

ABSTRAK

Syakiroh, Umi. 2010. *Penggunaan Logico untuk Meningkatkan Kemampuan dalam Membilang Banyak Benda, Penjumlahan, dan Pengurangan Bilangan di Kelas I SD Negeri 01 Semaya Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang*. Skripsi. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dra.Noening Andrijati,M.Pd, Pembimbing II Drs.Teguh Supriyanto,M.Pd. 174 halaman.

Kata Kunci: Membilang banyak benda, Penjumlahan bilangan, Pengurangan bilangan, Alat permainan Logico

Pembelajaran di Sekolah Dasar tidak dapat terlepas dari pembelajaran matematika. Namun bagi siswa SD, matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, hal ini terbukti dengan rendahnya nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika khususnya materi membilang banyak benda, penjumlahan, dan pengurangan bilangan pada siswa kelas I SD Negeri 01 Semaya. Hal ini, disebabkan karena guru menggunakan metode pembelajaran yang konvensional berupa penggunaan metode ceramah tanpa penggunaan alat pembelajaran yang sesuai materi. Keadaan ini yang menjadikan pembelajaran tidak menarik, membosankan, siswa kurang aktif, dan kurang memahami konsep, yang pada akhirnya hasil belajar dan keaktifan siswa rendah. Berdasarkan uraian di atas penulis berusaha meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dengan menggunakan alat permainan Logico. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu apakah alat permainan Logico dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa pada materi membilang banyak benda, penjumlahan, dan pengurangan bilangan kelas I SD Negeri 01 Semaya. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar, keaktifan belajar siswa dan performansi guru pada materi membilang banyak benda, penjumlahan, dan pengurangan bilangan di kelas I SD Negeri 01 Semaya kecamatan Randudongkal kabupaten Pemalang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Subjek yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas ini yaitu Siswa kelas I SD Negeri 01 Semaya berjumlah 34 siswa. Penelitian terdiri dari 2 siklus, tiap-tiap siklus melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pengambilan data dilakukan dengan tes hasil belajar dan observasi. Analisis data dilakukan dengan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Indikator keberhasilan yang dicapai yaitu hasil tuntas belajar klasikal (skor \times 60) mencapai 75 %, nilai keaktifan siswa 75% dan nilai performansi guru minimal 75.

Berdasarkan analisis data penelitian, diperoleh nilai rata-rata tuntas belajar klasikal pada pra siklus sebesar 44%. Pada siklus I tuntas belajar klasikal 71%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85% atau terjadi peningkatan 14%. Selain hasil belajar, keaktifan siswa juga mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 72 % dan pada siklus II mencapai 85% atau terjadi peningkatan 13%. Nilai performansi guru juga meningkat, pada siklus I 72,9 dan siklus II mencapai 87,6.

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan alat permainan Logico dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas I SD Negeri 01 Semaya pada materi membilang banyak benda, penjumlahan, dan pengurangan bilangan.