



PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PENGURANGAN BILANGAN MELALUI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL GAPUK

Yeni Lativah¹, M. Rifqi Rijal², Wida Rachmiati³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

e-mail: ¹lativah.yeni@gmail.com, ²rifqi.rijal@uinbanten.ac.id,

³wida.rachmiati@uinbanten.ac.id

Diterima: 14 Januari 2022 I Direvisi: 16 Januari 2023 I Disetujui: 01 Juni 2023 © 2023
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang

Abstrak

Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan siswa dalam memahami konsep operasi hitung pengurangan, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu pada proses pembelajaran yang dilakukan belum dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan suasana pembelajaran pasif, sehingga menyebabkan pemahaman konsep pengurangan siswa rendah. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media permainan tradisional gapuk dalam materi pengurangan sebagai solusi dari permasalahan tersebut dengan harapan pemahaman konsep pengurangan siswa dapat meningkat. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah tes dan observasi, yang berupa nilai tes rata-rata kelas dan persentase ketuntasan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk dapat meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa kelas II SDN Curug Barang Kabupaten Serang. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan siswa pada siklus I 55,56 % dan nilai rata-rata 70,00, kemudian meningkat pada siklus II, siswa yang tuntas mencapai 83,33% dan nilai rata-rata 75, 56. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional gapuk dapat meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa kelas II SDN Curug Barang Kabupaten Serang.

Kata kunci: Pemahaman konsep, Pengurangan, Media permainan tradisional gapuk.

Abstract

This study aims to improve students understanding of the concept of subtraction. This research is motivated by students difficulties in understanding the concept of arithmetic subtraction operations, this can be seen from the results of observations made by researchers, namely the learning process carried out has not been equipped with the use of appropriate learning media and a passive learning atmosphere, causing students understanding of the concept of reduction to be low. Therefore, the researchers used the traditional game media gapuk in subtractin material as a solution to these problems in the hope that students understanding of concept of subtraction can increase. The research method used in this research is classroom action research (PTK). This PTK is carried out in two cycles consisting of planning, implementing actions, observing and reflecting. The data analysis technique used is the class average test and the percentage of completeness. The results of this study indicate that by using the traditional game media, gapuk can improve the understanding of the concept of subtraction for class II students at SDN Curug Barang Serang, Serang Regency. This can be seen from the increase in student mastery in the first cycle 55,56 % and average value of 70,00, then increased in the second cycle, students who completed reached 83,33% and the average score was

75,56. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of traditional gapuk game media can improve the understanding of the concept of subtraction for class II students at SDN Curug Barang Serang Regency.

Keywords: *Concept understanding, Reduction, Gapok traditional game media.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak asing didalamnya terdapat rumus-rumus dan konsep hitung. Rumus dan konsep tersebut berupa sesuatu yang abstrak. Matematika selalu digunakan dalam segala segi kehidupan (Prastowo, 2019). Matematika memiliki peran penting yang dapat menyelesaikan permasalahan kehidupan dalam sehari-hari. Melalui matematika diharapkan siswa dapat terbantu memecahkan permasalahan didalam kehidupan. Dalam bidang studi lainnya pun matematika ikut berperan penting.

Matematika didalam pembelajaran, tidak jarang siswa yang masih menganggap pelajaran matematika ialah pelajaran yang membosankan. Hal ini menjadi tantangan bagi seorang pendidik atau guru untuk menghilangkan secara perlahan-lahan bahwa mata pelajaran dari matematika itu adalah pelajaran yang membosankan dalam pandangan siswa.

Pada pembelajaran Matematika didalam sekolah dasar ialah tahap penanaman konsep, oleh karena itu harus disampaikan dengan hal-hal yang sifatnya konkrit kepada siswa (Muslimin et al., 2012). Dalam tahapan siswa sekolah dasar terutama kelas rendah masih berfikir konkrit atau menghadirkan benda nyata sebagai media pembelajaran. Hal ini penting dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran terlebih pada mata pelajaran matematika.

Pada tingkatan ini, akan lebih memudahkan siswa untuk memahami rumus dan konsep yang abstrak. Guru dapat menghadirkan benda yang konkrit dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru memiliki salah satu peran yang penting untuk meningkatkan pemahaman. Menurut Somakim (dalam Muslimin et al., 2012) bermain adalah salah satu dari ciri anak usia sekolah dasar yang dengan lingkungan dapat langsung berinteraksi, adapun menghubungkan permainan ke dalam proses pembelajaran, dalam arti siswa belajar turut dikondisikan sambil bermain sehingga siswa menjadi senang dan aktif dalam belajar. Bermain dalam hal ini adalah siswa memanfaatkan permainan dengan menggabungkan konsep materi pelajaran didalam permainan tersebut. Siswa dapat belajar sekaligus bermain di waktu yang bersamaan.

Dalam pembelajaran matematika, permainan tradisional dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran (Ulya, 2017). Dalam hal ini permainan tradisional ialah memanfaatkan permainan tradisional sebagai alat atau

media untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Media pembelajaran adalah pembawa informasi atau pesan yang tujuannya mengandung maksud dalam pembelajaran atau pembawa informasi atau pesan-pesan yang tujuannya dalam hal pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Media pembelajaran ialah media yang bisa mengarahkan dan meningkatkan perhatian siswa sehingga bisa motivasi belajar siswa ditumbuhkan, terlebih langsung berinteraksi antara siswa dan lingkungan sekitarnya, serta siswa mampu belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya (Nataliya, 2015).

Berdasarkan dari hasil observasi yang peneliti lakukan menemukan masalah yang dapat disimpulkan bahwa dalam pemahaman konsep pengurangan siswa itu masih rendah. Hal ini terlihat dari ketuntasan siswa yang masih rendah. Pada saat kegiatan pembelajaran terlihat siswa kurang aktif, malu untuk bertanya, dan ketika mengerjakan soal yang tidak sama dengan yang dari guru contohkan itu masih merasa kesulitan untuk mengerjakannya. Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang tersedia media pembelajaran yang mendukung materi pengurangan. Untuk mengatasi dari permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media permainan tradisional gapuk sebagai media dalam pembelajaran.

Permainan tradisional gapuk dalam penelitian ini ialah permainan yang dikembangkan atau dikemas lagi agar dapat menjadi media pembelajaran untuk siswa dalam materi pengurangan. Batu yang dipakai untuk permainan ini diberikan angka sesuai kebutuhan yang menunjukkan nilai tempat pada suatu bilangan. Adapun nilai tempat pada suatu bilangan dalam hal ini ialah terdapat nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan sesuai dengan soal yang diajukan oleh guru. Kemudian batu tersebut satu persatu diambil oleh siswa sesuai kebutuhan, yang berpatok pada soal yang diajukan oleh guru.

Kemudian di wilayah Sindang Kerta, permainan tradisional gapuk lebih dikenal dengan permainan tradisional encrak. Permainan encrak ini biasa dilakukan oleh anak-anak perempuan, yakni dengan dikumpulkannya kerikil atau biji-bijian (Putranto, 2007). Dalam media permainan tradisional gapuk ini batu kerikil yang digunakan diberi nilai angka satuan, puluhan, dan ratusan. Permainan tradisional gapuk diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan proses menganalisis masalah dalam

pembelajaran di kelas lewat refleksi diri yang bermaksud untuk memecahkan suatu masalah melalui cara dilakukannya berbagai tindakan yang direncanakan dalam kondisi nyata disertai dengan setiap pengaruh dianalisis dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2011). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan mutu dalam pembelajaran di kelas sekaligus untuk menangani permasalahan pengajaran di dalam kelas (Sugita, 2014).

Model penelitian yang digunakan peneliti merupakan model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart kembangkan. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart, dalam masing-masing siklus pada penelitian tindakan kelas terdapat empat komponen meliputi: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan Tindakan; 3) Observasi; dan 4) Refleksi. Adapun empat komponen tersebut disebut dengan satu siklus. Dalam pelaksanaan yang sebenarnya, jumlah siklus itu sangat ditentukan dengan permasalahan yang harus untuk diselesaikan (Uno et al., 2014). Adapun subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Curug Barang yang berjumlah 18 siswa. Untuk memperoleh data menggunakan media permainan tradisional gapuk dan peningkatan pemahaman konsep pengurangan siswa, digunakan lembar instrumen diantaranya adalah lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan lembar tes evaluasi pemahaman konsep pengurangan siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan ialah nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan siswa. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan cara diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata siswa

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

Keterangan:

X = Rata-rata Nilai

$\sum xi$ = Jumlah Seluruh Nilai

N = Jumlah Peserta Didik (Supardi, 2013).

2. Persentase ketuntasan siswa

$$\text{Rumus Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pra-siklus

Pada kegiatan pra siklus, peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran, diantaranya ialah suasana kegiatan yang siswa cenderung pasif atau guru yang lebih aktif, ketika guru menerangkan siswa banyak yang mengobrol dengan temannya, siswa malu kepada guru untuk bertanya apa yang

belum dimengerti, sarana dan pra sarana yang dapat dikatakan kurang, dan siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, bisa disimpulkan bahwa dalam pemahaman konsep pengurangan siswa masih rendah. Hal ini bisa terlihat dari nilai ulangan harian masih banyak siswa yang dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan adalah 65. Adapun dapat dibuktikan pada tabel di bawah ini:

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AN	40	Tidak Tuntas
2.	AK	60	Tidak Tuntas
3.	ADA	70	Tuntas
4.	ASA	40	Tidak Tuntas
5.	AA	60	Tidak Tuntas
6.	DRA	70	Tuntas
7.	HA	50	Tidak Tuntas
8.	JRJ	40	Tidak Tuntas
9.	JA	20	Tidak Tuntas
10.	KA	60	Tidak Tuntas
11.	MAS	50	Tidak Tuntas
12.	MHR	20	Tidak Tuntas
13.	NS	50	Tidak Tuntas
14.	SN	60	Tidak Tuntas
15.	SP	60	Tidak Tuntas
16.	SN	70	Tuntas
17.	WTA	20	Tidak Tuntas
18.	Za	70	Tuntas
Jumlah		840	
Rata-rata Kelas		50,56	
Persentase Ketuntasan		22,22%	
Persentase Ketidaktuntasan		77,78%	

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Pada Pra Siklus

Berdasarkan data yang disajikan oleh tabel di atas, bisa diketahui bahwa terdapat 4 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan mencapai 22,22%. Adapun siswa yang belum tuntas berjumlah 14 siswa dengan persentase ketuntasan mencapai 77,78% dan nilai rata-rata siswa yaitu 50,56. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika materi pengurangan kelas II SDN Curug Barang perlu diadakannya perbaikan. Adapun solusi yang ditawarkan adalah dengan media permainan tradisional gapuk yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa, sehingga hasil belajar dari siswa juga dapat meningkat.

Kegiatan Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, Peneliti melakukan kegiatan-kegiatan diantaranya ialah sebagai berikut:

- a. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pengurangan berisi langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan digunakannya media permainan tradisional gapuk, yaitu: a) Guru mendemonstrasikan permainan tradisional gapuk pada umumnya di depan kelas; b) Guru mendemonstrasikan di depan kelas media permainan tradisional gapuk untuk menyelesaikan soal pengurangan; c) Guru meminta kepada siswa untuk dibentuknya kelompok; d) LKS (Lembar Kerja Siswa) dibagikan kepada setiap kelompok siswa oleh guru; e) Soal dikerjakan oleh siswa bersama masing-masing kelompoknya yakni soal yang sudah guru bagikan dengan mengenakan media permainan tradisional gapuk; dan f) Perwakilan kelompok siswa memaparkan hasil jawabannya ke depan kelas.
- b. Mempersiapkan sarana pembelajaran yang diperlukan pada kegiatan Siklus I, diantaranya ialah Lembar Kerja Siswa (LKS), soal tes pembelajaran, dan beberapa alat dan bahan pembelajaran seperti batu kecil atau kerikil, lem kertas, spidol, papan, dan karton.
- c. Menyusun lembar soal evaluasi pembelajaran Siklus I.
- d. Membuat lembar observasi pembelajaran, diantaranya ialah lembar observasi guru dan juga lembar observasi siswa.

2. Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan dirinci sebagai berikut: 1) Pertemuan Pertama. Pada kegiatan awal guru membuka pelajaran, melakukan apersepsi serta disampaikannya tujuan dari pembelajaran yang hendak dicapai sebelum masuk kegiatan inti. Kemudian kegiatan inti diawali dengan guru menerangkan materi pengurangan. Guru mengenalkan permainan tradisional gapuk pada umumnya kepada siswa. Guru menjelaskan tentang ratusan, puluhan, dan satuan kepada siswa. Selanjutnya, guru mendemonstrasikan media permainan tradisional gapuk untuk menangani permasalahan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan langkah-langkahnya. Kemudian, Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya mengenai materi operasi pengurangan. Selanjutnya, guru membuat kelompok sebanyak 5 kelompok untuk siswa yang terdiri atas 3-4 orang. Kemudian, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan 1 buah media permainan tradisional gapuk pada setiap kelompok dibagikan oleh guru. Setelah itu, masing-masing

kelompok diminta oleh guru untuk mengerjakan pertanyaan atau soal yang terdapat di LKS dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk. Setelah mengerjakan soal tersebut, diperoleh nilai masing-masing kelompok. Adapun urutan nilai kelompok dari nilai tertinggi sampai terendah adalah kelompok 3 dengan nilai skor 100, kelompok 4 dengan nilai skor 100, kelompok 5 dengan nilai skor 100, kelompok 1 dengan nilai 80, dan kelompok 2 dengan nilai 80. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari. Siswa diminta untuk berlatih di rumah tentang materi pengurangan yang sudah dipelajari oleh guru. Setelah itu, siswa diminta oleh guru untuk berkemas atau bersiap-siap dan menutup pelajaran pada pertemuan pertama dengan berdoa bersama-sama. 2) Pertemuan Kedua. Pada kegiatan pendahuluan guru membuka pembelajaran, melakukan apersepsi dan mengutarakan tujuan dari pembelajaran yang hendak dicapai sebelum memasuki kegiatan inti. Pada kegiatan inti ini guru menjelaskan materi pengurangan dan siswa mengamatinnya. Kemudian guru mendemonstrasikan media permainan gapuk untuk menangani pengurangan dalam permasalahan kehidupan dalam sehari-hari. Kemudian beberapa siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk menyelesaikan soal pengurangan dengan memakai media permainan tradisional gapuk di depan kelas. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya oleh guru. Selanjutnya, guru membagikan soal evaluasi mengenai materi pengurangan bilangan tiga angka cara bersusun panjang dalam permasalahan kehidupan sehari-hari kepada setiap siswa. Guru meminta kepada siswa untuk mengerjakan soal evaluasi tersebut dengan teliti. Setelah soal evaluasi selesai dikerjakan oleh siswa, guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar jawabannya. Pada kegiatan penutup, siswa diminta untuk mengutarakan pertanyaan jika terdapat hal yang kurang dipahami mengenai materi operasi pengurangan. Guru memberikan kesempatan untuk menjawab kepada siswa. Kemudian, motivasi diberikan kepada siswa untuk selalu semangat belajar di rumah mengenai materi pengurangan yang sudah dipelajari oleh guru. Guru menyimpulkan pelajaran dan bersama-sama menutup pembelajaran.

3. Observasi

Berdasarkan dari hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti yang dibantu dengan guru kelas, peneliti memperoleh terdapat beberapa permasalahan dalam tindakan guru yang belum maksimal pada kegiatan pembelajaran Siklus I. Diantaranya ialah sebagai berikut: 1) Mendemonstrasikan penggunaan dari media permainan tradisional gapuk. Guru terlihat masih canggung dalam mengajarkan pengurangan angka ratusan dengan media permainan tradisional gapuk karena

belum pernah dan terbiasa menggunakan media permainan gapuk sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, siswa masih terdapat kebingungan cara penggunaan dari media permainan tradisional gapuk untuk menyelesaikan tentang soal operasi pengurangan bilangan tiga angka bersusun panjang. Namun, mengenai cara-cara menggunakan media permainan tradisional gapuk siswa sudah cukup sesuai. Pada saat guru mempraktikkan media permainan tradisional gapuk oleh guru bahasa yang digunakan kurang dimengerti siswa dan guru terburu-buru saat mendemonstrasikannya sehingga siswa merasa tertinggal pada langkah-langkah tertentu dalam penggunaan media permainan tradisional gapuk tersebut. 2) Siswa belum mampu menempatkan nilai angka ratusan, puluhan dan satuan. Mengerjakan soal dengan media permainan tradisional gapuk dan batu kecil bersama kelompoknya. Pada saat mengerjakan soal dengan media permainan tradisional gapuk dan batu kecil bersama kelompoknya tidak sedikit siswa yang kurang mampu menangkap batu kecil tersebut sehingga disaat siswa bersama dengan kelompoknya mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) tentang soal pengurangan masih kurang beraturan. Tidak sedikit pula kelompok yang hasil dari jawabannya kurang tepat dikarenakan siswa kurang tepat dalam menghitung sisa nilai angka pada batu kecil tersebut dan siswa masih kurang memahami konsep pengurangan. Hal ini terlihat ketika siswa mengurangi nilai angka yang terdapat di batu kecil tersebut. Masih kurang tepat dalam pengambilan nilai angka pada batu kecil dan ketika mengerjakan soal berikutnya siswa merasa belum bisa mengerjakannya lagi.

No.	Nama Siswa	Penilaian	Keterangan
		Siklus I	
1.	AN	60	Tidak Tuntas
2.	AK	100	Tuntas
3.	ADA	100	Tuntas
4.	ASA	80	Tuntas
5.	AA	40	Tidak Tuntas
6.	DRA	80	Tuntas
7.	HA	60	Tidak Tuntas
8.	JRJ	60	Tidak Tuntas
9.	JA	40	Tidak Tuntas
10.	KA	80	Tuntas
11.	MAS	80	Tuntas
12.	MHR	40	Tidak Tuntas
13.	NS	40	Tidak Tuntas
14.	SN	80	Tuntas
15.	SP	80	Tuntas
16.	SN	100	Tuntas

17.	WTA	40	Tidak Tuntas
18.	Z	100	Tuntas
Jumlah		1260	
Rata-rata Kelas		70,00	
Persentase Ketuntasan		55,56 %	
Persentase Ketidaktuntasan		44,44%	

Tabel 2. Hasil Perolehan Nilai Evaluasi Secara Individu Pada Siklus I

Jadi, nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 70,00 dengan persentase ketuntasan nilai evaluasi siswa yaitu 55,56% dengan siswa yang tuntas berjumlah mencapai 10 orang dan persentase ketidaktuntasan nilai evaluasi siswa yaitu 44,44% dengan siswa yang tidak tuntas berjumlah mencapai 8 orang.

4. Refleksi

Berdasarkan perolehan data dari peneliti pada siklus I, bahwa hasil analisis dari data materi tentang operasi hitung pengurangan pada bilangan cacah masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau siswa tidak tuntas dan indikator keberhasilan belum tercapai. Pemahaman konsep siswa dalam operasi hitung pengurangan masih rendah, karena tidak sedikit siswa yang masih belum tepat menjawab soal sehingga peneliti perlu diadakannya perbaikan dan siswa masih belum aktif dalam pembelajaran. Adapun hal yang harus diperbaiki ialah peneliti harus lebih memotivasi dan mendorong siswa untuk lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Hal lain yang perlu ditingkatkan oleh peneliti ialah memotivasi dan merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan yang terdapat hubungannya dengan materi operasi hitung pengurangan dengan lebih berani lagi. Sehingga siswa lebih memahami konsep pengurangan pada bilangan . Peneliti juga dalam mendemonstrasikan media permainan tradisional gapuk secara perlahan-lahan, supaya siswa dapat memahami cara penggunaan media permainan tradisional gapuk dalam menjawab soal pengurangan dengan baik.

Kegiatan Siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, Peneliti melakukan kegiatan-kegiatan diantaranya ialah sebagai berikut:

- Menyusun RPP (terlampir) mata pelajaran dari Matematika dengan materi tentang operasi pengurangan pada bilangan cacah dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk. Adapun langkah-langkah diantaranya ialah sebagai berikut: a) Guru melakukan peragaan atau demonstrasi media permainan tradisional gapuk untuk menyelesaikan soal pengurangan dengan perlahan-lahan, bahasa yang digunakan jelas dan dapat dipahami oleh siswa di

- depan kelas. b) Beberapa orang siswa diminta oleh guru mencoba untuk menyelesaikan soal tentang pengurangan dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk yang sudah diperbaiki di depan kelas. c) Masing-masing dari kelompok menggunakan media permainan tradisional gapuk dan menulis nilai angka pada batu di depan kelas. d) Masing-masing dari kelompok untuk mempresentasikan hasil dari diskusi bersama kelompoknya masing-masing dan bersama-sama mencari kebenaran jawabannya dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk di depan kelas.
- b. Mempersiapkan sarana pembelajaran yang diperlukan dan mendukung pelaksanaan siklus II, yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS), soal tes disetiap pertemuan pembelajaran dan beberapa bahan serta alat yang diperlukan misalnya media permainan tradisional gapuk diperbaiki. Batu diberi warna dan angka untuk mempermudah siswa dalam menentukan nilai tempat bilangan.
 - c. Menyusun lembar soal evaluasi pembelajaran siklus II (terlampir).
 - d. Membuat lembar observasi pembelajaran, diantaranya adalah lembar observasi kinerja siswa dan lembar observasi kinerja guru.

2. Tindakan

Pada kegiatan awal yang dilakukan oleh guru ialah membuka pelajaran, melakukan apersepsi serta menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang hendak dicapai sebelum masuk kegiatan inti. Kemudian kegiatan inti diawali dengan guru menerangkan materi pengurangan. Kemudian guru mendemonstrasikan media permainan tradisional gapuk untuk menyelesaikan permasalahan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, siswa diberikan motivasi oleh guru untuk bertanya. Siswa dibagi oleh guru menjadi 5 kelompok yang setiap kelompok terdapat 3-4 orang siswa. Selanjutnya, guru membagikan LKS (Lembar Kerja Siswa) dan 1 buah media permainan tradisional gapuk pada setiap kelompok. Kemudian guru meminta masing-masing dari kelompok untuk mengerjakan soal yang ada di LKS dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk. Ketika siswa diminta mengerjakan soal pengurangan yang terdapat dalam LKS, siswa diminta bekerja sama dalam mengerjakan soal pengurangan tersebut. Setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk memainkan media tersebut dan satu orang siswa diberi tugas untuk menulis hasil jawabannya. Guru berkeliling ke setiap kelompok mendampingi siswa ketika mengerjakan soal dengan media permainan tradisional gapuk tersebut untuk memberi arahan dan bantuan. Setelah siswa selesai mengerjakan, guru meminta hasil jawabannya diperiksa kembali dengan teliti. Selanjutnya, perwakilan dari masing-masing dari kelompok

tersebut maju ke depan kelas untuk menuliskan dan menjelaskan hasil jawaban ke papan tulis. Adapun setiap perwakilan kelompok menjelaskan satu nomor soal. Kemudian, siswa diminta oleh guru untuk mengumpulkan hasil jawaban kepada guru. Selanjutnya, guru bersama siswa melakukan evaluasi terhadap jawaban tersebut. Setelah melakukan evaluasi, guru meminta siswa mengumpulkan LKS dan media permainan tradisional gapuk tersebut ke depan kelas. Pada kegiatan penutup, siswa bersama guru menyimpulkan tentang materi yang sudah dipelajari. Siswa diminta oleh guru untuk berlatih di rumah tentang materi pengurangan yang sudah dipelajari. Kemudian siswa diminta untuk berkemas atau bersiap-siap dan menutup pelajaran pada pertemuan pertama dengan berdoa bersama-sama oleh guru.

Pada pertemuan kedua kegiatan pendahuluan guru membuka pembelajaran, melakukan apersepsi dan menyampaikan tentang tujuan dari pembelajaran yang hendak dicapai sebelum memasuki kegiatan inti. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan tentang materi pengurangan dan siswa mengamatinya. Kemudian guru mendemonstrasikan media permainan gapuk untuk menyelesaikan soal pengurangan dari permasalahan kehidupan dalam sehari-hari. Kemudian beberapa siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk menyelesaikan soal pengurangan dengan mengenakan media permainan tradisional gapuk di depan kelas. Siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya. Selanjutnya, guru membagikan soal evaluasi mengenai materi pengurangan bilangan cacah cara bersusun panjang dalam permasalahan kehidupan sehari-hari kepada setiap siswa. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal evaluasi tersebut dengan teliti. Setelah soal evaluasi tersebut selesai dikerjakan oleh siswa, siswa diminta untuk mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Pada kegiatan penutup, siswa diminta untuk mengutarakan pertanyaan jika ada hal yang kurang dipahami mengenai materi operasi pengurangan. Guru memberikan kesempatan untuk menjawab kepada siswa. Kemudian, siswa diberikan motivasi untuk tetap semangat belajar di rumah mengenai materi pengurangan yang sudah dipelajari oleh guru. Guru menyimpulkan pelajaran dan bersama-sama menutup pembelajaran.

3. Observasi

Berdasarkan dari hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti yang dibantu dengan guru kelas, peneliti memperoleh ada beberapa permasalahan dalam tindakan guru yang belum maksimal pada kegiatan pembelajaran Siklus II. Diantaranya ialah sebagai berikut: 1) Mendemonstrasikan dari penggunaan media permainan tradisional gapuk. Guru memeragakan media permainan tradisional

gapuk dengan perlahan-lahan. Adapun untuk bertujuan agar siswa tidak tertinggal dan mengalami kebingungan dengan langkah-langkah menggunakan media permainan tradisional gapuk dalam menyelesaikan soal pengurangan. 2) Siswa sudah mampu membedakan nilai tempat pada bilangan yaitu ratusan, puluhan, dan satuan. 3) Mengerjakan soal dengan media permainan tradisional gapuk dan batu kecil bersama kelompoknya. Pada saat mengerjakan soal dengan media permainan tradisional gapuk dan batu kecil bersama kelompoknya tidak sedikit siswa yang sudah mampu menangkap batu kecil tersebut sehingga disaat siswa dengan kelompoknya masing-masing mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) dalam soal pengurangan sudah mulai beraturan. Hampir semua kelompok hasil dari jawabannya sudah tepat dikarenakan siswa sudah tepat dalam menghitung sisa nilai angka pada batu kecil tersebut dan siswa sudah memahami konsep pengurangan. Hal ini terlihat ketika siswa mengurangi nilai angka yang terdapat di batu kecil tersebut. Siswa sudah tepat dalam pengambilan nilai angka pada batu kecil dan ketika mengerjakan soal berikutnya siswa sudah mampu mengerjakannya lagi.

Pada siklus II siswa sudah mulai nampak mengalami perubahan dari kegiatan proses dalam pembelajaran. Adapun dapat dilihat dari siswa sudah memahami konsep pengurangan pada bilangan dengan media tradisional gapuk. Siswa nampak antusias untuk mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih ikut serta dalam kelompoknya masing-masing, dan siswa mulai lebih aktif bertanya disaat proses dalam pembelajaran. Adapun dalam memahami konsep pengurangan siswa sudah mulai meningkat. Hal ini bisa dilihat dari persentase ketuntasan dan nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan.

No.	Nama Siswa	Penilaian	Keterangan
		Siklus II	
1.	AN	80	Tuntas
2.	AK	100	Tuntas
3.	ADA	80	Tuntas
4.	ASA	80	Tuntas
5.	AA	80	Tuntas
6.	DRA	80	Tuntas
7.	HA	100	Tuntas
8.	JRJ	20	Tidak Tuntas
9.	JA	20	Tidak Tuntas
10.	KA	80	Tuntas
11.	MAS	80	Tuntas
12.	MHR	80	Tuntas
13.	NS	80	Tuntas
14.	SN	100	Tuntas

15.	SP	80	Tuntas
16.	SN	100	Tuntas
17.	WTA	40	Tidak Tuntas
18.	Z	80	Tuntas
Jumlah		1.360	
Rata-rata Kelas		75,56	
Persentase Ketuntasan		83,33%	
Persentase Ketidaktuntasan		16,67%	

Tabel 3. Hasil Perolehan Nilai Evaluasi Secara Individu Pada Siklus II

Berdasarkan data nilai evaluasi siswa di atas pada siklus II bahwa nilai dari rata-rata siswa ialah 75,56. Terdapat siswa yang tuntas pada perolehan dari nilai evaluasi yaitu sebanyak 15 orang siswa dengan persentase ketuntasan 83,33%, Sedangkan siswa yang dapat dikatakan belum tuntas pada perolehan dari nilai evaluasi yaitu sebanyak 3 orang siswa dengan persentase ketidaktuntasan 16,67%.

4. Refleksi

Berdasarkan perolehan dari data peneliti pada siklus II, menunjukkan bahwa hasil analisis dari data materi operasi pengurangan bilangan cacah sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau siswa tuntas dan indikator keberhasilan oleh siswa sudah tercapai di kelas. Hasil analisis data dari siklus II menunjukkan bahwa siswa sudah mengalami peningkatan dalam pemahaman konsep pengurangan. Hal ini bisa dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh dari setiap individu siswa. Pembelajaran Matematika pada materi operasi pengurangan dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk dapat meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa. Hal ini dikarenakan kriteria ketuntasan sudah dicapai oleh siswa, meskipun masih terdapat 3 orang yang belum tuntas namun dikarenakan kriteria ketuntasan persentase peneliti yaitu 80% dan juga hasil yang didapatkan memperoleh persentase sebesar 83,33%, maka penelitian ini dinyatakan selesai di siklus II.

SIMPULAN

Pembelajaran matematika dapat memanfaatkan permainan lingkungan disekitar. Permainan tersebut digunakan sebagai media dalam pembelajaran, misalnya dalam pembelajaran matematika. Sehingga, siswa belajar sambil bermain dan mengenal permainan tradisional yang ada pada lingkungannya. Dalam menggunakan media permainan tradisional gapuk ini sedikit terdapat perubahan dalam alat permainannya yaitu batu yang digunakan diberi nilai tempat satuan, puluhan, dan ratusan. Kemudian batu tersebut diberi warna untuk

memudahkan dalam pengurangan. Seperti warna kuning untuk nilai satuan, warna biru untuk nilai puluhan, dan warna hijau untuk nilai ratusan.

Berdasarkan hasil perolehan analisis data dari penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep pengurangan siswa kelas II SDN Curug Barang Kabupaten Serang dengan menggunakan permainan tradisional gapuk mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai tes evaluasi individu siswa. Pada Pra siklus persentase ketuntasan mencapai 22,22% dan nilai rata-rata dari siswa yaitu 50,56. Pada siklus I ini mencapai persentase ketuntasan nilai evaluasi siswa yaitu sebesar 55,56% dan rata-rata siswa yaitu 70,00 dan Siklus II meningkat lagi dengan persentase ketuntasan mencapai 83,33% dan rata-rata siswa yaitu mencapai 75,56. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional gapuk dapat meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa kelas II SDN Curug Barang Kabupaten Serang.

DAFTAR RUJUKAN

- Muslimin, M., Putri, R. ilma indra, & Somakim, S. (2012). Desain Pembelajaran Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Permainan Tradisional Congklak Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kreano*, 3(2), 100–112.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Putranto, E. A. (2007). *Ensiklopedi Permainan Tradisional Indonesia Jawa Dan Madura*. Jakarta: CV. Sinar Cemerlang Abadi.
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sugita, S. (2014). Meningkatkan Kemampuan Perkalian Siswa Kelas 2 SDN 003 Rantau Pulung Menggunakan Alat Peraga Kelereng Dan Batu Kerikil. *Jurnal Dinamika Ilmu*, 14(2), 215.
- Sumiharsono, M. R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.

- Supardi, S. (2013). *Tes Asesmen di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Hartanto Media Pustaka.
- Ulya, H. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 374.
- Uno, H. B., Lamatenggo, N., & Koni, S. M. A. (2014). *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.