

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Deskripsi Data MI Asy Syafi'iyah

1. Letak Lokasi Penelitian

MI Asy Syafi'iyah terletak di Jl. Wisata Danau Sadar RT 1 RW 1 Buntok Kabupaten Barito Selatan Kalimantan tengah NSM 11.1 26.20.20.096 didirikan pada tahun 2010 dengan swadaya masyarakat sekitar dengan status tanah wakaf. MI Asy Syafi'iyah Buntok Kabupaten Barito Selatan berjarak kurang lebih 35 KM dari Kapolsek dikota Buntok. Keliling tanah seluruhnya MI Asy Syafi'iyah Buntok Kabupaten Barito Selatan adalah 50.000 m² dengan perincian luas bangunan 1.200 m², yang terdiri dari 15 buah ruang yakni 12 ruang Kelas, 1 Ruang Kantor, 1 Ruang Perpustakaan dan 1 ruang UKS MI Asy Syafi'iyah Buntok Kabupaten Barito Selatan hal ini menjadikan Buntok mempunyai fasilitas yang cukup menunjang untuk kegiatan belajar dan kegiatan ekstra kurikuler.

1. Batas-batas wilayah. Adapun batas-batas MI Asy Syafi'iyah tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Sebelah Utara berbatasan dengan Rumah Penduduk
- 2) Sebelah Selatan berbatasan dengan Mesjid Annor
- 3) Sebelah Barat berbatasan dengan Jalan Umum
- 4) Sebelah Timur berbatasan dengan Kantor pertanian dan perkebunan

2. Visi dan Misi MI Asy Syafi'iyah Buntok Kabupaten Barito Selatan.

- 1) Visi MI Asy Syafi'iyah Buntok Kabupaten Barito Selatan yaitu:
Dengan ilmu kita tahu, dengan agama kita bertakwa.
- 2) Adapun yang menjadi misi dari MI Asy Syafi'iyah Buntok Kabupaten Barito Selatan yaitu:
 - a) Mencetak kader yang berilmu dan beragama.
 - b) Membentuk karakter siswa/siswi dengan nilai-nilai ajaran Islam untuk melahirkan manusia yang berakhlakul karimah.
 - c) Mempersiapkan siswa/siswi untuk melanjutkan kependidikan berikutnya, baik jurusan agama maupun umum.
 - d) Mempersiapkan siswa/siswi agar dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan keterampilannya di tengah-tengah masyarakat.

Kegiatan belajar-mengajar di MI Asy Syafi'iyah Buntok dilaksanakan pada pagi hari. Hal ini dilaksanakan sesuai dengan sekolah-sekolah pada umumnya.

2. Tenaga Pengajar

Tenaga pengajar pada MI Asy Syafi'iyah Buntok secara keseluruhan berjumlah 13 orang dengan klasifikasi sebagai berikut: (lampiran tabel 4.1)

a. Jenis Kelamin

- 1) Laki-laki : 3 orang.
- 2) Perempuan : 10 orang.

b. Tingkat Pendidikan 100% S1, tapi 40% diantaranya masih honorer.

c. Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana yang tersedia di MI Asy Syafi'iyah Buntok cukup memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. (lampiran tabel 4.2)

Kegiatan ekstrakurikuler yang menjadi rutinitas siswa/siswi MI Asy Syafi'iyah Buntok yaitu:

- 1) Pramuka
- 2) Muhadharah
3. Data Siswa Kelas III

Siswa kelas III MI Asy Syafi'iyah Buntok berjumlah 20 orang yakni 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. (lampiran table 4.3)

B. Deskripsi Pembelajaran

Penelitian terhadap pembelajaran matematika dengan metode kotak dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Adapun 1 pertemuan pelaksanaan pembelajaran dan 1 pertemuan lagi untuk pelaksanaan tes. Waktu untuk 1 kali pertemuan adalah 2 x 30 menit. Adapun kurikulum yang dipakai masih KTSP yang mencakup satu kompetensi dasar yang terbagi dalam beberapa indikator. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada jam ke-3 dan ke-4 pada tanggal 30 Oktober 2017 dan pertemuan terakhir dilaksanakan pada tanggal 31 oktober 2017 pada jam ke-1 dan ke-2.

Penelitian yang digunakan adalah terjun langsung kelapangan dan sekaligus bertindak sebagai guru. Materi yang diajarkan adalah operasi hitung perkalian bilangan tiga angka. Proses pembelajaran seperti biasa diawali dengan pendahuluan, inti pembahasan dan penutup. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada RPP pada lampiran.

1. Pertemuan Pertama

a. Dialog sederhana

Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang akan dipelajari hari ini. Guna menimbulkan sebuah interaksi antara guru dan siswa agar tercipta suatu hubungan dan apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemberian motivasi juga sangat penting kepada siswa agar siswa terus bergairah dan antusias dalam pembelajaran. Menanyakan beberapa pertanyaan pancingan kepada siswa agar menumbuhkan semangat mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan, misalkan guru bertanya anak-anak apakah ada yang sudah hapal perkalian 1 sampai 9.

Guru mengenalkan apa itu perkalian dengan memberikan contoh secara nyata tentang perkalian, menjelaskan bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang, misalnya bapa ingin membagikan masing – masing 3 buah permen kepada tiga siswa jadi berapa banyak permen yang diperlukan?

b. Menyajikan contoh yang relevan

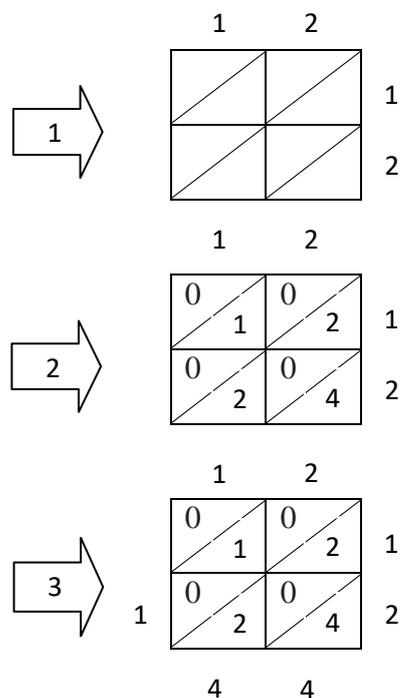
Contoh soal yang diberikan guru harus berkaitan dengan materi yang diajarkan, tidak keluar dari topik pembahasan, contoh soal ditulis di papan tulis dan siswa memberikan umpan balik dengan mengerjakan soal yang sudah tersedia di papan tulis. Adapun contoh soalnya sebagai berikut:

$$12 \times 12 = \dots\dots\dots$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ \underline{12} \times \\ 24 \\ \underline{12} + \\ 144 \end{array}$$

Setelah selesai mengerjakan soal di papan tulis maupun menjawab soal yang diberikan gurupun memberikan pujian kepada siswa yang telah berhasil menjawab, agar siswa yang lain termotivasi untuk maju maupun mengacungkan tangan saat guru memberikan contoh-contoh soal tentang perkalian.

Selanjutnya guru memberikan contoh dan cara mengerjakan soal menggunakan metode kotak dengan menggunakan angka yang sama seperti berikut:



Jadi, $12 \times 12 = 144$

Siswa diminta untuk mengingat polanya. Mengingat dan menghafal membantu siswa meningkatkan kerja otak kiri sehingga siswa lebih kreatif. Siswa diharapkan mampu mengingat dan hafal pola perkalian metode kotak agar lebih mudah menyelesaikan perkalian yang selanjutnya.

c. Menyajikan materi secara mendalam

Pemberian materi pada siswa diiringi dengan contoh-contoh soal untuk melatih ketangkasan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan perkalian. Pemberian materi dilakukan secara perlahan tapi pasti agar tidak ada siswa yang merasa tertekan sehingga siswa mampu menangkap materi yang diberikan guru. Pembelajaran akan dilanjutkan ketahap berikutnya jika mayoritas siswa sudah mengerti.

Karena suasana kelas yang sudah mulai ribut guru pun memberikan sebuah game guna memberikan suasana hangat kepada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran. Game nya berupa game konsentrasi berhitung diiringi dengan tepuk tangan, contohnya siswa diminta berhitung satu dua (tepu tangan) empat lima (tepu tangan), jadi setiap kelipatan tiga siswa secara bergantian menyelipkan tepuk tangan. Siswa sangat antusias dalam permainan tersebut, jika ada siswa ada yang kurang konsentrasi maka dia akan disuruh maju kedepan menjawab contoh soal, bisa juga siswa langsung menyebutkan jawaban dari soal yang sudah ada di papan tulis secara mencogak dengan bimbingan guru. Pemberian contoh-contoh soal dilakukan secara terus-menerus (*drill*) agar siswa terbiasa apabila ada contoh soal yang lainnya.

d. Memberikan variasi soal

Guru memberikan variasi soal kepada siswa dari soal yang sederhana sampai soal yang dianggap sulit. Pemberian variasi soal agar kemampuan siswa meningkat. Selain itu, variasi soal yang diberikan juga bertujuan untuk memperdalam dan mengecek bahan pelajaran yang telah dipelajari.

e. Penutup

Guru menanyakan kembali apa yang masih belum diketahui siswa. Ternyata masih ada siswa yang belum mengerti, akhirnya guru dan siswa bertanya jawab mengenai materi yang masih belum dimengerti siswa dan meluruskan kembali pembelajaran apabila ada kesalahpahaman yang terjadi. Memberikan motivasi kepada siswa agar semangat lagi belajar matematika dan mengakhiri dengan salam.

2. Pertemuan Kedua

Setelah melakukan pembelajaran matematika dengan metode kotak maka guna mengetahui perkembangan peningkatan pengetahuan mereka terhadap materi yang telah dipelajari diadakan test pada akhir pertemuan. Dalam mengerjakan test, setiap siswa tidak boleh saling membantu satu sama lain.

C. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar, tes dilakukan pada pertemuan kedua. Distribusi jumlah siswa yang mengikuti tes dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Hasil tes siswa (lampiran 7)

Interpretasi Nilai Siswa	Jumlah siswa	Keterangan
90,00 – 100	20	Amat Baik
80,00 – 89,00	-	Baik
65,00 – 79,00	-	Cukup
55,00 – 64,00	-	Kurang
50,00 – 54,00	-	Gagal/Tidak Lulus

Tabel 4.5 Hasil Eksperimen nilai siswa

Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	90
Rata-rata	96,3
Standar deviasi	3,57

D. Pembahasan

Pada hasil test kemampuan siswa dalam perkalian tiga angka bertambah meningkat, ini bisa dilihat dari nilai tertinggi hasil test untuk yang paling tinggi adalah 100 dan yang paling rendah adalah 90 dengan hasil rata-rata 96,3. Hasil belajar yang cukup baik ini sesuai dengan yang dikatakan Nawawi dan Ibrahim bahwa hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes, bahwa saat dilihat hasil belajar semua nilai siswa di atas nilai KKM sekolah.

Pada saat test sudah ada siswa yang mampu menghitung secara mencongak (diluar kepala) berkat pemberian latihan secara terus menerus. Pemberian latihan secara berulang dan terus menerus dapat memperkuat ingatan dan lebih lama tersimpan dalam memori. Ini sesuai dengan teori Thondrike bahwa pemberian latihan secara berulang dan terus menerus dapat membuat ingatan siswa semakin kuat tersimpan dalam memori.

Daryanto mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungnya, juga menurut Wahid Murni bahwa seseorang dikatakan berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan

adanya perubahan dalam dirinya, perubahan diantaranya yaitu dari segi berfikir, keterampilan dan sikap terhadap suatu objek. Gagne juga mengatakan hal yang kurang lebih sama bahwa belajar adalah adanya perubahan perilaku suatu objek. Ini terlihat pada saat siswa mengerjakan *Posttest* banyak siswa yang sudah menguasai dan mampu menghitung lebih cepat. Ini sesuai yang dikatakan sudjana serta yang dikatakan Warsito bahwa hasil dari belajar yaitu adanya perubahan ke arah positif pada diri orang yang belajar.

Pemberian latihan secara terus menerus kepada siswa memberikan pengalaman belajar yang baik sebagaimana menurut Gagne bahwa dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Pemberian game pada saat pembelajaran mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga sebagai penghilang rasa jenuh yang dialami siswa.

Pada saat melakukan tes tidak bisa dipungkiri masih ada siswa yang menghitung menggunakan perkalian menurun. Semua itu terjadikarenakan perbedaan daya tangkap siswa dalam memahami penjelasan guru.

Adapun yang membuat matematika kotak ini berhasil adalah:

1. Selalu diawali dengan sesuatu yang konkrit (nyata) bukan abstrak sehingga mudah dimengerti.
2. Pemberian latihan berulang-ulang mampu meningkatkan pengalaman siswa dan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
3. Menghitung dengan mencongak atau di luar kepala. Hal ini akan memacu kerja otak kanan dengan banyaknya imajinasi, anak-anak akan lebih kreatif.

4. Pada saat anak-anak mulai merasa bosan maka guru memberikan sebuah permainan dalam sebuah pembelajaran agar siswa merasa bersemangat lagi mengikuti pelajaran.