasil peningkatan siswa ini dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Grafik 4.4. Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar

Mapel Matematika

B. Pembahasan

Proses perbaikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga menunjukkan adanya peningkatan. Siswa mulai menunjukkan sikap kooperatif dalam kerja kelompok, sebagian besar siswa aktif dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa meningkat. Pelaksanaan perbaikan

siklus I dan siklus II memperoleh hasil yang memuaskan sesuai dengan indikator keberhasilan. Pada pra siklus siswa yang belum tuntas sebanyak 10 siswa. Pada siklus I siswa yang belum tuntas ada 5 siswa sedangkan pada siklus II yang belum tuntas 2 siswa. Siswa yang menguasai materi pembelajaran mengalami kenaikan yang memuaskan, pada pra siklus 38 %, siklus I 71,25 % dan pada siklus II 81,25 %.

Keberhasilan pada penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak dalam (Sadiman, 2011: 26) bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan). Hasil dari penelitian ini menunjukan siswa aktif selama proses pembelajaran Matematika dengan media pembelajaran ular tangga sehingga hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningsih (2014) dengan judul penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas III SDN Nogopuro, Sleman dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Pembelajaran yang dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran ular tangga siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi dan kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Setelah penggunaan media pembelajaran ular tangga siswa menjadi lebih aktif, lebih banyak belajar, lebih bersikap kooperatif dengan kelompok dan dapat

mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah, akan tetapi masih terdapat kekurangan dalam penelitian ini yaitu media yang digunakan belum memadai untuk semua siswa sehingga siswa yang sudah selesai mengerjakan tugas bersikap ramai.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan Teori

Hasil belajar Matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar Matematika yang dapat diukur dari kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Media pembelajaran ular tangga adalah media pembelajaran dengan permainan yang menggunakan alat peraga atau alat pembelajaran berupa papan kertas bergambar kotak-kotak kecil, dimainkan oleh dua pemain atau lebih dan ada gambar tangga dan ular diberikan pada sejumlah kotak khusus.

Efektivitas media pembelajaran ular tangga adalah tercapainya tujuan pembelajaran serta ketepatan dalam mengelola suatu situasi dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

B. Kesimpulan Hasil

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan kemudian dibahas, dianalisa dan ditafsirkan dari Penelitian Tindakan Kelas selama dua siklus diperoleh hasil sebagai berikut:

Media pembelajaran ular tangga efektiv untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dengan presentase pada pra siklus 38%, siklus I 69% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%.

Media pembelajaran ular tangga yang digunakan untuk perbaikan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang rata-rata pada pra siklus 58,75 meningkat pada siklus I menjadi 71,25 dan pada siklus II meningkat menjadi 81,25.

Berdasarkan perolehan yang selalu meningkat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektiv untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN Rejosari 2.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
   a. Guru dapat menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam proses belajar mengajar dengan memperhatikan kelemahan dalam pelaksanaan pada penelitian ini.
2. Bagi Siswa
   a. Siswa agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga yang menekankan pada keaktifan kerja kelompok.
3. Bagi Sekolah
   a. Sekolah agar selalu memberi dukungan terhadap inovasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.
   b. Sekolah memberikan fasilitas bagi siswa dan guru untuk mengembangkan potensinya dalam kegiatan belajar mengajajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya
    a. Peneliti memberikan fasilitas media yang memadai agar siswa dapat mempergunakan secara optimal.
    b. Peneliti harus memperhatikan pengondisian kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2006.*Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara

Dimyati dan Muidjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Fathani, Abdul Halim. 2009. *Matematika Hakikat dan Logika*. Yogyakarta : Ar–Ruzz

Hamalik,O. 2003. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Heruman 2013. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Ismail SM. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang:Rasail Media Group

Izzaty, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kunandar. 2008, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Mulyatiningsih, Ester. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nafiah Nurul Ratnaningsih. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS kelas III SDN Nogopuro, Sleman*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Remaja

Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: Mulia Mandiri Press.

Sadiman, Arief, dkk. 2011. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan,dan Pemanfaatannya.*

Sardiman A.M. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.

Sagala, S. 2010. *Konsep Dan Makna Pembelajaran.* Bandung: Alfabet.

Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Re Rosdakarya.

Suprijono. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyanto. 2010. *Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Suharjo. 2006. *Mengenal pendidikan sekolah dasar: Teori dan praktek*. Jakarta: Depdiknas

Sudijono,A. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Suwangsih, Erna dan Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika* Semarang: UPI Press

Wiriaatmadja, Rochiati. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: aja Rosda Karya

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
(Terakreditasi "C" SK BAN-PT No. 403/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014)
Jl. Tidar No. 21 Magelang 56125 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 32555

93

Nomor : 287/FKIP/II.3.AU/F/2016
Lampiran : 1 bendel
Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
Yth. Kepala SDN Rejosari 2 Bandongan Magelang
Di
Kab. Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / ibu pimpin:

Nama Mahasiswa	: Fant Gunawan
N P M	: 12.0305.0114
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Rejosari 2
Lokasi / Obyek	: SDN Rejosari 2 Bandongan Magelang
Waktu Pelaksanaan	: 1 Juli 2016 – 30 November 2016

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 14 Juni 2016
Dekan,

Drs. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

PM-UMM-06/03LI	Nama Dokumen: Surat keluar	Revisi: 01	Tanggal Terbit: 19 Mei 2011	Halaman 1 dari 2

PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI REJOSARI 2
KECAMATAN BANDONGAN
Alamat : Sidomulyo, Rejosari, Bandongan , Magelang 56151

94

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/ 48/ SD/ XI/16

Yang berdtanda tangan, di bawah ini :

Nama : **SRI WURYANI S.Pd SD**

NIP : 19650321 198903 2 005

Pangkat / Golongan : Pembina / IV a

Jabatan : Kepala sekolah

Unit kerja : SDN Rejosari 2 Kecamatan Bandongan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **FARIT GUNAWAN**

NPM : 12.0305.0114

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan danIlmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Yang bersangkutan telah benar-benar melakukan penelitian dengan judul **" Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Rejosari 2 ".**

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Rejosari, 10 November 2016
Kepala Sekolah

SRI WURYANI, S.Pd SD
NIP.19650321 198903 2005

LEMBAR VALIDASI
RPP

Satuan Pendidikan : SDN Rejosari 2

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/ Semester : III/ 1

Materi Pokok : Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan

A. Petunjuk:

1. Berilah tanda chek (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu!
2. Keterangan : Skala Likert
   1 berarti "sangat tidak baik"
   2 berarti "tidak baik"
   3 berarti "baik"
   4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

NO	ASPEK DINILAI	DESKRIPTOR		Skala Penilaian			
				1	2	3	4
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu	1	Indikator sesuai dengan SK dan KD, serta Standar Isi.			v	
		2	Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD.			v	
		3	Rumusan indikator berupa kata kerja operasional.			v	
		4	Kesesuaian alokasi waktu.			v	
B	Tujuan Pembelajaran	1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.				v
		2	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD.				v
		3	Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik				v
C	Pengembangan materi dan bahan ajar	1	Materi pembelajaran benar secara teoritis.			v	
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (Sesuai dengan KD).				v
		3	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual.			v	
D	Metode Pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran.				v
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik.			v	
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD yang tercermin dalam langkah-langkah.				v

E	Langkah pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya.			v	
		2	Terdapat tahap 1 dalam model STAD yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa			v	
		3	Menyajikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran			v	
		4	Terdapat tahap pembentukan kelompok				v
		5	Terdapat tahap pembentukan diskusi kelompok				v
		6	Terdapat kegiatan siswa presentasi setelah berdiskusi dalam tim ahli			v	
		7	Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/ refleksi/ tindak lanjut (tugas pengayaan).			v	
F	Sumber Belajar	1	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapainya KD.				v
		2	Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah				v
		3	Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan, media pembelajaran dan alat pelajaran			v	
G	Penilaian	1	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh indikator kognitif, afektif dan psikomotorik.			v	
		2	Rubrik/pedoman penskoran/kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat.			v	
JUMLAH							

C. Pedoman Penskoran

$$Nilai = jumlah\ skor\ yang\ diperoleh$$

D. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) di bawah sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

a. RPP ini:

1. Sangat tidak baik (≤ 25)
2. Tidak baik (26 - 50)
3. Baik (51 - 75)
4. Sangat baik (≥ 76)

b. RPP ini:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Magelang, 21 Oktober 2016

Validator

Astuti Mahardika, M.Pd

NIK. 138706112

LEMBAR VALIDASI
RPP

Satuan Pendidikan : SDN Rejosari 2

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/ Semester : III/ 1

Materi Pokok : Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan

E. Petunjuk:

3. Berilah tanda chek (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu!
4. Keterangan : Skala Likert
   1 berarti "sangat tidak baik"
   2 berarti "tidak baik"
   3 berarti "baik"
   4 berarti "sangat baik"

F. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

NO	ASPEK DINILAI	DESKRIPTOR		Skala Penilaian			
				1	2	3	4
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu	1	Indikator sesuai dengan SK dan KD, serta Standar Isi.				v
		2	Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD.			v	
		3	Rumusan indikator berupa kata kerja operasional.			v	
		4	Kesesuaian alokasi waktu.			v	
B	Tujuan Pembelajaran	1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.				v
		2	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD.				v
		3	Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik				v
C	Pengembangan materi dan bahan ajar	1	Materi pembelajaran benar secara teoritis.				v
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (Sesuai dengan KD).				v
		3	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual.				v
D	Metode Pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran.				v
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik.				v
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD yang tercermin dalam langkah-langkah.				v

E	Langkah pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya.			v	
		2	Terdapat tahap 1 dalam model STAD yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa			v	
		3	Menyajikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran			v	
		4	Terdapat tahap pembentukan kelompok				v
		5	Terdapat tahap pembentukan diskusi kelompok				v
		6	Terdapat kegiatan siswa presentasi setelah berdiskusi dalam tim ahli			v	
		7	Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/ refleksi/ tindak lanjut (tugas pengayaan).			v	
F	Sumber Belajar	1	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapainya KD.				v
		2	Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah				v
		3	Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan, media pembelajaran dan alat pelajaran			v	
G	Penilaian	1	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh indikator kognitif, afektif dan psikomotorik.			v	
		2	Rubrik/pedoman penskoran/kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat.			v	
JUMLAH							

G. Pedoman Penskoran

$$Nilai = jumlah\ skor\ yang\ diperoleh$$

H. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) di bawah sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

a. RPP ini:

1. Sangat tidak baik (≤ 25)
2. Tidak baik (26 - 50)
3. Baik (51 - 75)
4. Sangat baik (≥ 76)

b. RPP ini:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Magelang, 24 Oktober 2016

Validator

Sholihah, S.Pd

NIP. 19861019200009032006

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SDN Rejosari 2
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/ Semester : III/ 1
Materi Pokok : Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan

A. Petunjuk:

1. Berilah tanda chek (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu!
2. Keterangan : Skala Likert
   1 berarti "sangat tidak baik"
   2 berarti "tidak baik"
   3 berarti "baik"
   4 berarti "sangat baik"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Umum					
1.	Kejelasan petunjuk dan arahan			v	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				v
3.	Teknik dan bentuk penilaian yang digunakan sesuai dengan aspek yang diukur			v	
4.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				v
Kognitif					
1.	Kisi-kisi penilaian kognitif yang terukur jelas			v	
2.	Soal kognitif yang sesuai dengan kognitif			v	
3.	Terdapat petunjuk mengerjakan soal yang jelas			v	
4.	Terdapat kunci jawaban soal kognitif			v	
5.	Pedoman penskoran yang jelas				v
Afektif					
1.	Kisi-kisi penilaian afektif terukur jelas			v	
2.	Terdapat lembar pengamatan afektif				v
3.	Pedoman penskoran yang jelas				v
4.	Kriteria pengamatan afektif terukur jelas			v	
Psikomotorik					
1.	Kisi-kisi penilaian psikomotorik terukur jelas			v	
2.	Lembar pengamatan psikomotorik			v	
3.	Pedoman penskoran yang jelas				v
4.	Kriteria pengamatan psikomotorik terukur jelas			v	
JUMLAH					

C. Pedoman Penskoran

$$Nilai = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal\ (68)}\ x\ 100$$

D. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) di bawah sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

a. Penilaian ini:
   1. Sangat tidak baik (≤ 25)
   2. Tidak baik (26 - 50)
   3. Baik (51 - 75)
   4. Sangat baik (≥ 76)

b. Penilaian ini:
   1. Belum dapat digunakan
   2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
   3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
   4. Dapat digunakan tanpa revisi

Magelang, 21 Oktober 2016

Validator

Astuti Mahardika, M.Pd

NIK. 138706112

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SDN Rejosari 2
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/ Semester : III/ 1
Materi Pokok : Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan

E. Petunjuk:

3. Berilah tanda chek (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu!
4. Keterangan : Skala Likert
   1 berarti "sangat tidak baik"
   2 berarti "tidak baik"
   3 berarti "baik"
   4 berarti "sangat baik"

F. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Umum					
1.	Kejelasan petunjuk dan arahan			v	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			v	
3.	Teknik dan bentuk penilaian yang digunakan sesuai dengan aspek yang diukur				v
4.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif			v	
Kognitif				v	
1.	Kisi-kisi penilaian kognitif yang terukur jelas				v
2.	Soal kognitif yang sesuai dengan kognitif				v
3.	Terdapat petunjuk mengerjakan soal yang jelas			v	
4.	Terdapat kunci jawaban soal kognitif			v	
5.	Pedoman penskoran yang jelas			v	
Afektif					
1.	Kisi-kisi penilaian afektif terukur jelas			v	
2.	Terdapat lembar pengamatan afektif				v
3.	Pedoman penskoran yang jelas			v	
4.	Kriteria pengamatan afektif terukur jelas			v	
Psikomotorik					
1.	Kisi-kisi penilaian psikomotorik terukur jelas			v	
2.	Lembar pengamatan psikomotorik				v
3.	Pedoman penskoran yang jelas			v	
4.	Kriteria pengamatan psikomotorik terukur jelas			v	
JUMLAH					

G. Pedoman Penskoran

$$Nilai = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal\ (68)}\ x\ 100$$

H. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) di bawah sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

a. Penilaian ini:

1. Sangat tidak baik (≤ 25)
2. Tidak baik (26 - 50)
3. Baik (51 - 75)
4. Sangat baik (≥ 76)

b.Penilaian ini:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Magelang, 24 Oktober 2016

Validator

Sholihah, S.Pd

NIP. 19861019200009032006

Lampiran 5: Lembar Pedoman dan Hasil Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

1. Bagaimana menurut kalian, apakah Matematika merupakan pelajaran yang sulit? Mengapa?
2. Kesulitan apa saja yang biasanya kalian hadapi?
3. Apakah pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat mempermudah kalian dalam belajar Matematika?
4. Apa yang kalian senangi dari belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga?
5. Bagaimana kesan-kesan selama belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga?

HASIL WAWANCARA SISWA

Peneliti : “Anak-anak bisa minta waktunya sebentar….??”

Farel : “Iya pak guru...ada apa pak..??”

Peneliti : “Pak guru akan bertanya sedikit tentang pembelajaran Matematika yang barusan kalian ikuti, bisa kan?”

Farel : “Iya Pak bisa…”

Peneliti : “Bagaimana menurut kalian…,apakah Matematika pelajaran yang sulit??

Bayu : “ Iya Pak sulit…!!”

Peneliti : “Ok. Kalau menurut Dani ..??

Dani : “Nggak begitu sulit kok Pak.”

Aria : “Iya pak tidak begitu sulit, cukup mudah kok pak”

Peneliti : “Apa yang membuat Matematika sulit, ..??”

Nisa : “Itu pak hitungan yang menggunakan cara susun panjang dan juga ribuan ..pusing pak”

Zaki : “Banyak materi pak, ngitungnya juga banyak banget…!”

Peneliti : “Apa penggunaan media pembelajaran ular tangga menarik?

: iya pak menarik sekali...seru...!!!

Peneliti : “Apakah permainan ular tangga tadi dapat mempermudah kalian dalam mempelajari materi Matematika ...??”

Nisa : “ Iya Pak…mempermudah”

Taufik : “ Lebih mudah Pak..”

Dani : “Iya Pak..”

Peneliti : “Senang tidak, dengan pembelajaran seperti tadi..?”

(serempak) : “Senaaang….!!!”

Peneliti : “Apa yang membuat kalian senang..??”

Sani : “Kelompokan dan kerjasama Pak..karena bisa bermain dengan teman-teman....”

Ayuk : “Iya Pak..senang kalau kelompokkan sambil bermain lagi..assyiik”

Peneliti : “kalau bagaimana..??”

Fatan : “Kalau saya juga senang Pak..kelompokkan dan main ular tangga itu seruuu…”

Peneliti : “Bagaimana kesan-kesan kalian mengikuti pembelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran ular tangga??

Cahyo : “Senaaaang Pak, pengennya pake itu lagi pas belajar..!!”

:” Iya Pak, soalnya gak bikin ngantuk. Gak bosen”

Aria : “Iya Pak, kelompokkan dan permainan ular tangganya lebih seru bisa kerjasama”

Bayu : “ Apalagi ada penghargaannya heehheheh jadi semangat..”

Peneliti :“Terimakasih ya anak-anak...nanti pembelajaran kelompokannya dengan ular tangga kita lanjutkan yaa....terus belajar, dan semangat. Biar nilainya bagus. Tercapai cita-cita. Ok??”

(Serempak) : “OK Pak..Amiiinnn”

Lampiran 6: Perangkat Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SDN REJOSARI 2
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/semester	: III/1
Pertemuan	: 3 x Pertemuan
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit
Standar Kompetensi	: 3. Melakukan operasi hitung bilangan
Kompetensi Dasar	: 3.1 Melakukan operasi hitung bilangan tiga sampai empat angka

Indikator

1. Kognitif
   a. Proses
      d) Mempelajari tentang operasi hitung secara panjang (ribuan, ratusan, puluhan)
      e) Mempelajari tentang penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan
      f) Mempelajari tentang pengurangan dengan dan tanpa meminjam
   b. Produk
      1) Menulis tentang operasi hitung secara panjang (ribuan, ratusan, puluhan)
      2) Melakukan operasi hitung penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan
      3) Melakukan operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa meminjam
2. Psikomotorik
   a. Membaca materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan

b. Melakukan kegiatan permainan dan diskusi dengan media pembelajaran ular tangga

3. Afektif
   a. Karakter
      1) Mempelajari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan tekun
      2) Menunjukkan rasa hormat dan perhatian pada guru dan siswa lainnya
      3) Siswa mengikuti pelajaran dengan disiplin dan apreasiatif terhadap siswa lainnya
      4) Siswa melakukan kerja kelompok dengan teliti, aktif dan penuh rasa tanggung jawab
   b. Keterampilan sosial
      1) Siswa saling menyumbang ide dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok
      2) Siswa dapat bertanya dengan aktif, penuh rasa hormat dan perhatian terhadap siswa lain
      3) Siswa berkomunikasi dengan baik dan menunjukkan sikap percaya diri dalam proses pembelajaran
      4) Siswa memiliki rasa peduli terhadap energi dan kegunaannya melalui media gambar

A. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif
   a. Proses
      1) Melalui ceramah dan tanya jawab siswa dapat mempelajari tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan baik
      2) Melalui ceramah dan diskusi siswa dapat mengetahui nilai temapat sampai dengan ribuan dengan tepat
      3) Melalui permainan dan diskusi siswa dapat mengenal operasi hitung penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan dengan benar
      4) Melalui permainan dan diskusi siswa dapat mengenal operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa meminjam dengan benar

b. Produk
   1) Melalui ceramah dan tanya jawab siswa dapat menjelaskan tentang eoperasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan tepat
   2) Melalui ceramah dan diskusi siswa dapat membedakan nilai tempat sampai dengan ribuan dengan tepat
   3) Melalui permainan dan diskusi siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan dengan benar
   4) Melalui permainan dan diskusi siswa dapat melakukan operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa meminjam dengan benar

2. Psikomotorik
   a. Melalui diskusi siswa dapat memahami tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan baik
   b. Melalui permaianan dan diskusi dengan media pembelajaran ular tangga siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan tepat
3. Afektif
   a. Karakter
      1) Melalui diskusi siswa dapat menunjukkan rasa tekun dalam mempelajari tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan
      2) Melalui diskusi dan Tanya jawab siswa dapat menunjukkan rasa keaktifan, hormat dan perhatian kepada guru dan siswa lain dalam pembelajaran
      3) Melalui diskusi dan kerja kelompok siswa dapat apresiatif terhadap karya orang lain dan menunjukkan sikap disiplin
      4) Melalui diskusi dan kerja kelompok siswa dapat menunjukkan sikap teliti dan penuh tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas
   b. Keterampilan sosial
      1) Melalui diskusi siswa dapat menyumbang ide dengan tepat dan bekerja sama dengan baik saat pembelajaran

2) Melaui Tanya jawab siswa dapat bertanya menggunakan bahasa yang baik dan benar dengan penuh rasa hormat dan perhatian terhadap guru dan siswa lainnya
3) Melalui kerja kelompok dan Tanya jawab siswa dapat berkomunikasi dengan aktif dan penuh percaya diri pada saat kerja kelompok dalam pembelajaran
4) Melalui diskusi dan permainan media pembelajaran ular tangga siswa dapat memiliki sikap peduli terhadap penjumlahan dan pengurangan

B. Materi Pokok

1. Operasi hitung secara panjang (ribuan, ratusan, puluhan)
2. Penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan
3. Pengurangan dengan dan tanpa meminjam

C. Metode Pembelajaran

1. Diskusi Kelompok
2. Penugasan
3. Tanya Jawab
4. Permainan

D. Model Pembelajaran

Cooperative Learning

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
1. Kegiatan Awal (apperseps i ± 10 menit)	a. Berdoa b. Prasyarat pengetahuan: Operasi hitung nilai tempat (ribuan, ratusan, puluhan) Penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan Pengurangan dengan dan tanpa meminjam c. Motivasi	10 menit	Disiplin Disiplin Tekun	Tanya jawab Diskusi Ceramah

	Pemahaman mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sampai ribuan Guru menjelaskan tujuan pembelajaran d. PraPembelajaran 1. Guru merancang rencana pembelajaran di dalam kelas dengan materi operasi hitung 2. Guru menyediakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran ular tangga 3. Guru merancang soal untuk pembelajaran di dalam kelas		Disiplin Tanggungjawab	Diskusi
2. Kegiatan Inti (40 menit)	a. Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru: 1. Tahap Penyajian Materi: Guru membahas tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan 2. Guru memperkenalkan media pembelajaran ular tangga 3. Tahap Kegiatan Kelompok:Guru membentuk siswa ke dalam 2 kelompok 4. Siswa belajar dalam kelompok untuk melakukan permainan ular tangga	10 menit 5 menit	Tekun Disiplin Tanggungjawab Aktif	Eksplorasi Penugasan Diskusi Diskusi
	b. Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi, guru: 1. Guru memberi petunjuk cara permainan ular tangga. 2. Siswa mencoba melakukan permainan ular tangga secara berkelompok dan bergantian sesuai petunjuk guru 3. Guru mengawasi kerja tiap kelompok dan membimbing kelompok	10 menit	Disiplin Tanggungjawab Tekun Kerjasama	Permainan Diskusi Penugasan Diskusi Diskusi

	yang mengalami kesulitan. 4. Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas dan diskusi untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tulisan 5. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran. 6. Guru memberikan penghargaan terhadap hasil belajar siswa secara berkelompok c. Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi, guru: 1. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan 2. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas	10 menit 5 menit	Tanggungjawab Aktif Aktif Tanggungjawab Aktif Aktif Aktif	Demonstrasi
3. Penutup (interalisasi dan refleksi ± 20 menit)	Dalam kegiatan penutup guru: 1. guru memberikan tes individual kepada peserta didik berupa tes lisan 2. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok:guru memberikan reward bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan ular tangga lebih dulu (pemenang).	15 menit 5 menit	Tekun Disiplin	Penugasan Ceramah

Pertemuan Kedua

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
1.Kegiatan Awal (apperseps i ± 10 menit)	a. Berdoa b. Prasyarat pengetahuan: Operasi hitung nilai tempat (ribuan, ratusan, puluhan) Penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan Pengurangan dengan dan tanpa meminjam c. Motivasi Pemahaman mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sampai ribuan berdasarkan pertemuan I Guru menjelaskan tujuan pembelajaran d. PraPembelajaran 1. Guru merancang rencana pembelajaran di dalam kelas dengan materi operasi hitung 2. Guru menyediakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran ular tangga 3. Guru merancang soal untuk pembelajaran di dalam kelas	10 menit	Disiplin Disiplin Tekun Disiplin Tanggungjawab	Tanya jawab Diskusi Ceramah Diskusi
2. Kegiatan Inti (40 menit)	a. Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru: 1. Tahap Penyajian Materi: Guru membahas tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan 2. Guru menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan dengan media ular tangga 3. Tahap Kegiatan Kelompok:Guru membentuk siswa ke	10 menit 5 menit	Tekun Disiplin Tanggungjawab Aktif	Eksplorasi Penugasan Diskusi Diskusi

	dalam 2 kelompok 4. Siswa belajar dalam kelompok untuk melakukan permainan ular tangga			
	b. Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi, guru: 1. Guru memberi petunjuk cara permainan ular tangga secara berkelompok. 2. Siswa melakukan permainan ular tangga secara berkelompok dan bergantian sesuai petunjuk guru 3. Guru mengawasi kerja tiap kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. 4. Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas dan diskusi untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tulisan 5. Guru memfasilitasi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. 6. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran. 7. Guru memberikan penghargaan terhadap hasil belajar siswa secara berkelompok c. Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi, guru: 1. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan 2. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas	10 menit 10 menit 5 menit	Disiplin Tanggungjawab Tekun Kerjasama Tanggungjawab Aktif Aktif Tanggungjawab Aktif Aktif Aktif	Permainan Diskusi Penugasan Diskusi Diskusi Demonstrasi

3.Penutup (interalisasi dan refleksi ± 20 menit)	Dalam kegiatan penutup guru: a. guru memberikan tes individual kepada peserta didik berupa tes lisan b. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok:guru memberikan reward bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan ular tangga lebih dulu (pemenang).	15 menit 5 menit	Tekun Disiplin	Penugasan Ceramah

Pertemuan Ketiga

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
1.Kegiatan Awal (apperseps i ± 10 menit)	a. Berdoa b. Prasyarat pengetahuan: Operasi hitung nilai tempat (ribuan, ratusan, puluhan) Penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan Pengurangan dengan dan tanpa meminjam c. Motivasi Pemahaman mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sampai ribuan berdasarkan pertemuan I dan 2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran d. PraPembelajaran 1. Guru merancang rencana pembelajaran di dalam kelas dengan materi operasi hitung 2. Guru menyediakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran ular tangga 3. Guru merancang soal untuk pembelajaran di dalam kelas	10 menit	Disiplin Disiplin Tekun Disiplin Tanggungjawab	Tanya jawab Diskusi Ceramah Diskusi

2. Kegiatan Inti (40 menit)	a. Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru: 1. Tahap Penyajian Materi: Guru membahas tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan 2. Guru menjelaskan dengan media ular tangga 3. Tahap Kegiatan Kelompok:Guru membentuk siswa ke dalam 2 kelompok 4. Siswa belajar dalam kelompok untuk melakukan permainan ular tangga	10 menit 5 menit	Tekun Disiplin Tanggungjawab Aktif	Eksplorasi Penugasan Diskusi Diskusi
	b. Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi, guru: 1. Guru memberi petunjuk cara permainan ular tangga secara berkelompok. 2. Siswa melakukan permainan ular tangga secara berkelompok dan bergantian sesuai petunjuk guru 3. Guru mengawasi kerja tiap kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. 4. Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas dan diskusi untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tulisan 5. Guru memfasilitasi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. 6. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan	10 menit 10 menit	Disiplin Tanggungjawab Tekun Kerjasama Tanggungjawab Aktif Aktif	Permainan Diskusi Penugasan Diskusi Diskusi Demonstrasi

	pelajaran. 7. Guru memberikan penghargaan terhadap hasil belajar siswa secara berkelompok c. Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi, guru: 1. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan 2. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas	5 menit	Tanggungjawab Aktif Aktif Aktif	
3.Penutup (interalisasi dan refleksi ± 20 menit)	a. Dalam kegiatan penutup guru: 1. Tahap Tes Individual: guru memberikan tes individual kepada peserta didik berupa tes evaluasi dalam bentuk posttest 2. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok:guru memberikan reward bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan ular tangga lebih dulu (pemenang).	15 menit 5 menit	Tekun Disiplin	Penugasan Ceramah

F. SumberBelajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	1. Nur Fajariyah. *Buku Matematika Kelas III*. Surabaya: CV.Karya Utama 2. Buku Lembar Kerja Siswa
	Model Peraga	1. Media pembelajaran ular tangga
	Alat Pelajaran	1. Buku tulis 2. Pensil 3. Penghapus

G. Penilaian

1. Penilaian hasil belajar
   a. Tes tertulis : pre test dan post test
   b. Non tes : pengamatan (observasi keaktifan siswa)
2. Bentuk instrumen
   a. Tes tertulis : terlampir
   b. Non tes : terlampir

Mengetahui	Bandongan, 2016
Guru kelas III	Peneliti
Sholihah,S.Pd	Farit Gunawan
NIP. 198610192009032006	NPM.12.0305.0114

Operasi Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : III/1

Standar Kompetensi : 3. Melakukan operasi hitung bilangan

Kompetensi Dasar : 3.1 Melakukan operasi hitung bilangan tiga sampai empat angka

RUBRIK PENILAIAN KOGNITIF

RUBRIK KOGNITIF		
NO	SKOR	KRITERIA
1	20	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara susun panjang dan susun pendek dengan benar
	10	Siswa mengerjakan soal pegurangan dengan salah satu cara yang benar
	5	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara yang tidak benar
2	20	Siswa mengerjakan soal penjumlahan dengan cara susun panjang dan susun pendek dengan benar
	10	Siswa mengerjakan soal penjumlahan dengan salah satu cara yang benar
	5	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara yang tidak benar
3	20	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara susun panjang dan susun pendek dengan benar
	10	Siswa mengerjakan soal pegurangan dengan salah satu cara yang benar
	5	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara yang tidak benar
4	20	Siswa mengerjakan soal penjumlahan dengan cara susun panjang dan susun pendek dengan benar
	10	Siswa mengerjakan soal penjumlahan dengan salah satu cara yang benar
	5	Siswa mengerjakan soal penjumlahan dengan cara yang tidak benar
5	20	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara susun panjang dan susun pendek dengan benar
	10	Siswa mengerjakan soal pegurangan dengan salah satu cara yang benar
	5	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara yang tidak benar

pedoman penilaian
NILAI = jumlah skor / skor maksimal x 100
dijadikan dalam persen

TABEL SPESIFIKASI INSTRUMEN SOAL KOGNITIF

N0	Indikator	Level kognitif			Poin materi	Bentuk soal	No soal
		C1	C2	C3			
1	Melakukan operasi pengurangan dengan susun panjang	V	v	V	Operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa menyimpan	Isian singkat 2.759 – 1.328= ...	1
2	Melakukan operasi penjumlahan dengan susun panjang	V	v	V	Operasi hitung penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan	Isian singkat 3.642 + 3.214= ...	2
3	Melakukan operasi pengurangan dengan susun pendek	V	v	V	Operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa menyimpan	Isian singkat 861 – 575= ...	3
4	Melakukan operasi penjumlahan dengan susun pendek	V	v	V	Operasi hitung penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan	Isian singkat 4.866 + 2.781= ...	4
5	Melakukan operasi pengurangan dengan susun panjang	V	v	V	Operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa menyimpan	Isian singkat 4.833 - 1.376= ...	5

Pedoman pensekoran

- 1 soal benar nilai 2
- Nilai = jumlah soal benar x 10

SOAL EVALUASI

Nama :

Absen :

Kerjakan soal berikut ini dengan cara susun panjang dan susun pendek pada lembar jawab yang tersedia!

1. 2.759 – 1.328 = ...
2. 3.642 + 3.214 = ...
3. 861 – 575 = ….
4. 4.866 + 2.781 = …
5. 4.833 – 1.376 = ….

Jawaban

Kunci jawaban soal evaluasi siklus I

1. Dengan cara bersusun panjang:
   2.759 = 2.000 + 700 + 50 + 9
   1.328 = 1.000 + 300 + 20 + 8 _
   1.223 = 1.000 + 400 + 30 + 1
   = 1431
   Dengan cara bersusun pendek:
   2.759
   1.328 _
   1.431

   Langkah-langkah:

   a. Satuan dikurangi satuan, yaitu 9 – 8 = 1, tulis 1
   b. Puluhan dikurangi puluhan, yaitu 5 – 2 = 3, tulis 3
   c. Ratusan dikurangi ratusan, yaitu 7 – 3 = 4, tulis 4
   d. Ribuan dikurangi ribuan, yaitu 2 – 1 = 1, tulis 1
   e. Maka 5.874 – 4.651 = 1.431
2. Dengan cara bersusun panjang:
   3.642 = 3.000 + 600 + 40 + 2
   3.214 = 3.000 + 200 + 10 + 4 +
   = 6.000 + 800 + 50 + 6
   = 6.656
   Dengan cara bersusun pendek, langkahnya:
   3.642
   3.214 +
   6.856
   Langkah – langkah:
   a. Satuan ditambah satuan, yaitu 2 + 4 = 6, tulis 6
   b. Puluhan ditambah puluhan, yaitu 4 + 1 = 5, tulis 5
   c. Ratusan ditambah ratusan, yaitu 6 + 2 = 8, tulis 8
   d. Ribuan ditambah ribuan, yaitu 3 + 3 = , tulis 6
   e. Maka hasil penjumlahannya adalah 6.856

3. Dengan cara bersusun panjang:
   861 = (700+100) + (50+10) + 1 = 700 + 150 + 11
   575 = 500 + 70 + 5 = 500 + 70 + 5 _
   = 200 + 80 + 6
   Dengan cara bersusun pendek, langkahnya:
   7 15
   ~~5~~ 11
   ~~861~~
   575 _
   286

Langkah-langkah:

a. Satuan, 1 – 5 tidak bisa, maka pinjam 1 puluhan dari 6 menjadi (10 + 1) – 5 =6, tulis 6
b. Puluhan, 6 telah dipinjam 1 sisanya tinggal 5.5– 7 tidak bisa, maka pinjam 1 ratusan dari 8 menjadi Maka 150 –70 = 80, tulis 8
c. ratusan, 8telah dipinjam 1 sisanya tinggal 7 Ratusan, 7 - 5 = 2, tulis 2
d. Hasilnya 286

4. Dengan cara bersusun panjang:

4.866 = 4.000 + 800 + 60 + 6
2.781 = 2.000 + 700 + 80 + 1 +
= 6.000 + 1.500 + 140 + 7
= 6.000 + (1.000+500) + (100+40) + 7
= 7.000 + 600 + 40 + 7
= 7.647

Dengan cara bersusun pendek, langkahnya:

1 1
4.866
2.781 +
7.647

Langkah-langkah:

1. Satuan, 6 + 1 = 7, tulis 7
2. Puluhan, 6 + 8 tulis 4 , simpan 1 ratusan
3. Ratusan, 1 simpanan + 8+ 7 = 9 + 7 tulis 6 simpan 1 ribuan
4. Ribuan, 1 simpanan + 4 + 2 = 7 tulis 7
5. Hasilnya 7.647

5. Dengan cara susun panjang

4.833 = 4.000 +(700+100) + (20+10) + 3 = 4.000 + 700 + 120 + 13
1.376 = 1.000 +300 + 70 + 6 = 1.000 + 300 + 70 + 6 _
= 3.000 + 400 + 50 + 7

Dengan cara bersusun pendek:

7 12
~~2~~ 13
4.~~833~~
1.376 _
3.457

Langkah-langkah:

a. Satuan, 3 – 6 tidak bisa, maka pinjam 1 puluhan dari 3 menjadi (10 + 3) – 6 = 7, tulis 7
b. Puluhan, 3 telah dipinjam 1 sisanya tinggal 2.2 – 7 tidak bisa, maka pinjam 1 ratusan dari 8 menjadi Maka 120 –70 = 50, tulis 5
c. ratusan, 8 telah dipinjam 1 sisanya tinggal 7 Ratusan, 7 - 3 = 4, tulis 4
d. ribuan 4 – 1 = 3 , tulis 3
e. hasilnya 3.4

KISI KISI AFEKTIF

NO	TINGKAT	SIKAP SISWA
1	Penerimaan (*Receiving*)	Senang terhadap pembelajaran Matematika dengan Media pembelajaran ular tangga
2	Responsi (*responding*)	Bekerjasama dalam menjalankan tugas
3	Acuan nilai (*Valuing*)	Bertanggungjawab dalam menjalnakan tugas
4	Organisasi	Bersikap tekun dan disiplin dalam pembelajaran

RUBRIK AFEKTIF		
NO	SKOR	KRITERIA
1	4	Siswa menunjukkan sikap tekun dalam pembelajaran dari awal smapai akhir pembelajaran
	3	Siswa menunjukkan sikap tekun dalam pembelajaran namun masih sering bercanda dengan teman
	2	Siswa kurang menunjukkan rasa tekun saat pembelajaran
	1	Siswa tidak menunjukkan sikap tekun dalam pembelajaran
2	4	Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran baik saat permainan ular tangga ataupun saat diskusi
	3	Siswa berpartisipasi aktif dalam permaiann ular tangga namun kurang aktif dalam diskusi
	2	Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam permainan ular tangga maupun dlam diskusi
	1	Siswa bersikap pasif dalam permainan ular tangga maupun diskusi
3	4	Siswa menunjukkan sikap disiplin dalam pembelajaran
	3	Siswa cukup menunjukkan sikap disiplin dalam pembelajaran
	2	Siswa kurang menunjukkan sikap disiplin dalam pembelajaran
	1	Siswa tidak menunjukkan sikap disiplin dalam pembelajaran
4	4	Siswa dapat bertanggungjawab dengan tugasnya saat pembelajaran dengan baik
	3	Siswa cukup bertanggungjawab dengan tugasnya saat pembelajaran
	2	Siswa kurang bertanggungjawab dengan tugasnya saat pembelajaran
	1	Siswa tidak bertanggungjawab dengan tugasnya saat pembelajaran
5	4	Siswa dapat bekerjasama dengan baik dalam menjalankan tugas di kelas

	3	Siswa cukup bekerjasama dalam menjalankan tugas di kelas
	2	Siswa kurang dapat bekerjasama dalam menjalankan tugas di kelas
	1	Siswa tidak dapat menunjukkan sikap bekerjasama dalam menjalankan tugas dikelas

pedoman penilaian
NILAI = jumlah skor / skor maksimal x 100
dijadikan dalam persen

Lembar Penilaian Afektif

Nama Siswa	Aspek yang dinilai					Jumlah Skor	Kriteria
	Tekun	Aktif	Disiplin	Tanggung jawab	Kerjasama		

Kritea

A = Sangat baik jumlah skor 16-20

B = baik jumlah skor 10-15

C = cukup jumlah skor 5 – 9

D = Kurang jumlah skor 1-4

KISI-KISI PENILAIAN RANAH PSIKOMOTOR

Sub ranah psikomotor	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Moving	Bergerak dengan baik dan tepat pada proses pembelajaran Matematika	6	1
	Bergerak di kelas dalam permainan ular tangga dengan terampil, bebas dan cekatan	3	1
Manipulating	Melakukan aktivitas kerja kelompok dengan media pembelajaran ular tangga dengan teliti dan tepat	2	1
	Mengoperasikan dan menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan benar, dan tidak merusaknya	4	1
Communicating	Dapat menginformasikan masalah/menanggapi masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan	5	1
	Mampu menyelesaikan hasil kerja kelompok tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan jelas dan tepat	1,7	2

RUBRIK PSIKOMOTORIK		
NO	SKOR	KRITERIA
1	4	Semua anggota kelompok aktif bertanya kepada guru ataupun teman jika kesulitan
	3	3 anggota kelompok aktif bertanya kepada guru ataupun teman jika kesulitan
	2	2 anggota kelompok aktif bertanya kepada guru ataupun teman jika kesulitan
	1	hanya 1 anggota kelompok yang aktif bertanya kepada guru ataupun teman jika kesulitan
2	4	semua anggota kelompok mampu menjalin komunikasi dan bekerjasama dengan baik
	3	1 anggota kelompok pasif dalam menjalin komunikasi dan bekerjasama dengan baik
	2	2 anggota kelompok pasif dalam menjalin komunikasi dan bekerjasama dengan baik
	1	hanya 1 anggota kelompok yang aktif dalam menjalin komunikasi

		dan bekerjasama dengan baik
3	4	semua anggota kelompok berpartisipasi aktif
	3	3 anggota kelompok berpartisipasi aktif
	2	2 anggota kelompok berpartisipasi aktif
	1	hanya 1 anggota kelompok yang berpartisipasi aktif
4	4	semua anggota kelompok bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok
	3	3 anggota kelompok bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok
	2	2 anggota kelompok bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok
	1	hanya 1 anggota kelompok yang bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok
5	4	semua anggota kelompok aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang dibahas
	3	3 anggota kelompok aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang dibahas
	2	2 anggota kelompok aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang dibahas
	1	hanya 1 anggota kelompok aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang dibahas
6	4	semua anggota kelompok merespon/menjawab pertanyaan dengan baik
	3	3 anggota kelompok merespon/menjawab pertanyaan dengan baik
	2	2 anggota kelompok merespon/menjawab pertanyaan dengan baik
	1	hanya 1 anggota kelompok merespon/menjawab pertanyaan dengan baik
7	4	semua anggota kelompok mendengarkan penjelasan teman
	3	3 anggota kelompok mendengarkan penjelasan teman
	2	2 anggota kelompok mendengarkan penjelasan teman
	1	hanya 1 anggota kelompok mendengarkan penjelasan teman
pedoman penilaian		
NILAI = jumlah skor / skor maksimal x 100		
dijadikan dalam persen		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDN REJOSARI 2

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/semester : III/1

Pertemuan : 3 x Pertemuan

Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

Standar Kompetensi : 3. Melakukan operasi hitung bilangan
Kompetensi Dasar : 3.1 Melakukan operasi hitung bilangan tiga sampai empat angka

Indikator

1. Kognitif
   a. Proses
      1) Mempelajari tentang operasi hitung secara panjang (ribuan, ratusan, puluhan)
      2) Mempelajari tentang penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan
      3) Mempelajari tentang pengurangan dengan dan tanpa meminjam
   b. Produk
      1) Menulis tentang operasi hitung secara panjang (ribuan, ratusan, puluhan)
      2) Melakukan operasi hitung penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan
      3) Melakukan operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa meminjam
2. Psikomotorik

   c. Membaca materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan

d. Melakukan kegiatan permainan dan diskusi dengan media pembelajaran ular tangga

6. Afektif

c. Karakter

5) Mempelajari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan tekun
6) Menunjukkan rasa hormat dan perhatian pada guru dan siswa lainnya
7) Mengikuti pelajaran dengan disiplin dan apreasiatif terhadap siswa lainnya
8) Melakukan kerja kelompok dengan teliti, aktif dan penuh rasa tanggung jawab

d. Keterampilan sosial

5) Saling menyumbang ide dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok
6) Dapat bertanya dengan aktif, penuh rasa hormat dan perhatian terhadap siswa lain
7) Berkomunikasi dengan baik dan menunjukkan sikap percaya diri dalam proses pembelajaran
8) Memiliki rasa peduli terhadap energi dan kegunaannya melalui media gambar

F. Tujuan Pembelajaran

4. Kognitif

c. Proses

5) Melalui ceramah dan tanya jawab siswa dapat mempelajari tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan baik
6) Melalui ceramah dan diskusi siswa dapat mengetahui nilai temapat sampai dengan ribuan dengan tepat
7) Melalui permainan dan diskusi siswa dapat mengenal operasi hitung penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan dengan benar
8) Melalui permainan dan diskusi siswa dapat mengenal operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa meminjam dengan benar

d. Produk

5) Melalui ceramah dan tanya jawab siswa dapat menjelaskan tentang eoperasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan tepat
6) Melalui ceramah dan diskusi siswa dapat membedakan nilai tempat sampai dengan ribuan dengan tepat
7) Melalui permainan dan diskusi siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan dengan benar
8) Melalui permainan dan diskusi siswa dapat melakukan operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa meminjam dengan benar

5. Psikomotorik

c. Melalui diskusi siswa dapat memahami tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan baik
d. Melalui permaianan dan diskusi dengan media pembelajaran ular tangga siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan tepat

6. Afektif

c. Karakter

5) Melalui diskusi siswa dapat menunjukkan rasa tekun dalam mempelajari tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan
6) Melalui diskusi dan Tanya jawab siswa dapat menunjukkan rasa keaktifan, hormat dan perhatian kepada guru dan siswa lain dalam pembelajaran
7) Melalui diskusi dan kerja kelompok siswa dapat apresiatif terhadap karya orang lain dan menunjukkan sikap disiplin
8) Melalui diskusi dan kerja kelompok siswa dapat menunjukkan sikap teliti dan penuh tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas

d. Keterampilan sosial

5) Melalui diskusi siswa dapat menyumbang ide dengan tepat dan bekerja sama dengan baik saat pembelajaran

6) Melaui Tanya jawab siswa dapat bertanya menggunakan bahasa yang baik dan benar dengan penuh rasa hormat dan perhatian terhadap guru dan siswa lainnya
7) Melalui kerja kelompok dan Tanya jawab siswa dapat berkomunikasi dengan aktif dan penuh percaya diri pada saat kerja kelompok dalam pembelajaran
8) Melalui diskusi dan permainan media pembelajaran ular tangga siswa dapat memiliki sikap peduli terhadap penjumlahan dan pengurangan

G. Materi Pokok

4. Operasi hitung secara panjang (ribuan, ratusan, puluhan)
5. Penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan
6. Pengurangan dengan dan tanpa meminjam

H. Metode Pembelajaran

1. Diskusi Kelompok
2. Penugasan
3. Tanya Jawab
4. Permainan

I. Model Pembelajaran

Cooperative Learning

J. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
4. Kegiatan Awal (apperseps i ± 10 menit)	e. Berdoa f. Prasyarat pengetahuan: Operasi hitung nilai tempat (ribuan, ratusan, puluhan) Penjumlahan dengan	10 menit	Disiplin Disiplin	Tanya jawab Diskusi

	dan tanpa menyimpan Pengurangan dengan dan tanpa meminjam g. Motivasi Pemahaman mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sampai ribuan Guru menjelaskan tujuan pembelajaran h. PraPembelajaran 4. Guru merancang rencana pembelajaran di dalam kelas dengan materi operasi hitung berdasarkan hasil kegiatan sikus 1 5. Guru menyediakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran ular tangga 6. Guru merancang soal untuk pembelajaran di dalam kelas		Tekun Disiplin Tanggungjawab	Ceramah Diskusi
5. Kegiatan Inti (40 menit)	d. Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru: 5. Tahap Penyajian Materi: Guru membahas tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan disertai beberapa contoh soal dengan penyelesaiannya 6. Guru menjelaskan dengan media ular tangga 7. Siswa menyiapkan mediapembelajaran ular tangga di kelas	10 menit 5 menit	Tekun Disiplin Tanggungjawab Aktif	Eksplorasi Penugasan Diskusi

	secara mandiri 8. Tahap Kegiatan Kelompok:Guru membentuk siswa ke dalam kelompok 9. Siswa belajar dalam kelompok untuk melakukan permainan ular tangga			Diskusi
	e. Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi, guru: 7. Guru memberi petunjuk cara permainan ular tangga secara berkelompok. 8. Siswa melakukan permainan ular tangga secara berkelompok dan bergantian sesuai petunjuk guru 9. Urutan siswa yang bermain ditukar dari pelaksanaan pada siklus 1 10. Setiap kelompok dibebaskan dalam memilih strategi permainan ular tangga 11. Guru mengawasi kerja tiap kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. 12. Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas dan diskusi untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun	10 menit 10 menit	Disiplin Tanggungjawab Tekun Kerjasama Tanggungjawab Aktif Aktif	Permainan Diskusi Penugasan Diskusi Diskusi Demonstrasi

	tulisan 13. Guru memfasilitasi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. 14. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran. 15. Guru memberikan penghargaan terhadap hasil belajar siswa secara berkelompok f. Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi, guru: 3. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan 4. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas	5 menit	Tanggungja wab Aktif Aktif Aktif	
6. Penutup (interalisasi dan refleksi ± 20 menit)	Dalam kegiatan penutup guru: 3. guru memberikan tes individual kepada peserta didik berupa tes lisan 4. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok:guru memberikan reward bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan ular tangga lebih dulu (pemenang).	15 menit 5 menit	Tekun Disiplin	Penugasan Ceramah

Pertemuan Kedua

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
1.Kegiatan Awal (apperse psi ± 10 menit)	a. Berdoa b. Prasyarat pengetahuan: Operasi hitung nilai tempat (ribuan, ratusan, puluhan) Penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan Pengurangan dengan dan tanpa meminjam c. Motivasi Pemahaman mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sampai ribuan berdasarkan pertemuan I pada siklus 2 Guru menjelaskan tujuan pembelajaran d. PraPembelajaran 1. Guru merancang rencana pembelajaran di dalam kelas dengan materi operasi hitung 2. Guru menyediakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran ular tangga 3. Guru merancang soal untuk pembelajaran di dalam kelas	10 menit	Disiplin Disiplin Tekun Disiplin Tanggungjawab	Tanya jawab Diskusi Ceramah Diskusi

2. Kegiatan Inti (40 menit)	d. Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru: 5. Tahap Penyajian Materi: Guru membahas tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan 6. Guru menjelaskan dengan media ular tangga 7. Siswa diberi kebebasan menyiapkan media pembelajaran ular tangga dikelas secara mandiri 8. Tahap Kegiatan Kelompok: Guru meminta siswa langsung berkelompok sesuai dengan pertemuan sebelumnya 9. Siswa belajar dalam kelompok untuk melakukan permainan ular tangga 10. Setiap kelompok diberi kebebasan untuk memilih strategi penyelesaian tugas dengan media pembelajaran ular tangga.	10 menit 5 menit	Tekun Disiplin Tanggungja wab Aktif	Eksplorasi Penugasan Diskusi Diskusi
	e. Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi, guru: 8. Guru memberi petunjuk cara permainan ular tangga	10 menit	Disiplin Tanggungja	Permainan Diskusi Penugasan

	berkelompok. 9. Siswa melakukan permainan ular tangga secara berkelompok dan bergantian sesuai petunjuk guru dengan strategi masing-masing kelompok 10. Guru mengawasi kerja tiap kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. 11. Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas dan diskusi untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tulisan 12. Guru memfasilitasi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. 13. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran. 14. Guru memberikan penghargaan terhadap hasil belajar siswa secara berkelompok f. Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi, guru: 3. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah	10 menit 5 menit	wab Tekun Kerjasama Tanggungjawab Aktif Aktif Tanggungjawab Aktif Aktif Aktif	Diskusi Diskusi Demonstrasi

	dilaksanakan 4. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas			
3.Penutup (interalisasi dan refleksi ± 20 menit)	Dalam kegiatan penutup guru: c. guru memberikan tes individual kepada peserta didik berupa tes lisan d. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok:guru memberikan reward bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan ular tangga lebih dulu (pemenang).	15 menit 5 menit	Tekun Disiplin	Penugasan Ceramah

Pertemuan ketiga

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
1.Kegiatan Awal (apperse psi ± 10 menit)	a. Berdoa b. Prasyarat pengetahuan: Operasi hitung nilai tempat (ribuan, ratusan, puluhan) Penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan Pengurangan dengan dan tanpa meminjam c. Motivasi Pemahaman mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sampai	10 menit	Disiplin Disiplin Tekun Disiplin	Tanya jawab Diskusi Ceramah Diskusi

	ribuan berdasarkan pertemuan I dan 2 pada siklus 2 Guru menjelaskan tujuan pembelajaran d. PraPembelajaran 1. Guru merancang rencana pembelajaran di dalam kelas dengan materi operasi hitung 2. Guru menyediakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran ular tangga 3. Guru merancang soal untuk pembelajaran di dalam kelas		Tanggungjawab	
2. Kegiatan Inti (40 menit)	a. Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru: 1. Tahap Penyajian Materi: Guru membahas tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan 2. Guru menjelaskan dengan media ular tangga 3. Siswa diberi kebebasan menyiapkan media pembelajaran ular tangga dikelas secara mandiri 4. Tahap Kegiatan Kelompok: Guru meminta siswa langsung berkelompok sesuai dengan pertemuan	10 menit 5 menit	Tekun Disiplin Tanggungjawab Aktif	Eksplorasi Penugasan Diskusi Diskusi

	sebelumnya 5. Siswa belajar dalam kelompok untuk melakukan permainan ular tangga 6. Setiap kelompok diberi kebebasan untuk memilih strategi penyelesaian tugas dengan media pembelajaran ular tangga.			
	b. Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi, guru: 1. Guru memberi petunjuk cara permainan ular tangga berkelompok. 2. Siswa melakukan permainan ular tangga secara berkelompok dan bergantian sesuai petunjuk guru dengan strategi masing-masing kelompok 3. Guru mengawasi kerja tiap kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. 4. Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas dan diskusi untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun	10 menit 10 menit	Disiplin Tanggungjawab Tekun Kerjasama Tanggungjawab Aktif Aktif	Permainan Diskusi Penugasan Diskusi Diskusi Demonstrasi

	tulisan 5. Guru memfasilitasi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. 6. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran. 7. Guru memberikan penghargaan terhadap hasil belajar siswa secara berkelompok c. Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi, guru: 1. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan 2. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas	5 menit	Tanggungja wab Aktif Aktif Aktif	
3.Penutup (interalisasi dan refleksi ± 20 menit)	a.Dalam kegiatan penutup guru: 1, Tahap Tes Individual: guru memberikan tes individual kepada peserta didik berupa tes evaluasi dalam bentuk posttest 2. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok:guru memberikan reward bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan ular tangga lebih dulu (pemenang).	15 menit 5 menit	Tekun Disiplin	Penugas an Ceramah

H. SumberBelajar

	Pustaka Rujukan	1. Nur Fajariyah. *Buku Matematika Kelas III*. Surabaya: CV.Karya Utama 2. Buku Lembar Kerja Siswa
	Model Peraga	2. Media pembelajaran ular tangga
	Alat Pelajaran	4. Buku tulis 5. Pensil 6. Penghapus

I. Penilaian

3. Penilaian hasil belajar
   a. Tes tertulis : pre test dan post test
   b. Non tes : pengamatan (observasi keaktifan siswa)
4. Bentuk instrumen
   c. Tes tertulis : terlampir
   d. Non tes : terlampir

Mengetahui Bandongan, 2016

Guru kelas III Peneliti

Sholihah,S.Pd Farit Gunawan

NIP. 198610192009032006 NPM.12.0305.0114

Operasi Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : III/1

Standar Kompetensi : 3. Melakukan operasi hitung bilangan

Kompetensi Dasar : 3.1 Melakukan operasi hitung bilangan tiga sampai empat angka

RUBRIK PENILAIAN KOGNITIF

RUBRIK KOGNITIF		
NO	SKOR	KRITERIA
1	20	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara susun panjang dan susun pendek dengan benar
	10	Siswa mengerjakan soal pegurangan dengan salah satu cara yang benar
	5	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara yang tidak benar
2	20	Siswa mengerjakan soal penjumlahan dengan cara susun panjang dan susun pendek dengan benar
	10	Siswa mengerjakan soal penjumlahan dengan salah satu cara yang benar
	5	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara yang tidak benar
3	20	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara susun panjang dan susun pendek dengan benar
	10	Siswa mengerjakan soal pegurangan dengan salah satu cara yang benar
	5	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara yang tidak benar
4	20	Siswa mengerjakan soal penjumlahan dengan cara susun panjang dan susun pendek dengan benar
	10	Siswa mengerjakan soal penjumlahan dengan salah satu cara yang benar
	5	Siswa mengerjakan soal penjumlahan dengan cara yang tidak benar
5	20	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara susun panjang dan susun pendek dengan benar
	10	Siswa mengerjakan soal pegurangan dengan salah satu cara yang benar
	5	Siswa mengerjakan soal pengurangan dengan cara yang tidak benar

pedoman penilaian		
NILAI = jumlah skor / skor maksimal x 100		
dijadikan dalam persen		

TABEL SPESIFIKASI INSTRUMEN SOAL KOGNITIF

N0	Indikator	Level kognitiif			Poin materi	Bentuk soal	No soal
		C1	C2	C3			
1	Melakukan operasi penjumlahan dengan susun panjang	v	v	V	Operasi hitung penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan	Isian singkat 2.430 + 1.120= ...	1
2	Melakukan operasi pengurangan dengan susun panjang	v	v	V	Operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa menyimpan	Isian singkat 899 – 863= ...	2
3	Melakukan operasi penjumlahan dengan susun pendek	v	v	V	Operasi hitung penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan	Isian singkat 1.258 + 1.215= ...	3
4	Melakukan operasi pengurangan dengan susun pendek	v	v	V	Operasi hitung pengurangan dengan dan tanpa menyimpan	Isian singkat 3.470 – 2.130=	4
5	Melakukan operasi penjumlahan dengan susun panjang	v	v	V	Operasi hitung penjumlahan dengan dan tanpa menyimpan	Isian singkat 4.872 + 3.516= ...	5

Pedoman pensekoran

- 1 soal benar nilai 2
- Nilai = jumlah soal benar x 10

SOAL EVALUASI

Nama :

Absen :

Kerjakan soal berikut ini dengan cara susun panjang dan susun pendek pada lembar jawab yang tersedia!

1. 2.430 + 1.120 = ...
2. 899 – 863 = ….
3. 1.258 + 1.215 = ...
4. 3.470 – 2.130 = ...
5. 4.872 + 3.516 = ...

Jawaban

Kunci jawaban soal evaluasi siklus II

1. Dengan cara bersusun panjang:
   2.430 = 2.000 + 400 + 30 + 0
   1.120 = 1.000 + 100 + 20 + 0 +
   = 3.000 + 500 + 50 + 0
   = 3.550
   Dengan cara bersusun pendek, langkahnya:
   2.430
   1.120 +
   3.550

   Langkah – langkah:
   a. Satuan ditambah satuan, yaitu 0 + 0 = 0, tulis 0
   b. Puluhan ditambah puluhan, yaitu 3 + 2 = 5, tulis 5
   c. Ratusan ditambah ratusan, yaitu 4 + 1 = 5, tulis 5
   d. Ribuan ditambah ribuan, yaitu 2 + 1 = , tulis 3
   e. Maka hasil penjumlahannya adalah 3.550
2. Dengan cara bersusun panjang:
   899 = 800 + 90 + 9
   863 = 800 + 60 + 3 _
   = 000 + 30 + 6
   = 36
   Dengan cara bersusun pendek:
   899
   863 _
   036

   Langkah-langkah:

   a. Satuan dikurangi satuan, yaitu 9 – 3= 6, tulis 6
   b. Puluhan dikurangi puluhan, yaitu 9 – 6 = 3, tulis 3
   c. Ratusan dikurangi ratusan, yaitu 8 – 8 = 0

3. Dengan cara bersusun panjang:
   1.258 = 1.000 + 200 + 50 + 8
   1.215 = 1.000 + 200 + 10 + 5 +
   = 2.000 + 400 + 60 + 13
   = 2.000 + 400 + 60 + (10+3)
   = 2473
   Dengan cara bersusun pendek, langkahnya:
   1
   1.258
   1.215 +
   2.473

Langkah – langkah:

a. Satuan ditambah satuan, yaitu 8 + 5 = tulis 3 simpan 1 puluhan
b. Puluhan ditambah puluhan, 1 simpanan + 5 + 1 = 7, tulis 7
c. Ratusan ditambah ratusan, yaitu 2 + 2 = 4, tulis 4
d. Ribuan ditambah ribuan, yaitu 1 + 1 = , tulis 2
e. Maka hasil penjumlahannya adalah 2.473

4. Dengan cara bersusun panjang:

3.470 = 3.000 + 400 + 70 + 0
2.130 = 2.000 + 100 + 30 + 0 _
= 1.000 + 300 + 40 + 0
= 1.340

Dengan cara bersusun pendek, langkahnya:

3.470
2.130 _
1.340

Langkah – langkah:

a. Satuan ditambah satuan, yaitu 0 - 0 = 0, tulis 0
b. Puluhan ditambah puluhan, yaitu 7- 3 =4, tulis 4
c. Ratusan ditambah ratusan, yaitu 4 - 1 = 3, tulis 3
d. Ribuan ditambah ribuan, yaitu 3 - 2 = 1, tulis 1
e. Maka hasil penjumlahannya adalah 1.340

5. Dengan cara bersusun panjang:

4.872 = 4.000 + 800 + 70 + 2
3.516 = 3.000 + 500 + 10 + 6 +
= 7.000 + 1.300 + 80 + 8
= 7.000 + (1.000+300) + 80 + 8
= 8388

Dengan cara bersusun pendek, langkahnya:

1
4.872
3.516 +
8.388

Langkah – langkah:

a. Satuan ditambah satuan, yaitu 2 + 6 = 8, tulis 8
b. Puluhan ditambah puluhan, yaitu 7 + 1 = 8, tulis 8
c. Ratusan ditambah ratusan, yaitu 8 + 5 = tulis 3 simpan 1 ribuan
d. Ribuan ditambah ribuan, 1 simpanan 4 + 3 = 8 , tulis 8
e. Maka hasil penjumlahannya adalah 8.388

KISI KISI AFEKTIF

NO	TINGKAT	SIKAP SISWA
1	Penerimaan (*Receiving*)	Senang terhadap pembelajaran Matematika dengan Media pembelajaran ular tangga
2	Responsi (*responding*)	Bekerjasama dalam menjalankan tugas
3	Acuan nilai (*Valuing*)	Bertanggungjawab dalam menjalnakan tugas
4	Organisasi	Bersikap tekun dan disiplin dalam pembelajaran

RUBRIK AFEKTIF		
NO	SKOR	KRITERIA
1	4	Siswa menunjukkan sikap tekun dalam pembelajaran dari awal smapai akhir pembelajaran
	3	Siswa menunjukkan sikap tekun dalam pembelajaran namun masih sering bercanda dengan teman
	2	Siswa kurang menunjukkan rasa tekun saat pembelajaran
	1	Siswa tidak menunjukkan sikap tekun dalam pembelajaran
2	4	Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran baik saat permainan ular tangga ataupun saat diskusi
	3	Siswa berpartisipasi aktif dalam permaiann ular tangga namun kurang aktif dalam diskusi
	2	Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam permainan ular tangga maupun dlam diskusi
	1	Siswa bersikap pasif dalam permainan ular tangga maupun diskusi
3	4	Siswa menunjukkan sikap disiplin dalam pembelajaran
	3	Siswa cukup menunjukkan sikap disiplin dalam pembelajaran
	2	Siswa kurang menunjukkan sikap disiplin dalam pembelajaran
	1	Siswa tidak menunjukkan sikap disiplin dalam pembelajaran
4	4	Siswa dapat bertanggungjawab dengan tugasnya saat pembelajaran dengan baik
	3	Siswa cukup bertanggungjawab dengan tugasnya saat pembelajaran
	2	Siswa kurang bertanggungjawab dengan tugasnya saat pembelajaran
	1	Siswa tidak bertanggungjawab dengan tugasnya saat pembelajaran
5	4	Siswa dapat bekerjasama dengan baik dalam menjalankan tugas di kelas

	3	Siswa cukup bekerjasama dalam menjalankan tugas di kelas
	2	Siswa kurang dapat bekerjasama dalam menjalankan tugas di kelas
	1	Siswa tidak dapat menunjukkan sikap bekerjasama dalam menjalankan tugas dikelas

pedoman penilaian
NILAI = jumlah skor / skor maksimal x 100
dijadikan dalam persen

Lembar Penilaian Afektif

Nama Siswa	Aspek yang dinilai					Jumlah Skor	Kriteria
	Tekun	Aktif	Disiplin	Tanggung jawab	Kerjasama		

Kritea

A = Sangat baik jumlah skor 16-20

B = baik jumlah skor 10-15

C = cukup jumlah skor 5 – 9

D = Kurang jumlah skor 1-4

KISI-KISI PENILAIAN RANAH PSIKOMOTOR

Sub ranah psikomotor	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Moving	Bergerak dengan baik dan tepat pada proses pembelajaran Matematika	6	1
	Bergerak di kelas dalam permainan ular tangga dengan terampil, bebas dan cekatan	3	1
Manipulating	Melakukan aktivitas kerja kelompok dengan media pembelajaran ular tangga dengan teliti dan tepat	2	1
	Mengoperasikan dan menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan benar, dan tidak merusaknya	4	1
Communicating	Dapat menginformasikan masalah/menanggapi masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan	5	1
	Mampu menyelesaikan hasil kerja kelompok tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan jelas dan tepat	1,7	2

RUBRIK PSIKOMOTORIK		
NO	SKOR	KRITERIA
1	4	Semua anggota kelompok aktif bertanya kepada guru ataupun teman jika kesulitan
	3	3 anggota kelompok aktif bertanya kepada guru ataupun teman jika kesulitan
	2	2 anggota kelompok aktif bertanya kepada guru ataupun teman jika kesulitan
	1	hanya 1 anggota kelompok yang aktif bertanya kepada guru ataupun teman jika kesulitan
2	4	semua anggota kelompok mampu menjalin komunikasi dan bekerjasama dengan baik
	3	1 anggota kelompok pasif dalam menjalin komunikasi dan bekerjasama dengan baik
	2	2 anggota kelompok pasif dalam menjalin komunikasi dan bekerjasama dengan baik
	1	hanya 1 anggota kelompok yang aktif dalam menjalin komunikasi

		dan bekerjasama dengan baik
3	4	semua anggota kelompok berpartisipasi aktif
	3	3 anggota kelompok berpartisipasi aktif
	2	2 anggota kelompok berpartisipasi aktif
	1	hanya 1 anggota kelompok yang berpartisipasi aktif
4	4	semua anggota kelompok bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok
	3	3 anggota kelompok bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok
	2	2 anggota kelompok bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok
	1	hanya 1 anggota kelompok yang bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok
5	4	semua anggota kelompok aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang dibahas
	3	3 anggota kelompok aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang dibahas
	2	2 anggota kelompok aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang dibahas
	1	hanya 1 anggota kelompok aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang dibahas
6	4	semua anggota kelompok merespon/menjawab pertanyaan dengan baik
	3	3 anggota kelompok merespon/menjawab pertanyaan dengan baik
	2	2 anggota kelompok merespon/menjawab pertanyaan dengan baik
	1	hanya 1 anggota kelompok merespon/menjawab pertanyaan dengan baik
7	4	semua anggota kelompok mendengarkan penjelasan teman
	3	3 anggota kelompok mendengarkan penjelasan teman
	2	2 anggota kelompok mendengarkan penjelasan teman
	1	hanya 1 anggota kelompok mendengarkan penjelasan teman
pedoman penilaian		
NILAI = jumlah skor / skor maksimal x 100		
dijadikan dalam persen		

MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATEMATIKA

Kerjakan soal yang kamu dapat dari permainan ular tangga dengan diskusi kelompok pada lembar jawab yang telah disediakan guru!

Kerjakan secara seksama dengan cara susun panjang ataupun susun pendek!

“SOAL ULAR TANGGA”

Kerjakan soal yang kamu dapat dari permainan ular tangga dengan diskusi kelompok pada lembar jawab yang telah disediakan guru!

Kerjakan secara seksama dengan cara susun panjang ataupun susun pendek!

1.
2. 1.500 + 1.105 = … .
3.
4. 1.220 + 1.450 = … .
5. 858 – 855 = ….
6. 968 – 747 = ….
7. 1.510 + 1.140 = … .
8. 2.430 + 1.120 = … .
9. 899 – 863 = ….
10. 968 – 947 = ….
11. 2.740 + 2.030 = … .
12. 3.213 + 2.000 = …

13. 814 – 502 = ….
14. 2.543 – 1.123 = ….
15. 3.341 + 2.155 = …
16.
17.
18.
19. 2.816 – 1.004 = ….
20. 2.759 – 1.328 = ….
21. 3.642 + 3.214 = … .
22.
23. 4.206 + 3.131 = … .
24. 2.816 – 1.004 = ….
25. 2.846 – 1.523 = ….
26. 3.470 – 2.130 = ….

27. 1.258 + 1.215 = ….
28. 1.273 + 3.344 = ….
29. 245 – 186 = ….
30. 765 – 398 = ….
31. 2.871 + 3.316 = ….
32. 3.526 + 1.327 = ….
33. 416 – 247 = ….
34.
35. 861 – 575 = ….
36. 3.465 + 2.154 = ….
37. 2.167 + 3.251 = ….
38. 462 – 184 = ….
39. 4.833 – 1.376 = ….
40. 2.283 + 4.342 = ….
41. 4.872 + 3.516 = ….
42.
43. 5.576 – 2.279 = ….
44. 6.971 – 5.586 = ….
45.
46.
47. 3.515 + 5.327 = ….
48. 4.065 + 2.153 = ….

49. 7.626 – 3.498 = ….
50. 8.923 – 4.569 = ….
51. 1.809 + 2.787 = ….
52.
53. 2.786 + 1.972 = ….
54. 4.833 – 1.376 = ….
55. 5.576 – 2.279 = ….
56.

CARA BERMAIN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATEMATIKA

1. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.
2. Masing-masing kelompok memiliki bidak yang berbeda.
3. Masing-masing anggota kelompok melempar dadu secara bergantian.
4. Siswa yang sudah melempar dadu akan mendapat soal yang sesuai pada kotak di papan ular tangga.
5. Soal yang diterima didiskusikan didalam kelompok.
6. Jika jawaban benar maka dapat lanjut melempar dadu ,jika salah maka soal akan dilempar ke kelompok lain yang bisa menjawab
7. Jatah melempar dadu berikutnya adalah kelompok yang berhasil menjawab soal secara benar.
8. Kegiatan ini dilakukan secara berulang sampai ada kelompok yang mencapai puncak ular tangga (*finish*).
9. Kelompok yang terlebih dahulu sampai puncak itulah yang menjadi juara.

MATERI MATEMATIKA

PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN

A. Menuliskan Bilangan dalam bentuk panjang

Perhatikan bilangan 2.156!

Bilangan 1.234 dibaca seribu dua ratus tiga puluh empat

Jadi, bilangan ini tersusun atas 1 ribuan, 2 ratusan, tiga puluhan dan empat satuan atau tersusun atas bilangan 1.000, 200, 30, dan 4.

Bilangan ini dapat dituliskan dalam bentuk panjang:

1.234 = 1.000 + 200 + 30 + 3

Contoh:

Tuliskan bilangan-bilangan berikut dalam bentuk panjang!

a. 2.361 c. 2.778

b. 1.075 d. 4.209

Jawab:

a. 2.361 = 2.000 + 300 + 60 + 1

b. 1.075 = 1.000 + 0 + 70 + 5

c. 2.778 = 2.000 + 700 + 70 + 8

d. 4.209 = 4.000 + 200 + 0 + 9

B. Nilai Tempat

Bilangan dapat tersusun atas beberapa angka. Bilangan ribuan tersusun terdiri dari empat angka. Tiap-tiap angka mempunyai nilai yang berbeda-berbeda sesuai dengan nilai tempatnya masing-masing.

Mari kita perhatikan bilangan 3.475!

Bilangan 3.475 terdiri atas 4 angka yaitu angka 3, 4, 7, dan 5.

	3	**4**	**7**	**5**

Menempati tempat	Ribuan	Ratusan	puluhan	Satuan
Nilai tempat	1000	100	10	1
Nilai angka	3x1000 = 3000	4 x 100 = 400	7 x 10 = 70	5 x 1 = 55

Jadi 3.475 = 3 ribuan + 4 ratusan + 7 puluhan + 5 satuan

= 3000 + 400 + 70 + 5

Contoh:

Pada bilangan 2.369 :

a. angka 2 menempati tempat ribuan, nilainya 2000
b. angka 3 menempati tempat ratusan, nilainya 300
c. angka 6 menempati tempat puluhan, nilainya 60
d. angka 9 menempati tempat satuan, nilainya 9

C. Penjumlahan (tanpa menyimpan)

Pertandingan sepak bola berlangsung selama 2 hari. Jumlah penonton hari pertama 1.152 orang. Penonton hari kedua 1.123 orang.

Berapakah jumlah penonton seluruhnya?

Penyelesaian:

a) Cara mendatar:
1.152 + 1.123 = 2.275
Langkah pengerjaan:
- ✓ satuan + satuan, yaitu 2 + 3 = 5
- ✓ puluhan + puluhan = 5 + 2 = 7
- ✓ ratusan + ratusan = 1 + 1 = 2
- ✓ ribuan + ribuan = 1 + 1 = 2
- ✓ Lalu tulis hasilnya mulai ribuan, yaitu 2.275

b) Cara bersusun panjang:
1.152 = 1.000 + 100 + 50 + 2
1.123 = 1.000 + 100 + 20 + 3 +

= 2.000 + 200 + 70 + 5
= 2.275

c) Cara bersusun pendek, langkahnya:
1.152
1.123 +
2.275
- ✓ Satuan ditambah satuan, yaitu 2 + 3 = 5, tulis 5
- ✓ Puluhan ditambah puluhan, yaitu 5 + 2 = 7, tulis 7
- ✓ Ratusan ditambah ratusan, yaitu 1 + 1 = 2, tulis 2
- ✓ Ribuan ditambah ribuan, yaitu 1 + 1 = 2, tulis 2
- ✓ Maka hasil penjumlahannya adalah 2.275
  Jadi, jumlah penonton bola dalam dua hari 2.275 orang.

D. Penjumlahan (dengan 1 kali menyimpan)

Hasil sensus penduduk menunjukkan:

Jumlah penduduk Kelurahan Maju Sejahtera sebanyak 3.435 orang.

Jumlah penduduk Kelurahan Adil Bersama sebanyak 2.246 orang.

Berapa jumlah penduduk kedua kelurahan tersebut?

Penyelesaian:

a) Cara bersusun panjang:
3.435 = 3.000 + 400 + 30 + 5
2.246 = 2.000 + 200 + 40 + 6 +
= 5.000 + 600 + 70 + 11
= 5.000 + 600 + 80 + 1
= 5.681

b) Cara bersusun pendek:
1
3.435
2.246 +
5.681
Langkah-langkah:
- ✓ Satuan, 5 + 6 = 11, tulis 1 simpan 1 puluhan
- ✓ Puluhan, 1 simpanan + 3 + 4 = 8, tulis 8
- ✓ Ratusan, 4 + 2 = 6, tulis 6
- ✓ Ribuan, 3 + 2 = 5, tulis 5
  è 3.435 + 2.246 = 5.681
  Jadi, jumlah penduduk kedua kelurahan adalah 5.681 orang

E. Penjumlahan (dengan 2 kali menyimpan)

Berapakah 2.457 + 1.164
Penyelesaian:
2.457 + 1.164 = ...

Dengan cara bersusun pendek:

1 1

2.457

1.164 +

3.621

Langkah-langkah:

- ✓ Satuan, 7 + 4 = 11, tulis 1 menyimpan 1 puluhan
- ✓ Puluhan, 1 simpanan + 5 + 6 = 12, tulis 2 menyimpan 1 ratusan
- ✓ Ratusan, 1 simpanan + 4 + 1 = 6,tulis 6
- ✓ Ribuan, 2 + 1 = 3, tulis 3
- ✓ Maka 2.457 + 1.164 = 3.621
  Jadi, jumlah benih ikan seluruhnya 3.621 ekor

F. Pengurangan (tanpa meminjam)

Seorang pedagang mempunyai beras 5.874 kg. Beras itu terjual 4.651 kg.

Berapa kilogram beras yang belum terjual?

Penyelesaian:

5.874 – 4.651 = ...

a) Dengan cara bersusun panjang:
   5.874 = 5.000 + 800 + 70 + 4
   4.651 = 4.000 + 600 + 50 + 1 _
   1.223 = 1.000 + 200 + 20 + 3
   = 1.223
   Jadi, tepung terigu yang belum terjual adalah 1.223 kg.
b) Dengan cara bersusun pendek:
   5.874
   4.651 _
   1.223

Langkah-langkah:

- ✓ Satuan dikurangi satuan, yaitu 4 – 1 = 3, tulis 3
- ✓ Puluhan dikurangi puluhan, yaitu 7 – 5 = 2, tulis 2
- ✓ Ratusan dikurangi ratusan, yaitu 8 – 6 = 2, tulis 2
- ✓ Ribuan dikurangi ribuan, yaitu 5 – 4 = 1, tulis 1
- ✓ Maka 5.874 – 4.651 = 1.223

G. Pengurangan (dengan 1 kali meminjam)

Berapakah 2.765 – 1.548 ?

Jawab:

a) Dengan cara susun panjang
2.765 = 2000 + 700 + (50+10) + 5 = 2.000 + 700 + 50+15
1.548 = 1.000+ 500 + 40 + 8 = 1.000 + 500 + 40 + 8 _

= 1.000 + 200 + 10 + 7

= 1.217

Jadi 2.765 – 1.548 = 1.217

b) Dengan cara bersusun pendek:
5 15
2.765
1.548 _
1.217
Langkah-langkah:

- ✓ Satuan, 5 – 8 tidak bisa, maka pinjam 1 puluhan dari 6 menjadi (10 + 5) – 8 =7, tulis 7
- ✓ Puluhan, 6 telah dipinjam 1 sisanya tinggal 5. Maka 5 – 4 = 1, tulis 1
- ✓ Ratusan, 7 - 5 = 2, tulis 2
- ✓ Ribuan, 2 - 1 = 1, tulis 1Jadi, 2.765 – 1.548 = 1.217.
- ✓ Hasilnya 1.217

H. Pengurangan (dengan 2 kali meminjam)

Berapakah 3.735 – 2.548 ?

Jawab:

3.735

2.548 _

1.187

Langkah-langkah:

- ✓ Satuan, 5 – 8 tidak bisa, maka pinjam 1 puluhan dari 3 menjadi (10 + 5) – 8 =7, tulis 7
- ✓ Puluhan, 3 telah dipinjam 1 sisanya tinggal 2.
  2 – 4 tidak bisa, pinjam 1 dari 7 menjadi (10 + 2) – 4 = 8, tulis 8
- ✓ Ratusan, 7 telah dipinjam 1 tinggal 6, maka 6 – 5 = 1, tulis 1
- ✓ Ribuan, 3 – 2 = 1, tulis 1
- ✓ Maka hasilnya 1.187

Jadi, 3.735 – 2.548 = 1.187.

LEMBAR OBSERVASI

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Presentase Tiap Kelompok		Jumlah	Rata-rata Kelompok
		1	2		
1	Bertanya kepada guru ataupun teman jika mengalami kesulitan tentang materi				
2	Mampu menjalin komunikasi dan bekerjasama dalam kelompok				
3	Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok (mengikuti diskusi dengan baik, dan bersemangat)				
4	Bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok (LKS)				
5	Aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang Dibahas				
6	Merespon/menjawab pertanyaan dengan baik				
7	Mendengarkan penjelasan teman				
	Rata-rata presentase tiap kelompok				

Keterangan :

4. Jumlah siswa : 16 siswa
5. Jumlah kelompok : 2 kelompok
6. Jumlah siswa dalam 1 kelompok : 8 siswa

Presentase = jumlah siswa yang terlibat dalam kelompok X 100

Jumlah seluruh siswa dalam satu kelompok

Dengan kriteria sebagai berikut :

Presentase	Kriteria
P > 80%	Sangat Tinggi
60% < P ≤ 80%	Tinggi
40% < P ≤ 60%	Sedang
20% < P ≤ 40%	Rendah
P < 20%	Sangat Rendah

Bandongan, 2016

Observer

Farit Gunawan

12.0305.0114

Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan Ketiga

Siklus I

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Presentase Tiap Kelompok		Jumlah	Rata-rata Kelompok
		1	2		
1	Bertanya kepada guru ataupun teman jika mengalami kesulitan tentang materi	62,5%	62,5%	125 %	62,5 %
2	Mampu menjalin komunikasi dan bekerjasama dalam kelompok	75 %	62,5%	137,5%	68,75 %
3	Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok (mengikuti diskusi dengan baik, dan bersemangat)	62,5%	62,5 %	125 %	62,5 %
4	Bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok (LKS)	62,5%	75 %	137,5%	68,75 %
5	Aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang Dibahas	62,5%	75%	137,5%	68,75 %
6	Merespon/menjawab pertanyaan dengan baik	62.5%	62,5%	125 %	62,5 %
7	Mendengarkan penjelasan teman	62,5%	75%	137.5%	68,75%
	Rata-rata presentase tiap kelompok	64,3%	67,2 %	131,5%	**66,1 %**
	Rata-rata				

Bandongan, Oktober 2016

Observer

Farit Gunawan
12.0305.0114

Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan Ketiga

Siklus II

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Presentase Tiap Kelompok		Jumlah	Rata-rata Kelompok
		1	2		
1	Bertanya kepada guru ataupun teman jika mengalami kesulitan tentang materi	75 %	75%	150 %	75 %
2	Mampu menjalin komunikasi dan bekerjasama dalam kelompok	75 %	87,5%	162,5 %	81,25%
3	Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok (mengikuti diskusi dengan baik, dan bersemangat)	62,5 %	75 %	137,5%	68,75%
4	Bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok (LKS)	75%	75%	150 %	75 %
5	Aktif dalam menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang Dibahas	75 %	87,5%	162,5 %	81,25 %
6	Merespon/menjawab pertanyaan dengan baik	75%	75%	150 %	75%
7	Mendengarkan penjelasan teman	62,5%	75%	137,5 %	68,75%
	Rata-rata presentase tiap kelompok	71,4%	78,6%	150 %	**75 %**
	Rata-rata				

Bandongan, November 2016

Observer

Farit Gunawan
12.0305.0114

DAFTAR NILAI PRETES

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai Pretest	Kriteria
1	A M	65	60	Tidak Tuntas
2	B P	65	65	Tuntas
3	C P	65	50	Tidak Tuntas
4	D M	65	45	Tidak Tuntas
5	D S	65	60	Tidak Tuntas
6	A F	65	75	Tuntas
7	M Z	65	50	Tidak Tuntas
8	F A	65	65	Tuntas
9	R H	65	60	Tidak Tuntas
10	F K	65	75	Tuntas
11	A R	65	50	Tidak Tuntas
12	N S	65	65	Tuntas
13	N C	65	50	Tidak Tuntas
14	A I	65	45	Tidak Tuntas
15	S H	65	70	Tuntas
16	T M	65	55	Tidak Tuntas
	Jumlah		**940**	
	Rata-rata nilai		**58,75**	
	Presentase tuntas		**38%**	
	Presentase tidak tuntas		**62%**	

DAFTAR NILAI POSTEST SIKLUS I

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai Postest	Kriteria
1	A M	65	60	Tidak Tuntas
2	B P	65	75	Tuntas
3	C P	65	90	Tuntas
4	D M	65	65	Tuntas
5	D S	65	50	Tidak Tuntas
6	A F	65	85	Tuntas
7	M Z	65	65	Tuntas
8	F A	65	80	Tuntas
9	R H	65	70	Tuntas
10	F K	65	85	Tuntas
11	A R	65	50	Tidak Tuntas
12	N S	65	60	Tidak Tuntas
13	N C	65	85	Tuntas
14	A I	65	85	Tuntas
15	S H	65	80	Tuntas
16	T M	65	55	Tidak Tuntas
	Jumlah		**1140**	
	Rata-rata nilai		**71,25**	
	Presentase tuntas		**69%**	
	Presentase tidak tuntas		**31%**	

DAFTAR NILAI POSTEST SIKLUS II

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai Postest	Kriteria
1	A M	65	85	Tuntas
2	B P	65	80	Tuntas
3	C P	65	100	Tuntas
4	D M	65	100	Tuntas
5	D S	65	85	Tuntas
6	A F	65	90	Tuntas
7	M Z	65	75	Tuntas
8	F A	65	70	Tuntas
9	R H	65	90	Tuntas
10	F K	65	85	Tuntas
11	A R	65	55	Tidak Tuntas
12	N S	65	70	Tuntas
13	N C	65	85	Tuntas
14	A I	65	95	Tuntas
15	S H	65	75	Tuntas
16	T M	65	60	Tidak Tuntas
	Jumlah		**1300**	
	Rata-rata nilai		**81,25**	
	Presentase tuntas		**87,5%**	
	Presentase tidak tuntas		**12,5%**	

DOKUMENTASI

Guru sedang membuka pelajaran	Guru sedang mejelaskan tenntang cara penggunaan media ular tangga
Siswa bekerja sama dalam kelompoknya	Siswa bermain media pembelajaran ular tangga secara berkelompok
Siswa menjelaskan kembali materi yang baru saja dipelajari	Guru menyimpulkan pembelajaran

Guru membuka pelajaran dan apersepsi	Guru menyuruh siswa untuk bermain ular media pembelajaran ular tangga secara bergantian
Siswa bekerja sama didalam kelompok	Guru membagikan lembar kerja siswa
Siswa mengerjakan soal evaluasi	Guru membantu siswa yang kesulitan dan menyimpulkan pelajaran