

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan.¹¹ Belajar juga diartikan suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relative konstan dan berbekas.¹²

Menurut Sadiman belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti.¹³ Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Disisi lain, belajar berarti kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.¹⁴ Artinya, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat

¹¹Sabri, Ahmad, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta: Quantum Teaching, 2005, hlm. 20

¹²Winkel, W.S., *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo, 1996, hlm.53.

¹³Sadiman, Arief S., dkk, *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada, 2010, hlm 2

¹⁴Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2011, hlm. 63

bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada disekolah, masyarakat, serta di lingkungan keluarganya sendiri.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.¹⁵ Hasil belajar adalah perubahan dalam dirinya dengan pemikiran pengalaman baru yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar.¹⁶

Mulyono Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁷ Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari diri siswa dan faktor yang berasal dari lingkungan. Gagne dalam Ratna Wilis Dahar menjelaskan bahwa kemampuan dalam menguasai materi pelajaran yang dicapai melalui lima kemampuan, yaitu

¹⁵Nana Sudjana, *penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung : Rosdakarya, 2009, hlm. 22

¹⁶Syaiful Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta , Jakarta :1995, hlm.14

¹⁷Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta 2010, hlm. 37

keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, informasi verbal, keterampilan motorik.¹⁸

Menurut Annurahman, belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.¹⁹ Hasil belajar dapat diartikan juga sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar dengan menggunakan skor atau nilai yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diperoleh dari tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran matematika dilaksanakan.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:²⁰

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.

¹⁸Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Hasil Belajar & Pembelajaran*, Jakarta: Erlangga, 2006, hlm. 118

¹⁹Annurahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009, hlm. 15

²⁰Syah, Muhibbin, *Op. Cit.* hlm. 145

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Slameto menjelaskan bahwa hasil belajar matematika di pengaruhi dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstren. Dalam faktor intern dikelompokkan menjadi tiga faktor yakni faktor jasmani, psikologi, dan kelelahan. Sedang faktor ekstern juga digolongkan menjadi tiga yakni, faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.²¹

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari dua faktor yakni faktor intenal dan faktor eksternal. Faktor internal (dari dalam siswa) terdiri dari jasmani, rohani, psikologi, dan kelelahan, sedangkan faktor eksternal seperti faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat serta strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

4. Media pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan pengertian secara terminology media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.²²

Dalam Bahasa Arab, media juga berarti perantara (*wasail*) atau

²¹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Bina Aksara, 2003, hlm. 54

²²Sadiman, Arif S, *Op.Cit.* hlm. 6

pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²³ Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Menurut Oemar Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.²⁴

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Adapun fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain :²⁵

- a. Dapat membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalanya pelajaran tidak membosankan).

²³ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003, hlm. 3

²⁴ *Ibid*, hlm. 15

²⁵ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, Semarang: Rasail, 2005, hlm. 125

- d. Semua indera siswa dapat diaktifkan.
- e. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat peraga yang dapat digunakan untuk mengefektifkan kegiatan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

5. Permainan Gelas Bilangan

a. Pengertian

Permainan gelas bilangan adalah permainan yang digunakan untuk membantu siswa memahami logaritma penjumlahan dan pengurangan bersusun cara pendek pada 2 bilangan dengan 3 angka atau lebih. Selain itu motivasi belajar akan muncul lebih besar dunia pikiran siswa menjadi konkret, suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif nyaman dan menyenangkan.²⁶

Media permainan gelas bilangan bertujuan merangsang siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran yang menggunakan media, akan lebih menarik dan memberikan suasana gembira karena siswa tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran.

b. Komponen Permainan

1) Fungsi Permainan

Kegiatan permainan gelas bilangan digunakan untuk membantu anak memahami algoritma penjumlahan dan

²⁶Pitajeng, Loc.Cit., hlm 144

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengurangan bersusun cara pendek pada 2 bilangan dengan 3 angka atau lebih.²⁷

- 2) Alat permainan
 - a) Peralatan Permainan

Peralatan permainan gelas bilangan terdiri atas kartu bilangan, kartu operasi + dan - ,sedotan warni warni, dan papan triplek yang dibagi menjadi 2 ruangan. Ruangan I merupakan tempat gelas- gelas bilangan, yang dipakai untuk kegiatan anak memanipulasi benda konkret, sedangkan ruangan II dipakai untuk kegiatan anak berpikir abstrak yaitu melakukan penjumlahan atau pengurangan dengan cara bersusun ke bawah. Ruang II untuk pengoperasian dengan menggunakan kartu bilangan. Barisan pertama (paling atas) untuk tempat simpanan atau pinjaman. Barisan ke-2 untuk tempat suku pertama, sedangkan barisan ke-3 untuk tempat suku kedua. Barisan ke-4 untuk tempat hasil jumlah atau selisih.²⁸

Kartu bilangan untuk satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan, dengan warna yang berbeda. Masing-masing disediakan 10 kartu dari angka 0-9. Setiap kartu di beri lubang. Kartu bilangan untuk simpanan atau pinjaman atau pertolongan. Disediakan 10 kartu dari angka 0-19. Sedotan

²⁷*Ibid*

²⁸*Ibid*, hlm. 145

dengan warna disesuaikan warna kartu bilangan. Masing-masing tempat disediakan 20 sedotan.

b) Cara Membuat

Papan triplek dipotong berbentuk persegi panjang dengan panjang 1 meter dan lebar 80 cm (atau sesuai keperluan), dibagi dengan garis sejajar dengan lebar menjadi 2, sehingga menjadi 2 persegi panjang dengan ukuran (60 x 80) cm yang dijadikan tempat gelas, dan (40 x 80) cm yang dijadikan tempat bilangan, kemudian di cat atau dupernis agar terlihat indah. Tempelkan gelas-gelas aqua bekas di kabel tunggal yang sudah dibengkokkan untuk tempat menggantungkan kartu.

c. Langkah-langkah penggunaan media permainan gelas bilangan.²⁹

- 1) Persiapkan sedotan dan gelas bilangan yang akan digunakan untuk melakukan operasi hitung.
- 2) Letakkan sedotan sesuai dengan nilai tempatnya, misalnya 312 berarti 2 sedotan berada pada gelas satuan, 1 sedotan berada pada gelas puluhan, 3 sedotan berada pada gelas ratusan.
- 3) Lakukan operasi hitung (penjumlahan dan pengurangan) dengan menambahkan sedotan atau mengurangi sedotan yang ada dalam gelas bilangan sesuai dengan angka penjumlahan atau pengurangan.

²⁹*Ibid*, hlm. 146

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Sedotan yang masih ada dalam gelas bilangan merupakan hasil operasi hitung yang dilakukannya.
- 5) Hitung jumlah sedotan yang masih ada dalam gelas bilangan sesuai dengan nilai tempatnya.
- 6) Jika dalam satu gelas bilangan terdapat lebih dari sepuluh sedotan, maka ambil sepuluh sedotan pada gelas tersebut, kemudian tambahkan satu sedotan pada gelas nilai yang bernilai tempat lebih besar yang ada di sampingnya.

Media permainan gelas bilangan ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media gelas bilangan yaitu dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, membantu guru untuk bisa menyampaikan suatu konsep pembelajaran yang abstrak menjadi sebuah situasi yang nyata, memantapkan pengetahuan siswa dalam memahami nilai tempat suatu bilangan, dan membantu siswa untuk menyelesaikan masalah operasi hitung dengan cara yang sistematis. Sedangkan kekurangannya yaitu tidak bisa digunakan dalam pembelajaran operasi hitung yang melibatkan bilangan desimal, dan khusus hanya untuk operasi hitung bilangan cacah.³⁰

Dari uraian diatas maka penerapan media permainan gelas bilangan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika setelah melakukan kegiatan-kegiatan dan langkah-langkah yang ada pada pembelajaran permainan gelas bilangan karena pembelajaran dengan

³⁰*Ibid*, hlm. 146

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan media gelas bilangan dapat membuat siswa berusaha untuk mencapai hasil yang optimal.

6. Hubungan antara Media Permainan Gelas Bilangan dengan Hasil Belajar Matematika.

Berbagai cara dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan penerapan media permainan gelas bilangan. Permainan ini membantu guru melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Dienes, permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara kongkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika pada siswa. Dapat dikatakan bahwa objek-objek kongkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran matematika jika dimanipulasi dengan baik.³¹

Dalam pembelajaran matematika permainan dapat menjadikan siswa aktif,berfikir logis,dan terjadi kepuasan pada diri sendiri sehingga proses pembelajaran hasil belajar meningkat.³²Dilihat dari kelebihan media permainan ini juga bahwasannya dengan penerapan media ini dapat meningkatkan kognitif siswa diantaranya memantapkan pengetahuan siswa dalam memahami nilai tempat suatu bilangan, dan membantu siswa untuk menyelesaikan masaah operasi hitung dengan cara yang sistematis.

³¹Reseffendi, E. T, *Materi Pokok Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Depdikbud, 1992, hlm 125

³²Pitajeng, Op. Cit., hlm 119

Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti mencoba menerapkan salah satu media pembelajaran yaitu penggunaan media permainan gelas bilangan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika khususnya dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Media permainan gelas bilangan akan memudahkan siswa dalam memahami algoritma penjumlahan dan pengurangan secara kongkrit dan dengan menyenangkan.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk menunjukkan keaslian peneliti bahwa topik yang diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti terdahulu, maka peneliti mencantumkan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yunasril tahun 2014 yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika Siswa Pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar”.³³ Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Penggunaan Media Kartu Bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Hasil belajar siswa sebelum tindakan dilakukan hanya mendapatkan nilai rata-rata 62,5 dengan ketuntasan klasikal hanya 35%. Pada siklus I hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat dengan rata-rata kelas

³³Yunasril, *Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar*: Universitas Islam Negeri, FTK, 2014



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebesar 76 dengan ketuntasan klasikal 75% sedangkan untuk siklus II hasil belajar siswa naik hampir sempurna dengan rata-rata kelas mencapai 91,5% dengan ketuntasan klasikalnya mencapai 100% ini berarti mengalami peningkatan. Adapun persamaan dari penelitian yang dilakukan Yunasril dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada variabel Y yaitu sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada variabel X, penelitian yang dilakukan Yunasril menggunakan media kartu bilangan sedangkan pada penelitian ini menggunakan media gelas bilangan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Martianty Nalole tahun 2011 yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Siswa pada Pengurangan Bilangan Cacah dengan Teknik Meminjam Melalui Media Kantong Bilangan di Kelas II SDN Pauwo Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango”.³⁴ Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Penggunaan Media Kantong Bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II. Ketuntasan belajar siswa pada siklus II memenuhi kriteria yang ditetapkan. Pada siklus I dari 15 orang siswa yang dikenai tindakan, 5 orang atau 33,3% memiliki keterampilan dengan nilai 65 ke atas sedangkan siswa yang memiliki keterampilan dengan nilai 65 ke bawah sebanyak 10 orang atau 66,7%. Pada siklus

³⁴Martianty Nalole, Maret 2011, *Meningkatkan Keterampilan Siswa Pada Pengurangan Bilangan Cacah Dengan Teknik Meminjam Melalui Media Kantong Bilangan*, Inovasi. Volume 8, No 1.

II dari 15 siswa dikenai tindakan 13 siswa atau 86,7% yang memiliki keterampilan dengan nilai 65 keatas dan 2 siswa atau 13,3% yang memiliki keterampilan dengan nilai dibawah 65. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik dari hasil belajar siklus I. Adapun persamaan dari penelitian yang dilakukan Martianty Nalole dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada variabel X yaitu menggunakan media gelas bilangan. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada variabel Y, penelitian yang dilakukan Martianty Nalole yaitu meningkatkan keterampilan siswa sedangkan pada peneliti meningkatkan hasil belajar.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah peneliti temukan, maka dapat diambil suatu kerangka berpikir yaitu: Hasil belajar matematika merupakan hasil usaha siswa dalam proses belajar matematika setelah mengalami belajar yang dapat di ukur melalui tes kemudian dinyatakan dalam simbol nilai angka dan huruf. Dan hasil belajar matematika dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor ekstern sebagai sarana/fasilitas yang dapat mendukung keberhasilan belajar.

Mata pelajaran matematika untuk kelas II SD tentunya membutuhkan media untuk mengonkretkan konsep yang akan dipelajari. Salah satunya materi penjumlahan dan pengurangan menyimpan yang dianggap sulit diajarkan di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, akan tetapi dapat lebih mudah memahaminya dengan bantuan media permainan gelas bilangan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media permainan gelas bilangan merupakan media yang dapat membantu anak memahami algoritma penjumlahan dan pengurangan bersusun cara pendek pada 2 bilangan dan 3 angka atau lebih. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan gelas bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika dikarenakan media ini dapat memantapkan pengetahuan siswa dalam memahami nilai tempat suatu bilangan, dan membantu siswa untuk menyelesaikan masalah operasi hitung dengan cara sistematis.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Data tentang aktivitas guru untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang diterapkan atau dilakukan telah sempurna atau tidak sempurna dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan sebelumnya. Adapun aktivitas guru dalam proses pembelajaran diambil dari langkah-langkah media pembelajaran gelas bilangan yaitu:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai dalam pembelajaran.
- 2) Guru mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri 5-6 orang setiap kelompok.
- 3) Guru meminta siswa untuk menyiapkan perangkat permainan gelas bilangan.
- 4) Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Guru menuliskan soal di papan tulis
- 6) Guru mempraktikkan cara menjumlahkan dan mengurangi bilangan cacah dengan cara memainkan gelas bilangan.
- 7) Guru membimbing siswa untuk melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dengan cara memainkan gelas bilangan.
- 8) Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang belum dipahami oleh siswa.
- 9) Guru menutup pelajaran dan memberikan kesimpulan pelajaran.

b. Aktivitas Siswa

Adapun data tentang aktivitas siswa yang dilakukan dalam proses pembelajaran matematika. Antara lain :

- 1) Siswa menyimak penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- 2) Siswa membentuk kelompok yang terdiri 5-6 orang setiap kelompok.
- 3) Siswa mempersiapkan perangkat permainan gelas bilangan.
- 4) Siswa memperhatikan penjelasan materi yang akan di pelajari.
- 5) Siswa memperhatikan tulisan soal di papan tulis.
- 6) Siswa memperhatikan cara menjumlahkan dan mengurangi bilangan cacah dengan cara memainkan gelas bilangan.
- 7) Siswa melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dengan cara memainkan gelas bilangan.

- 8) Siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang belum dipahami oleh siswa.
- 9) Siswa mendengarkan kesimpulan pelajaran yang di jelaskan guru dan menutup pelajaran dengan mengucapkan hamdalah.

2. Indikator Hasil

Hasil belajar siswa ditentukan dari KKM dan ketuntasan secara klasikal. Siswa baru dikatakan bisa berhasil apabila telah mencapai KKM yaitu 75. Sedangkan untuk klasikal siswa yang dikatakan berhasil apabila telah mencapai $\geq 75\%$.³⁵

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010, hlm 43