

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI FPB  
DAN KPK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MAGIC BOX PADA  
SISWA KELAS IV SD IT ASSHIDDIQ BONE**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Muhammadiyah Makassar**

**Oleh :**

**ANDI BATARI ARDHA**

**105401117316**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN & PENERBITAN

No. Larima	
No. surat	
Jumlah exp.	
H a r a	
Nomor Induk	
No. Klasifikasi	

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN & PENERBITAN  
17/09/2021  
Lexp.  
smb. Alumni  
R/0146/PGSD/21 CD  
ARD  
-ms-

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDY PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **ANDI BATARI ARDHA**, NIM 105401117316 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 37 Tahun 1442/2021 M pada Tanggal 18 Dzulhijjah 1442 H / 28 Juli 2021 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jum'at, 30 Juli 2021.

20 Dzulhijjah 1442 H

Makassar,

30 Juli 2021 M

Panitia Pengujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji : 1. Dr. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd. (.....)  
2. Kristiawati, S.Pd., M.Pd. (.....)  
3. Al Ardillah Wahyudi, S.Pd., M.Si. (.....)  
4. Yana Dena Hadaming, S.Pd., M.Si. (.....)

Disahkan oleh :

Dekan FKIP Unismuh Makassar

  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDY PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi FPB dan  
KPK Dengan Menggunakan Media Magic Box Pada Siswa  
Kelas IV SD IT Ashiddiq Bone.**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **ANDI BATARI ARDHA**  
NIM : 10540 11173 16  
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan  
dan layak untuk diujikan.

Makassar, Agustus 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd.

  
Kristiawati, S.Pd., M. Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM : 860 934

  
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
NBM : 1148 913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDY PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan B. Saleh, Makassar No. 110, Telp. (0411) 404411 Fax. (0411) 404419

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama **Andi Batari Ardha**

Nim **105301117316**

Jurusan **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Judul Skripsi: **Menganalisis Hasil Belajar Matematika Materi LPH dan  
KPK dengan Menggunakan Media Main Box pada Siswa  
Kelas IV SD H. Asyhiddiq Bone**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim  
penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau  
dibuatkan oleh siapapun.

Dengan pernyataan ini saya buai dan saya bersedia menerima sanksi  
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September 2021

Yang Membuat Pernyataan

Andi Batari Ardha



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama: **Andi Batari Ardha**

Nim: **105401117416**

Jurusan: **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Judul Skripsi: **Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi FPB dan KPK dengan Menggunakan Media Magic Box pada Siswa Kelas IV SDH Asshiddiq Bone**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Dalam dan penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya menyusun sendiri skripsi saya tidak dibantu oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesabaran.

Makassar, September 2021

Yang Membuat Perjanjian

**Andi Batari Ardha**

## Motto dan Persembahan

Hidup adalah pilihan, maka pilihlah dan lakukan yang terbaik

(Penulis)

“Sebaik-baik kalian adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

(HR Ahmad)

“Wahai orang-orang yang beriman! Jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu.”

(QS Muhammad : 7)

Kupersembahkan karya ini buat :

Kedua orang tuaku, keluargaku dan sahabatku

Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung

penulis mewujudkan harapannya menjadi kenyataan

## ABSTRAK

Ardha, Andi Batari. 2021. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi FPB dan KPK dengan Menggunakan Media Magic Box pada Siswa Kelas IV SD IT Asshiddiq Bone*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Andi Husniati dan Pembimbing 2 Kristiawati.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan media *magic box* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi FPB dan KPK pada siswa kelas IV SD IT Asshiddiq Bone. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan media *magic box* pada siswa kelas IV SD IT Asshiddiq Bone.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan sederhana yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD IT Asshiddiq Bone sebanyak 2 orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedua siswa selama proses pembelajaran antusias dengan menggunakan media *magic box* bahkan cenderung mudah memahami materi FPB dan KPK. Sedangkan dari hasil belajar siswa masing-masing ada peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh siswa I 40 meningkat menjadi 80, siswa II 50 meningkat menjadi 88.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD IT Asshiddiq Bone dengan subjek yang terbatas melalui penerapan media *magic box* mengalami peningkatan.

**Kata Kunci :** FPB KPK, Media *magic box*, Hasil Belajar

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alamin, Puji syukur khadirat Allah *subhanahu wa ta'ala* yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam untuk Rasulullah *Shallallahu'alaihi wa sallam*, serta orang-orang yang senantiasa memperjuangkan risalahnya.

Skripsi yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Magic Box pada Siswa Kelas IV SD IT Asshiddiq" ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan dan menyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan do'a dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada Ayahanda **Andi Rumpang rahimahullah** dan Ibunda **Rasna**, atas cinta, do'a, kesabaran, didikan dan bimbingan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

3. Bapak Aliem Bahri, S.Pd. M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Ibu Dr. Andi Husniati, M.Pd. selaku pembimbing 1 yang telah memberikan banyak bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Kristiawati, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu guna memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Yusni, S.Pd. selaku kepala SD IT Asshiddiq Bone yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di SD IT Asshiddiq Bone.
7. Ibu Dwi Mentari, S.Pd. selaku guru mata pelajaran matematika SD IT Asshiddiq yang telah memberi izin melakukan penelitian dan senantiasa memberikan masukan dan saran.
8. Fahri dan Abi yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan rela mengorbankan waktunya mengikuti prosedur penelitian.
9. Keluarga besar yang telah memberikan dukungan, bantuan, do'a dan cintanya.
10. Teman-teman satu halaqah tarbiyah dan para murobbiyahku, terimakasih atas suntikan ruhiyah dan ukhuwah yang begitu indah.
11. Teman kelas PGSD 16 D yang telah memberikan suntikan semangat dan kenangan indah selama dibangku kuliah.

Kesempurnaan hanyalah milik Allah semata, penulis sebagai manusia yang dhoif menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu

penulis tetap terbuka atas saran dan kritik yang sifatnya membangun. Atas saran dan kritiknya penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'la meridhoi langkah dan setiap perjuangan kita. Aamiin.

Makassar, Februari 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Masalah Penelitian .....	4
1. Identifikasi Masalah .....	4
2. Alternatif Penyelesaian Masalah .....	4
3. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS .....</b>	<b>6</b>
A. Kajian Pustaka .....	6

1. Hasil Belajar.....	6
2. Hakikat Matematika.....	11
3. Media Pembelajaran.....	12
4. Media Magic Box .....	16
5. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).....	19
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Pikir.....	25
D. Hipotesis.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
C. Subjek Penelitian.....	25
D. Prosedur Penelitian.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	30
G. Indikator Keberhasilan.....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
A. Hasil Penelitian.....	31
B. Pembahasan.....	57
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>61</b>
A. Simpulan.....	61
B. Saran .....	61

DAFTAR PUSTAKA..... 63

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Manfaat Media Pembelajaran .....	15
4.1 Hasil Observasi Siswa Siklus I .....	36
4.3 Hasil Observasi Siswa Siklus II .....	48



## DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
2.1 Media <i>Magic Box</i> Bagian Luar (Tertutup).....	18
2.2 Media <i>Magic Box</i> Bagian Dalam (Tertbuka).....	19
2.3 Skema Kerangka pikir pembelajaran matematika dengan menggunakan media magic box.....	26
4.1 Lembar Jawaban Subjek 1 Pada Siklus 1.....	37
4.2 Lembar Jawaban Subjek 2 Pada Siklus 1.....	41
4.3 Lembar Jawaban Subjek 1 Pada Siklus 2.....	52
4.4 Lembar Jawaban Subjek 2 Pada Siklus 2.....	54
4.5 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1 dan 2.....	60



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Rubrik Penilaian dan Hasil Observasi Siswa
2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I
3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II
4. Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Materi FPB dan KPK
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
6. Lembar Kerja Siswa
7. Surat Pengantar Penelitian
8. Kartu Kontrol Pelaksanaan Penelitian
9. Surat Izin Meneliti
10. Surat Pengantar Penelitian
11. Dokumentasi



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pada dasarnya suatu proses belajar-mengajar adalah suatu interaksi antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran. Guru memiliki peranan yang sangat penting didalam proses pembelajaran.

Guru mengatur bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, guru harus menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik dan siswa merasa senang dan merasa harus mempelajari materi tersebut.

Guru memiliki tugas berat agar tercapainya tujuan pendidikan nasional Indonesia menurut (Undang-undang No.20 Tahun 2003) yang berbunyi : "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab."

Maka pendidikan nasional dapat menjadikan manusia pembangunan dan dapat membangun diri sendiri serta bertanggung jawab terhadap pembangunan bangsa.

Kita menginginkan tujuan suatu pembelajaran bisa maksimal, maka dari itu, perlu diperbaiki metode mengajar. Menurut (Anastasio Juan, 2013 : 3)

mengajar adalah sesuatu yang tidak pernah hilang dari pembahasan terkait pendidikan karena hubungan keduanya sangat erat. Didalam proses belajar mengajar, sering ditemukan adanya siswa yang pasif atau kurang keterlibatannya dalam pembelajaran, atau hanya didominasi oleh guru. Seorang guru harus memiliki jiwa kreatif dan professional serta bertanggung jawab dalam meningkatkan hasil belajar siswanya.

Di bidang matematika, nilai rata-rata tes PISA (*Programme for International Student Assessment*) siswa Indonesia bergerak fluktuatif. Nilai rata-rata tertinggi dicapai pada PISA 2006, 391 poin. Pada PISA 2018, siswa Indonesia memperoleh rata-rata 379. Menurut Suryana (2017 : 10) salah satu penyebabnya adalah belum efektifnya proses pembelajaran.

Selama ini proses pembelajaran masih berpusat kepada penguasaan materi atau hafalan sehingga menyebabkan kemampuan belajar siswa terhambat. Metode pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), guru cenderung tidak memperhatikan hak dan kebutuhan serta tumbuh kembang anak sehingga proses belajar mengajar tidak menyenangkan dan tidak mencerdaskan.

Keterampilan guru ketika melaksanakan proses pembelajaran sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan atau pemahaman siswa. Kebanyakan guru hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional dan ceramah saat menyampaikan materi pelajaran. Melalui model ini, siswa lebih banyak mendapatkan pengetahuan, namun hanya diterima atau didapatkan

melalui guru sehingga pembelajaran kurang bermakna bagi siswa karena ilmu yang didapat mudah dilupakan.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari Guru SD IT As-Shiddiq rata-rata hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika rendah, dari 18 siswa hanya 4 siswa yang mencapai KKM yaitu 75. Hal itu terjadi karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Hal ini menjadikan siswa pasif dan kurang memperhatikan pelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi FPB dan KPK juga disebabkan karena siswa masih bingung dalam perkalian dan pembagian.

Berdasarkan kenyataan tersebut, sebaiknya guru mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media sebagai salah satu alternatif agar siswa aktif dan hasil belajar siswa dapat meningkat serta tujuan pembelajaran tercapai.

Disini peneliti menggunakan media *magic box* yaitu merupakan media sederhana yang berguna untuk menentukan FPB dan KPK dua atau lebih bilangan dengan cara memasukkan angka ke dalam sebuah papan dengan menempelkan angka yang diperlukan kemudian menentukan hasilnya hingga selesai.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul, "Meningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media *Magic Box* pada Siswa Kelas IV SD IT Asshiddiq Bone.

## B. Masalah Penelitian

### 1) Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, salah satu masalah utama dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah adalah proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah atau berpusat ke guru saja. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa karena siswa cenderung bosan dan kurang memperhatikan pelajaran.

### 2) Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah tentang rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SD IT Asshiddiq Bone, penulis menggunakan media *magic box*.

### 3) Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang hendak penulis teliti dapat dirumuskan sebagai berikut :

"Apakah hasil belajar matematika dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *Magic Box* pada siswa Kelas IV SD IT Asshiddiq Bone".

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan media *magic box* pada siswa kelas IV SD IT Asshiddiq Bone.

#### D. Manfaat Penelitian

##### 1) Manfaat Untuk Guru :

- a) Guru mendapatkan informasi dan masukan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa menggunakan media *magic box*.
- b) Memberikan pengetahuan kepada guru bahwa media pembelajaran beragam.
- c) Menumbuhkan rasa percaya diri guru dalam mengajar.
- d) Memotivasi guru untuk memmbangun pembelajaran matematika yang menyenangkan siswa.

##### 2) Manfaat Untuk Siswa :

- a) Meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui media *magic box*.
- b) Dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam pelajaran matematika.
- c) Lebih berani dan berkonsentrasi dalam belajar matematika.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

#### A. KAJIAN PUSTAKA

##### 1. Hasil Belajar

###### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Ririn Yurista (2018 : 119) Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil merupakan suatu perolehan setelah melakukan suatu kegiatan. Hasil produksi merupakan hasil yang didapatkan setelah melakukan kegiatan mengubah suatu bahan menjadi barang siap pakai. Begitu juga dengan proses pembelajaran, setelah siswa melewati proses belajar akan berubah tingkah lakunya.

Menurut Gagne (dalam Karwono, 2017 : 13) Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Ciri hasil belajar adalah perubahan, seseorang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak terampil menjadi terampil.

Pindo Hantauruk (2018: 123) Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Simpulan bahwa hasil belajar adalah pencapaian perubahan tingkah laku atau pengetahuan dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Sulastri, dkk (93) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi :

- 1) Metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar.
- 2) Kurikulum. Kurikulum adalah sebuah perangkat pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik
- 3) Hubungan antara siswa dan guru. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa.
- 4) Perbedaan karakter siswa. Masing-masing siswa memiliki karakter yang berbeda-beda yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa yang lain. Misalnya ada siswa yang memiliki tingkah laku yang kurang menyenangkan temannya, maka ini berdampak terhadap proses belajar temannya.
- 5) Kedisiplinan. Disiplin sangat erat hubungannya dengan keterampilan siswa.

#### **c. Karakteristik Hasil Belajar**

Karakteristik hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang. Seseorang sudah mengalami sebuah proses belajar yang akan merubah perilakunya. Namun, tidak semua perubahan perilaku

merupakan hasil belajar. Perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a) Perubahan yang dilakukan secara sadar. Yaitu seseorang melakukan suatu proses pembelajaran sadar bahwa pengetahuan, keterampilannya sudah bertambah, dia lebih percaya diri, dsb. Sedangkan orang yang berubah perilakunya lantaran mabuk ini tidak dikategorikan dalam perubahan yang disadari karena orang tersebut tidak sadar apa yang telah dilakukan.
- b) Perubahan yang sifatnya berkelanjutan/ berkesinambungan. Yaitu perubahan perilaku sebagai hasil belajar akan berkelanjutan, artinya, perubahan yang telah terjadi menimbulkan terjadinya perubahan perilaku yang lain. Misalnya anak yang sudah belajar membaca, anak tersebut berubah perilakunya dari tidak bisa membaca menjadi bisa membaca. Keterampilan dalam membaca menyebabkan anak tersebut bisa membaca lebih bagus lagi dan bisa belajar yang lain. Sehingga anak tersebut bisa mendapatkan perubahan perilaku hasil belajar yang lebih banyak lagi.
- c) Perubahan yang sifatnya fungsional. Yaitu perubahan yang didapat sebagai hasil belajar memberikan manfaat kepada seseorang. Misalnya keterampilan dalam berbahasa Inggris memudahkan seseorang untuk belajar hal-hal yang lebih luas lagi.
- d) Perubahan yang sifatnya positif. Yaitu bertambahnya perubahan dalam individu. Perubahan yang didapatkan tersebut selalu

bertambah sehingga menjadi berbeda dari keadaan sebelumnya. Seseorang yang telah melewati proses belajar akan merasa mendapatkan sesuatu yang lebih banyak, lebih baik, dan lebih luas dalam dirinya. Misalnya ilmunya banyak, prestasinya meningkat, kecakapannya menjadi lebih baik, dsb

- e) Perubahan yang sifatnya aktif. Yaitu perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Dalam kematangan, perubahan itu bisa terjadi dengan sendirinya meskipun tidak ada usaha pembelajaran. Misalnya kalau seorang anak sudah sampai pada umur tertentu akan dengan sendirinya dapat berjalan meskipun belum belajar.
- f) Perubahan yang sifatnya menetap. Artinya perubahan terjadi sebagai hasil belajar akan berada selamanya atau kekal dalam diri individu, sedikit-tidaknya untuk masa tertentu. Ini berarti bahwa perubahan yang bersifat sementara seperti sakit, keluar air mata karena menangis, berkeringat, mabuk, bersin adalah bukan perubahan sebagai hasil belajar karena bersifat sementara saja. Sedangkan kecakapan kemahiran menulis misalnya adalah perubahan hasil pembelajaran karena bersifat menetap dan berkembang terus.

- g) Perubahan yang memiliki tujuan dan terarah. Artinya perubahan tersebut terjadinya karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Misalnya seorang individu belajar bahasa Inggris dengan tujuan agar ia dapat berbicara dalam bahasa Inggris dan dapat mengkaji bacaan-bacaan yang ditulis dalam bahasa Inggris. Semua aktivitas pembelajarannya terarah kepada tujuan itu. Sehingga perubahan-perubahan yang terjadi akan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. (Novrizal binmuslim, 2013 : 3-4)



## 2. Hakikat Matematika

Menurut Depdiknas Matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedangkan dalam bahasa Belanda, Matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

Menurut Karso (2007: 14-15) Matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti dan semacamnya, sehnga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika.

Matematika merupakan studi yang semestinya dikuasai setiap siswa pada setiap jenjang pendidikan. Karena matematika adalah ilmu dasar sehingga matematika memiliki peran yang sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu.

Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi Matematika.

### 3. Media Pembelajaran

#### a. Definisi Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu '*medius*' yang berarti "tengah", "perantara" atau suatu "pengantar". Juga dalam bahasa 'Arab media merupakan sebuah pengiring atau perantara pesan dari si pengirim ke penerima pesan.

AECT (*Association for education and communication technology*) mengartikan media merupakan segala bentuk dan saluran digunakan untuk suatu proses 'penyaluran' pesan. Sedangkan menurut *Education association* (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik-baik. (Satrianawati, 2018:5-6)

Menurut Heronimus Delu (2016 : 136-137) Media adalah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala benda yang bisa menjadi penyalur pesan atau isi sebuah pelajaran sehingga bisa merangsang peserta didik agar belajar dan meningkatkan motivasi, pikiran dan kemampuannya dalam belajar untuk terciptanya pengalaman belajar siswa.

#### b. Definisi Pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan "pem" dan akhiran "an" menunjukkan bahwa ada unsur dari luar

(eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Jadi pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. (Karwono dan Heni Mularsih, 2017 : 19-20)

### c. Media Pembelajaran

Heronimus Delu Pingge (2016 : 150-151) Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar kepada peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh.

Satrianawati, (2018: 5-6) Media pembelajaran yaitu media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan fungsinya, media terbagi menjadi dua yaitu :

- 1) Media dalam pengertian luas yaitu segala sesuatu yang digunakan seseorang untuk melakukan sebuah perubahan, yang mana perubahan tersebut bertahan lama didapatkan melalui pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung.
- 2) Media dalam pengertian sempit yaitu alat atau bahan yang digunakan seorang guru dalam pembelajaran di kelas untuk menjelaskan suatu materi atau untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mencari, memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran tersebut.

#### d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran secara umum dibagi menjadi :

- 1) Media yang dapat dilihat (media visual). Yaitu menggunakan indera penglihatan. Contohnya : media *magic box*, foto, temple, flayer, buku, miniature, dsb
- 2) Media yang dapat didengar (media audio). Yaitu menggunakan indera telinga. Contohnya : radio, kaset, dsb.
- 3) Media yang dapat didengarkan dan dapat dilihat (media audio visual). Yaitu menggunakan indera pendengaran (telinga) dan penglihatan (mata). Contohnya : televisi, VCD, dsb.
- 4) Semua media dirangkum menjadi satu (multimedia). Contohnya : internet (Satrianawati, 2018:10)

#### e. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Deasy Hartanti (2013 : 10) Manfaattmedia pembelajarandalam proses pembelajaran yaitu :

- 1) Pelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Materi lebih mudah dipahami siswa
- 3) Metode mengajariymenjadisolebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajarser.

- 4) Peserta didik lebih aktif melakukan kegiatan belajar

**Fungsi Media Pembelajaran ;**

- 1) Dapat memperjelas pesan yang disampaikan
- 2) Tidak terbatas oleh ruang dan waktu
- 3) Membuat siswa lebih aktif atau tidak pasif sehingga siswa lebih semangat dan mandiri
- 4) Memberi rasangan dan pengalaman kepada siswa

**Tabel 2.1=Manfaat media pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran		
Aspek-aspek	Manfaat Bagi Guru	Manfaat Bagi Siswa
Penyampaian materi pelajaran	Mempermudah guru ketika menjelaskan materi pembelajaran	Mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran
Konsep media pembelajaran	Materi bersifat abstrak menjadi kongkret atau nyata	Materi mudah dipahami, kongkret medianya, kongkret pemahamannya.s
Waktus	Efektif dan efisien	Siswa lebih banyak mempelajari materi dan materi yang relevan

Minatsa	Meningkatkan minat belajar dan mengajar seorang guru	Mendorong belajar siswa
Situasi ketika belajar	Interaktifes	Siswa aktif pada saat proses pembelajaran
Hasilsbelajar	Kualitas hasil mengajar lebih memuaskan.	Lebih mendalami dan utuhsih

(Satrianawati, 2018:9)

#### 4. Media Magic Box

Media *magic box* yaitu media yang nyata atau kongkret karena menggunakan indera penglihatan yaitu mata. Media ini disebut kotak ajaib karena media ini memiliki solusi dalam memecahkan suatu permasalahan. Media ini termasuk media visual dimana media ini hanya menggunakan indera penglihatan atau mata saja. Dari segi dimensinya, media ini tergolong media tiga dimensi karena memiliki panjang, tinggi, dan lebar.

Media ini bertujuan menarik perhatian peserta didik, membuat siswa aktif pada proses belajar mengajar, dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Selain tujuan di atas, media *magic box* juga memiliki keunggulan yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang asyik atau menyenangkan, dapat mendorong peserta didik dalam memahami materi pelajaran.



Gambar 2.1. Media Magic Box Bagian Luar (Tertutup)



Gambar 2.2. Media Magic Box Bagian Dalam (Terbuka)

**Langkah-langkah menggunakan media *magic box* :**

1. Buka tutup media *magic box*.
2. Bentangkan sisi kiri, kanan dan sisi depan *magic box*, bagian papan mencari\ FPB dan KPK dibiarkan berdiri.
3. Ambil angka yang akan dicari FPB dan KPK nya pada kotak bilangan, kemudian tempelkan pada bagian paling atas papan *magic box*.
4. Bilangan prima yang akan ditempelkan pada sisi kiri papan atau pembagi bilangan yang akan dicari adalah berurutan mulai dari 2, 3, 5 dan seterusnya.
5. Lakukanlah pembagian bilangan.
6. Apabila saat pembagian ada bilangan yang tidak bisa dibagi, maka dikosongkan.
7. Lakukan pembagian hingga habis.
8. Untuk menentukan KPK yaitu mengalikan semua bilangan yang ada di sebelah kiri.
9. Untuk mencari FPB yaitu dengan mengalikan semua bilangan prima yang dapat membagi kedua bilangan yang akan dicari tadi.

## 5. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil

### a) Faktor Persekutuan Terbesar (FPB)

#### 1) Pengertian

Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dari dua bilangan adalah bilangan terbesar yang menjadi faktor persekutuan antara dua bilangan tersebut. (Nurrohim, 2013 : 7)

#### 2) Konsep Faktor

Faktor merupakan pembagi habis dari suatu bilangan.

Contoh 1 :

Pada kalimat perkalian  $2 \times 3 = 6$ , 2 dan 3 merupakan faktor dari 6

Pada kalimat perkalian  $1 \times 6 = 6$ , 1 dan 6 merupakan dari 6

Jadi 1, 2, 3, dan 6 merupakan faktor dari 6

Contoh 2 :

Pada kalimat perkalian  $1 \times 12 = 12$ , 1 dan 12 di ruas kiri masing-masing merupakan faktor dari 12.

Pada kalimat perkalian  $2 \times 6 = 12$ , 2 dan 6 di ruas kiri masing-masing merupakan faktor dari 12.

Pada kalimat  $3 \times 4 = 12$ , 3 dan 4 di ruas kiri masing-masing merupakan faktor dari 12.

Jadi, 1, 2, 3, 4, 6, dan 12 masing-masing merupakan faktor dari 12.

Dari kedua contoh di atas dapat disimpulkan bahwa apabila perkalian dari dua bilangan menghasilkan suatu bilangan yang

ketiga maka kedua bilangan tersebut masing-masing merupakan faktor dari bilangan yang ketiga.

Untuk mendapatkan semua faktor dari suatu bilangan, kita menggunakan suatu cara yang sistematis sehingga tidak ada satupun faktor yang terlewatkan maupun terulang. Cara yang sistematis itu dapat menggunakan table.

Contoh 1. Menentukan faktor dari 6

Tabel 1. Perkalian yang hasilnya 6

	1	2
6	6	3

Jadi, faktor dari 6 adalah 1, 2, 3, dan 6.

Contoh 2. Perkalian yang hasilnya 12

	1	2	3
12	12	6	4

Jadi, faktor dari 12 adalah 1, 2, 3, 4, 6, dan 12.

### 3) Konsep Faktor Persekutuan

Setelah kita dapat menentukan faktor dari suatu bilangan maka kita dapat menentukan faktor persekutuan sebagai berikut.

Faktorsdari 8 adalah 1, 2, 4, dan 8.

Faktor dari 10 adalah 1, 2, 5,dan 10.

Darij pempfaktoran di atas tampak 1 adalah faktor dari 8 dan 10 sehingga dikatakan bahwa 1 merupakan faktor persekutuan dari 8 dan 10.

Jadi, faktor persekutuan adalah suatu bilangan yang menjadi faktor dari dua bilangan yang berbeda.

#### 4) Konsep Faktor Persekutuan Terbesar Dari dua Bilangan

Menentukan FPB dari dua bilangan sangatlah mudah jika telah diketahui semua faktor dari kedua bilangan tersebut.

Faktor dari 6 adalah  $y_1, y_2, y_3$ , dan  $6y$

Faktor dari 12 adalah  $y_1, y_2, y_3, y_4, y_6$ , dan  $y_{12}$

Faktor persekutuan dari dua bilangan di atas adalah 1, 2, 3, dan 6.

Dari keempat faktor persekutuan tersebut 6 merupakan faktor persekutuan terbesar, karena 6 merupakan faktor persekutuan terbesar dari 6 dan 12. Maka dapat ditulis  $FPB(6, 12) = 6$

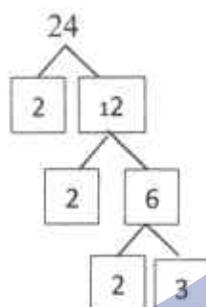
#### 5) Menentukan FPB dari Dua Bilangan

Cara menentukan FPB dari dua bilangan adalah dengan mendaftarkan semua faktor lalu mengidentifikasi faktor persekutuan dan diakhiri dengan menentukan faktor persekutuan terbesar.

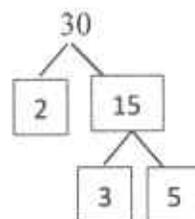
Menurut (Nurrohim, 2013 : 18-27) Cara lain yang dapat digunakan untuk menentukan faktorisasi prima yaitu dengan memfaktorkan setiap bilangan menjadi faktor-faktor bilangan prima.

Contoh. Menentukan FPB dari 24 dan 30

Pohon faktor dari 24



Pohon faktor dari 30



Dari kedua pohon faktor tersebut dapat kita tentukan faktorisasi prima dari 24 dan 30.

Faktor prima dari 24 =  $2 \times 2 \times 2 \times 3$

Faktor prima dari 30 =  $2 \times 3 \times 5$

FPB dari 24 dan 30 diperoleh dengan mengalikan semua pasangan faktor prima yaitu 2 dan 3.

Maka  $FPB(24,30) = 2 \times 3 = 6$ .

## b) Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)

### a) Pengertian

Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dari dua bilangan adalah bilangan terkecil yang menjadi kelipatan persekutuan antara dua bilangan tersebut. (Nurrohim, 2013 : 7)

### b) Kelipatan

Kelipatan adalah hasil perkalian suatu bilangan dengan bilangan asli.

Contoh :

$1 \times 3 = 3$ , 3 ruas kanan merupakan kelipatan dari 3,

$2 \times 3 = 6$ , 6 ruas kanan merupakan kelipatan dari 3

$3 \times 3 = 9$ , 9 ruas kanan merupakan kelipatan dari 3.

Demikian seterusnya.

Dari hasil perkalian di atas dapat kita ketahui kelipatan 3 adalah 3,

6, 9,.....

**c) Konsep Kelipatan Persekutuan**

Kelipatan dari 3 adalah 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30,.....

Kelipatan dari 4 adalah 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40,.....

Dari dua kelipatan di atas 12 adalah kelipatan dari 3 dan 4 maka

12 merupakan kelipatan persekutuan dari 3 dan 4.

**d) Kelipatan Persekutuan terkecil**

Contoh

Kelipatan dari 3 adalah 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36,..

Kelipatan dari 4 adalah 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44,...

Dari hasil kelipatan bilangan 3 dan 4 didapatkan 12, 24, 36

merupakan anggota dari kelipatan persekutuan dari 3 dan 4.

Diantara anggota persekutuan 12 merupakan anggota kelipatan

persekutuan dari 3 dan 4 yang paling kecil sehingga 12 merupakan

KPK dari 3 dan 4. (Nurrohim, 2013 : 27-29)

## B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain :

1. Hasil penelitian Ika Kurnia (2012) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Melalui Pendekatan Kooperatif Model *Jigsaw* di Kelas IV SD Negeri 1 Cikandang Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan”, menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif model *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi FPB dan KPK. Persamaan penelitian tersebut dengan skripsi penulis yaitu peningkatan hasil belajar matematika pada materi FPB dan KPK. Perbedaan penelitian tersebut dengan skripsi penulis yaitu menggunakan pendekatan kooperatif model *jigsaw*, sedangkan penulis menggunakan media *magic box*.
2. Hasil penelitian Ikta Fitriani, Diana dan Suyitno (2020) yang berjudul “Keefektifan *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *magic box* dapat dijadikan inovatif pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kondusif. Persamaan penelitian tersebut dengan skripsi penulis yaitu menerapkan media *magix box* dalam pembelajaran matematika. Perbedaan penelitian tersebut dengan skripsi penulis yaitu penerapan media pada pembelajaran matematika materi jarring-jaring, sedangkan penulis menerapkan media *magic box* pada materi FPB dan KPK.

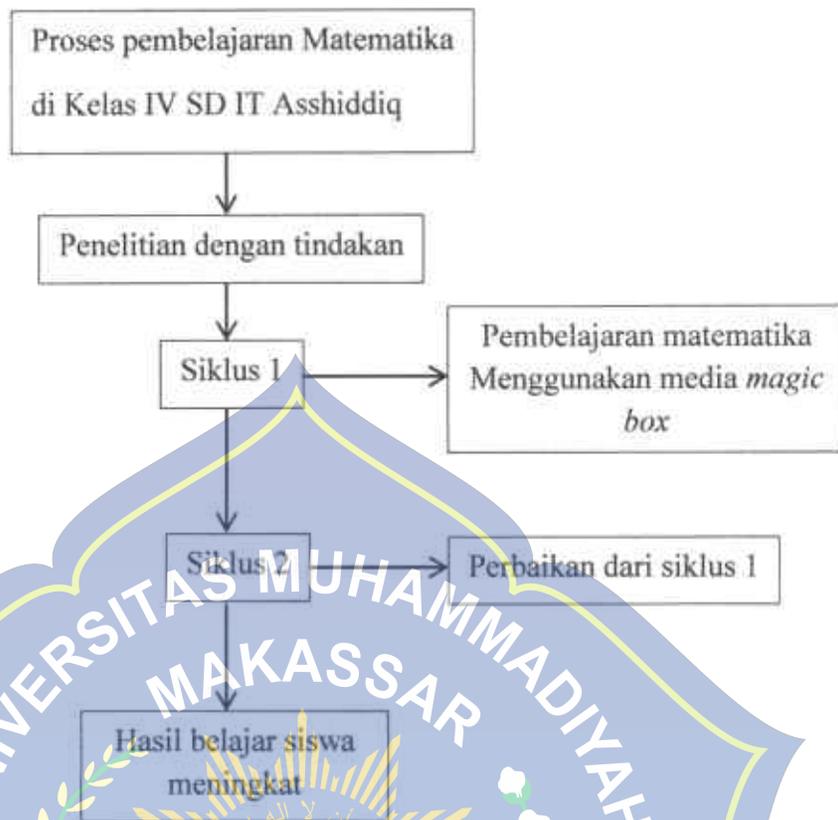
Dari beberapa penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi FPB dan KPK. Oleh karena pada penelitian ini peneliti ingin meneliti hasil dari penerapan media *magic box* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi FPB dan KPK.

### C. KERANGKA PIKIR

Selama ini pelajaran matematika identik dengan pelajaran yang sangat membosankan dan dianggap terlalu sulit bagi setiap peserta didik. Olehnya itu, guru perlu memiliki kompetensi dan harus kreatif ketika menyampaikan materi kepada siswa. guru dituntut dapat membangun suasana belajar yang dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa sehingga tidak ada lagi siswa yang pasif pada saat pembelajaran berlangsung.

Rendahnya hasil belajar Matematikasiswa kelas IV SD IT As-Shiddiq akibat komunikasi guru ketika proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif karena tidak ada media yang digunakan guru. Menjadikan siswa kurang aktif dan kurang pengetahuan konsep yang luas terhadap materi pelajaran. Dalam permasalahan seperti ini, guru harus melakukan usaha atau tindakan kongkrit untuk memperbaikinya. Yaitu dapat berupa menggunakan mediasipembelajaran yang tepat sesuai dengan materipelajaran terutama pada pelajaran matematika, khususnya pada pembahasan FPB dan KPK.

Ketika menggunakan media *magic box*, proses pembelajaran tidak berpusat pada guru saja tetapi juga pada siswa. Sehingga diharapkan proses belaaajar menggunakan media *magic box* dapat meningkatkan hasil belajar.



Gambar 2.3. Skema Kerangka pikir pembelajaran matematika dengan menggunakan media magic box

#### D. HIPOTESIS

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian sebagai berikut.

Penggunaan media *magic box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD IT Asshiddiq Bone.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Sederhana (PTS), disebut *Simple Action Research* dalam bahasa Inggris, yaitu suatu aktivitas atau kegiatan penelitian yang dilakukan secara sederhana.

#### B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Asshiddiq Bone yang terletak di Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo, Macanang, Kecamatan Tanete Riattang Barat, Kabupaten Bone, Prov. Sulawesi Selatan. Penelitian tindakan sederhana ini dilakukan pada mata pelajaran matematika khususnya materi FPB dan KPK. Dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021.

#### C. Subjek Penelitian

Subjeknya adalah siswa kelas IV SD IT Asshiddiq dengan jumlah 2 siswa. Subjek tersebut diambil berdasarkan hasil ulangan harian matematika kelas IV SD IT Asshiddiq yaitu 1 siswa yang hasil belajar matematikanya rendah dan 1 siswa yang hasil belajarnya tinggi, serta rekomendasi dari guru mata pelajaran matematika.

#### D. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur dari penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus, yaitu dilaksanakan 2 siklus.

## 1. Siklus I

### a) *Planning* (Tahap Perencanaan)

Pada tahapan ini, peneliti mencari sumber informasi yang berhubungan dengan hasil belajar siswa. Tahapannya yaitu:

- 1) Melakukan pendekatan kepada wali kelas IV agar bisa menggali mengenai karakter dan tingkat pengetahuan siswa
- 2) Menyusun RPP berdasarkan materi yang dipilih
- 3) Menyiapkan media *magic box*
- 4) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari soal ujian per siklus.

### b) *Acting* (Tahap Tindakan)

Tindakan yang akan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dalam proses pembelajaran matematika

### c) *Observing* (Tahap Pengamatan)

Pada tahapan ini, peneliti melaksanakan pengamatan pada kegiatan pembelajaran. Dengan tujuan agar dapat mengetahui kelemahan-kelemahan yang dimiliki siswa.

### d) *Reflecting* (Tahap Refleksi)

Yaitu menilai dan mempelajari perkembangan hasil belajar siswa pada akhir siklus I untuk menjadi acuan atau gambaran agar dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

## 2. Siklus II

Adapun aktivitas yang dilaksanakan pada siklus ini sama saja yang dilakukan pada siklus I, namun dilakukan perbaikan sesuai dengan saran pada refleksi siklus I.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah didalam sebuah penelitian. Karena tujuan dari suatu penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpuln data pada penelitian ini yaitu :

#### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap semua aktivitas pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal tindakan hingga akhir pelaksanaan tindakan tersebut. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui keselarasan antara sebuah tindakan dengan suatu rencana yang sudah dibuat dan agar mengetahui apakah tindakan tersebut bisa menghasilkan auatu perubahan sesuai dengan yang diinginkan.

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah teknik mengumpulkan data-data dengan cara mempelajari catatan-catatan tentang sesuatu yang sudah baik dalam sebuah tulisan, gambar, atau foto dan karya-karya.

#### 3. Test

Test merupakan beberapa latihan atau pertanyaan untuk mengetahui atau mengukur pengetahuan dan kemmpuan siswa.

Dengan test ini, peneliti bisa mengukur seberapa jauh pengetahuan dan pemahaman siswa terkait materi yang telah diberikan.

#### 4. Interview (Wawancara)

Teknik ini dilakukan langsung oleh peneliti dalam bentuk pertanyaan Tanya jawab atau mewawancarai siswa untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian.

### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang diterapkan diambil dari data aktivitas siswa dan guru melalui lembar observasi yang dianalisis dengan mendeskripsikan aktivitas siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran dan menyelesaikan soal. Hasil belajar siswa dapat dianalisa menggunakan rumus berikut ::

$$\text{Presentasi nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

### G. Indikator Keberhasilan

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada penelitian ini di SD IT As-Shiddiq Bone yaitu 75. Penelitian ini bisa dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa meningkat yaitu mencapai ketuntasan  $>75$  dan jika  $\leq 75$  dinyatakan tidak tuntas.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu dengan guru mata pelajaran matematika SD IT Asshiddiq Bone mengenai kondisi siswa dan pembelajaran di SD IT Asshiddiq Bone. Dari hasil wawancara, diperoleh informasi yaitu pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru, siswa juga masih kesulitan dalam perkalian dan dari hasil ulangan harian siswa masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 75.

Penelitian ini dilaksanakan di rumah siswa SD IT Asshiddiq dan di rumah peneliti pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 dimana siswa kelas IV berjumlah 2 orang siswa laki-laki.

Hasil penelitian ini diuraikan secara garis besar meliputi per siklus sebanyak tiga kali pertemuan dan peningkatan hasil belajar matematika menggunakan media *magic box* pada siswa kelas IV SD IT Asshiddiq Bone yang berlangsung kurang lebih dari bulan Desember sampai Januari.

#### 1) Siklus 1

##### a) Tahap Perencanaan'

Pada tahapan ini langkah-langkah yang dilakukan yaitu :

- 1) Peneliti' mengantar surat penelitian

- 2) Peneliti membuat perangkat penelitian yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan LKS (lembar kerja siswa).
- 3) Peneliti' membuat media pembelajaran *magic box*
- 4) Peneliti membuat soal tes ujian yang akan diberikan setiap akhir siklus.
- 5) Peneliti mempersiapkan peralatan untuk mendokumentasikan aktivitas peneliti dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dalam penelitian ini menggunakan kamera hp untuk mendokumentasikan dalam bentuk gambar.
- 6) Peneliti mengkonsultasikan RPP dan media pembelajaran kepada guru mata pelajaran matematika.

#### **b) Tahap Tindakan**

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus 1 dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Secara rinci pelaksanaan Penelitian Tindakan pada siklus I dapat dijelaskan sebagai berikut.

##### **1) Pertemuan I (03 Desember 2020)**

- a. Pada kegiatan awal peneliti membuka pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama. Kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar siswa serta memberikan game kepada siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Pada kegiatan inti siswa membaca teks yang berkaitan dengan materi pada buku paket, setelah itu peneliti bertanya

kepada siswa, sebutkan bilangan yang merupakan faktor dari  $6!$ , namun tidak ada siswa yang mampu menjawab, setelah diberikan contoh oleh peneliti ada satu siswa yang berhasil menjawab faktor dari 6 yaitu 1,2,3,6.

Pertanyaan ke-2 apa arti faktor bilangan?. Siswa hanya diam dan belum mampu menjawab pertanyaan peneliti. Selanjutnya peneliti menjelaskan secara rinci tentang faktor bilangan dan memberikan contoh kepada siswa.

Kemudian siswa membaca teks tentang kelipatan bilangan dan faktorisasi. Setelah itu, peneliti bertanya arti dari kelipatan dan faktorisasi, namun belum ada siswa yang berani menjawab, selanjutnya peneliti menjelaskan tentang kelipatan dan faktorisasi prima serta memberikan contoh mencari kelipatan dan faktorisasi prima. Kemudian, peneliti memberikan soal latihan kepada siswa.

Pada kegiatan akhir, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Peneliti dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Kemudian kegiatan pembelajaran pada pertemuan I ditutup dengan berdoa yang dipimpin salah satu siswa.

## 2) PertemuannII (04 Desember 2020)

Pada pertemuan ini, peneliti menjelaskan tentang mencari FPB dan KPK.

a. Pada langkah awal peneliti memulai pelajaran dengan salam dan mengajak siswa berdoa bersama, peneliti sedikit mereview pembelajaran pada pertemuan I, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan II.

b. Pada kegiatan inti siswa membaca teks yang berkaitan dengan materi FPB dan KPK dalam buku paket, kemudian peneliti menjelaskan tentang FPB dan KPK serta memberikan contoh penyelesaian FPB dan KPK menggunakan media *magic box*, kemudian memberikan soal latihan FPB dan KPK kepada siswa. Siswa senang dan antusias menggunakan media *magic box*. Namun, siswa belum mampu menggunakan secara mandiri. Dalam media *magic box* terdapat *reward* berupa *soack* bagi siswa yang berhasil menjawab latihan dengan benar.

c. Pada kegiatan akhir, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Kemudian menutup pembelajaran pada pertemuan II.

## 3) Pertemuan III (10 Desember 2020)

a. Pada kegiatan awal pelajaran dibuka dengan salam dan berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

b. Pada pertemuan ini siswa mengerjakan soal evaluasi tahap

Soal evaluasi siklus 1 yaitu :

1. Tuliskan faktor dari bilangan 20
2. Tuliskan kelipatan dari 5 yang kurang 50
3. Tuliskan faktorisasi prima dari 40
4. Tentukanlah FPB dari 5 dan 10
5. Tentukanlah FPB dari 8, 10, dan 15
6. Tentukanlah KPK dari 5 dan 15
7. Tentukanlah KPK dari 15, 20, dan 25
8. Carilah FPB dan KPK dari 25, 30, 50
9. Ayah memasang sebuah lampu hias di depan rumah untuk memperingati Hari Ulang Tahun kemerdekaan RI. Ayah akan menyalakan lampu hias bergantian dalam waktu yang telah ditetapkan. Lampu yang berwarna merah menyala setiap 5 detik dan lampu yang berwarna hijau menyala setiap 6 detik. Pada detik keberapakah lampu berwarna merah dan hijau tersebut menyala secara bersama-sama kembali ?
10. Ibu mempunyai 18 jeruk dan 12 apel. Setiap kantong plastik diisi dengan buah jeruk yang sama banyak dengan buah apel. Berapa banyakkah jeruk dan apel pada masing-masing kantong plastik ?

- c. Pada kegiatan akhir, peneliti menutup pembelajaran dengan salam dan mengajak siswa berdoa.

**c) Tahap Observasi**

1) Hasil observasi

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Siswa Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Indikator	Pertemuan			Presensi (%)
			1	2	3	
1	Kegiatan Awal	a. Siswa hadir saat kegiatan pembelajaran	2	2	U	100
		b. Siswa berdoa bersama	2	2	J	100
		c. Siswa bersamangat ketika games	2	2	A	100
	Kegiatan Inti	a. Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan	0	1	N	25
		b. Siswa bertanya jawab tentang materi FPB dan KPK	0	0	S	0
		c. Siswa memahami cara menggunakan <i>media magic box</i>	0	0	I	0
2	Inti	d. Siswa mampu menyelesaikan soal yang	0	0	U	0
				S		




		diberikan			
		e. Siswa senang mendapatkan hadiah atas pencapaiannya	2	2	100
		a. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami	0	0	0
3	Kegiatan Akhir	b. Siswa dapat menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	0	0	0
		c. Siswa berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran		2	100

Dari hasil observasi tersebut, dapat dilihat bahwa pada kegiatan awal pertemuan 1, 2, dan 3 semua siswa hadir saat pembelajaran, berdoa bersama serta bersemangat ketika games.

Pada kegiatan inti pertemuan 1, 2, dan 3 hanya 1 siswa yang memperhatikan guru menjelaskan, siswa yang satu sibuk bermain sendiri. Pada kegiatan ini belum ada siswa yang berani bertanya tentang materi FPB dan KPK dan belum ada siswa yang mampu menyelesaikan soal serta belum memahami cara menggunakan media *magic box*. Namun kedua siswa senang ketika mendapatkan hadiah.



Wawancara dilakukan terhadap subjek penelitian yang berjumlah 2 siswa untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah mereka ikuti pada siklus I. Wawancara dilakukan secara perorang terhadap subjek wawancara. Hasil wawancara peneliti dengan siswa yaitu :

**Wawancara dengan siswa A :**

Peneliti : Dari mana kamu mendapatkan jawaban nomor 1 dan 2 ?

Siswa A : Dari mencari faktor dari 20 yaitu dengan cara membagi habis bilangan 20. Kalau nomor 2 yaitu mencari hasil perkalian 5 dengan bilangan yang lainnya jadi jawabannya 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45.

Peneliti : Bagaimana kamu mendapatkan jawaban dari no.3 ?

Siswa A : Dengan cara mencari faktorisasinya bu.

Peneliti : Oh begitu.

Siswa A : Iyaa bu.

Peneliti : Selanjutnya bagaimana kamu mendapatkan jawaban dari no.4 dan 5?

Siswa A : Saya menggunakan media *magic box* ibu.

Peneliti : Cek jawaban kamu nomor 6 dan 7 dengan menggunakan media *magic box*.

Siswa A : Saya masih bingung bu mencari KPK menggunakan

media *magic box*.

Peneliti : Oiya, nanti ibu jelaskan kembali cara mencari KPK menggunakan media *magic box*. Selanjutnya pada no.8, 9, 10 Bagaimana kamu mendapatkan jawabannya?

Siswa A : No.8 saya agak bingung bu, karena mencari KPK dan FPB 3 bilangan. No.9 saya belum paham cara mencari kapan lampu tersebut menyala bersamaan, begitu juga no.5 saya belum tau caranya bu.

Peneliti : Baik, insyaa Allah nanti pada siklus selanjutnya ibu akan jelaskan kembali.



## 2) Hasil belajar dan wawancara siswa B pada siklus I

SOAL SIKLUS I

Nama: ...  
Kelas: VII

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

$$P = \frac{20}{20} = 100 = (90)$$

Gambar 4.2 Lembar Jawaban Subjek B Pada Siklus I

**Wawancara dengan siswa B :**

Peneliti : Bagaimana caranya kamu mendapatkan jawaban no.1 ?

Siswa B : No.1 saya tidak tau, asal jawab saja bu.

Peneliti : Berarti kamu belum paham apa itu faktor.

Selanjutnya bagaimana kamu mendapatkan jawaban no. 2 dan 3?

Siswa B : no.2 yaitu mencari perkalian dari 5 bu, maka didapatlah kelipatannya, kemudian no.3 dengan mencari pohon faktornya baru menentukan faktorisasi primanya.

Peneliti : Ok, No.1 dan 3 sama-sama mencari faktor. Kalau no.4 dan 5 bagaimana kamu mencari FPBnya ?

Siswa B : Mencari FPBnya menggunakan tabel bu dapat 5, no. 5 saya masih bingung cara mencari FPB 3 bilangan.

Peneliti : Kamu tidak menggunakan media *magic box*?

Siswa B : Tidak bu, karena masih bingung cara menggunakannya.

Peneliti : Nanti ibu akan jelaskan kembali caranya.

Selanjutnya no.6 dan 7 bagaimana jawabannya?

Siswa B : Saya belum tau bu caranya.

Peneliti : Baik, nanti ibu akan jelaskan kembali pada siklus selanjutnya.

Kesimpulan dari hasil wawancara pada siklus I kedua siswa belum paham menggunakan media *magic box* dengan baik dalam mencari FPB dan KPK, tapi siswa antusias dan senang menggunakan media *magic box*.

#### d) Tahap Refleksi

Peneliti mencatat hal-hal yang menghambat proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *magic boc* untuk dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Adapun beberapa hambatan atau kelemahan yang dihadapi yaitu sebagai berikut

Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan mengenai materi faktor dan kelipatan, kemudian peneliti dan siswa bertanya jawab mengenai hal-hal yang belum dipahami. Namun siswa kurang aktif bertanya, mereka masih malu-malu dan kurang berani mengajukan pertanyaan. Siswa juga kurang aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar materi pembelajaran. Peneliti perlu melakukan stimulus-stimulus berupa pancingan, supaya siswa tersebut lebih berani dalam mengajukan suatu pertanyaan. Diakhir kegiatan, diharapkan siswa dapat memberikan simpulan pengalaman belajarnya dari awal hingga akhir namun siswa belum mampu menyimpulkan secara mandiri.

Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan *review* pembahasan sebelumnya, namun hanya 1 siswa yang mengingat materi yang telah diajarkan. Hal tersebut karena siswa masih belum paham secara utuh materi yang dijelaskan sebelumnya, siswa kurang berkonsentrasi dan

kurang memperhatikan penjelasan peneliti. Pada pertemuan kedua, siswa mulai menggunakan media *magic box* namun belum mampu menggunakan media secara mandiri.

Pada pertemuan ketiga, peneliti memberikan soal ujian siklus 1. Berdasarkan refleksi hasil observasi siklus 1 maka langkah selanjutnya adalah menentukan solusi perbaikan untuk tindakan pada siklus berikutnya agar tujuan penelitian dapat tercapai sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Adapun perbaikan-perbaikan tersebut yaitu :

- 1) Peneliti perlu memperkuat penjelasan tentang materi yang diajarkan dan penerapan media *magic box* dalam pembelajaran.
- 2) Peneliti harus memberikan pancingan kepada siswa agar aktif sehingga terjadilah interaksi antara peneliti dan siswa.
- 3) Peneliti perlu memperkuat penjelasan penggunaan media *magic box*.

#### 4) Siklus 2

Berdasarkan refleksi tindakan pada siklus I, maka perlu dilaksanakan tindakan pada siklus II. Hal ini untuk memperbaiki proses pembelajaran yang kurang pada siklus I. Siklus II dilaksanakan terdiri dari 3 pertemuan.

##### a) Tahap Perencanaan

Pada tahapan perencanaan siklus ini disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Pada tahap ini peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan soal ujian siklus II.

##### b) Tahap Tindakan

###### 1) Pertemuan I (11 Desember 2020)

a. Pada kegiatan awal peneliti membuka pelajaran dengan salam dan membaca basmalah, menyapa siswa dan menanyakan kabar, kemudian peneliti mengulas kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya dan menginformasikan apa tujuan dari pembelajaran.

b. Pada kegiatan inti, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa peneliti bertanya kepada siswa sebutkan bilangan yang merupakan faktor dari 8, siswa menjawab 1,2,4,8.

Kemudian apa arti faktor bilangan, siswa menjawab faktor bilangan adalah bilangan yang habis membagi sebuah bilangan. Kemudian guru menjelaskan kembali tentang faktor bilangan.

Setelah itu siswa berlatih mengerjakan soal. Kemudian siswa membaca teks tentang kelipatan bilangan, untuk mengetahui pemahaman siswa tentang kelipatan, guru bertanya bertanya apa arti dari kelipatan, siswa menjawab kelipatan merupakan hasil kali dari bilangan tersebut dengan bilangan asli, kemudian guru menjelaskan kembali tentang kelipatan.

Selanjutnya guru menjelaskan tentang faktor prima dan faktorisasi kemudian siswa mengerjakan soal latihan.

- c. Pada kegiatan penutup, guru memberikan soal kepada siswa, kemudian guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran, pada akhir pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin salah satu siswa.

## 2) Pertemuan II (12 Desember 2020)

- a. Pada kegiatan awal peneliti membuka pelajaran dengan salam dan membaca basmalah kemudian menyapa siswa dan memberikan games, menjelaskan tujuan pembelajaran serta melakukan apersepsi dengan mengulang pelajaran pada pertemuan sebelumnya.

- b. Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan tentang FPB dan KPK KPK dan memberikan contoh penyelesaian FPB dan KPK menggunakan media *magic box*, kemudian memberikan latihan kepada siswa. pada siklus 2 siswa sudah mampu menggunakan media *magic box* secara mandiri.

- c. Pada kegiatan penutup, peneliti dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan menuntup pertemuan membaca doa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

### 3) PertemuannIII (14 Desember 2020)

- a. Kegiatan awal, peneliti membuka pelajaran dengan salam, memulai pembelajaran dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

- b. Pada pertemuan ini, siswa mengerjakan soal evaluasi siklus 2.

Soal evaluasi siklus 2 yaitu :

- 1) Tuliskan faktor dari bilangan 32
- 2) Tuliskan kelipatan dari 8 yang kurang 50
- 3) Tuliskan faktorisasi prima dari 60.
- 4) Tentukanlah FPB dari 20 dan 25
- 5) Tentukanlah FPB dari 15, 20, dan 30
- 6) Tentukanlah KPK dari 25 dan 50
- 7) Tentukanlah KPK dari 14, 28, dan 52
- 8) Carilah FPB dan KPK dari 15, 30, 50
- 9) Petugas ronda pos A wajib menyembunyikan kentongan setiap 15 menit dan petugas pos B setiap 20 menit. Pukul 22.22 mereka membunyikan kentongan bersamaan, pukul berapakah mereka akan membunyikan kentongan bersama lagi?

10) Ibu membeli 30 kue kacang dan 50 kue keju. Kedua jenis kue tersebut akan diletakkan kedalam kotak. Setiap kotak berisi kue yang sama banyak untuk setiap jenis. Berapa kotak paling banyak yang harus disediakan Ibu?

c. Kegiatan akhir, pertemuan ini ditutup dengan berdoa yang dipimpin salah satu siswa.

**c) Tahap Observasi**

1) Hasil observasi

**Tabel 4.2 Hasil Observasi Siswa Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Indikator	Pertemuan		Presensi (%)
			2	3	
1	Kegiatan Awal	a. Siswa hadir saat kegiatan pembelajaran	2	2	100
		b. Siswa berdoa bersama	2	2	100
	Kegiatan Inti	c. Siswa bersamangat ketika games	2	2	100
		d. Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan	2	2	100
2	Kegiatan Inti	e. Siswa bertanya jawab tentang materi FPB dan KPK	1	2	75
		f. Siswa memahami cara	2	2	100

		menggunakan <i>media magic box</i>			S
		g. Siswa mampu menyelesaikan soal yang diberikan	2	2	100
		h. Siswa senang mendapatkan hadiah atas pencapaiannya	2	2	100
		i. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami	2	2	100
3	Kegiatan Akhir	j. Siswa dapat menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	2	2	100
		j. Siswa berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran	2	2	100

Dari hasil observasi tersebut, dapat dilihat bahwa pada kegiatan awal pertemuan 1, 2, dan 3 semua siswa hadir saat pembelajaran, berdoa bersama serta bersemangat ketika games.

Pada kegiatan inti pertemuan 1, 2, dan 3 terjadi peningkatan dari siklus 1 yaitu semua siswa memperhatikan guru menjelaskan, sudah memahami cara menggunakan *media magic box*, mampu menyelesaikan soal yang diberikan, dan senang mendapatkan

hadiah. Pada pertemuan 1 ada 1 siswa yang berani bertanya tentang materi FPB dan KPK, siswa yang 1 masih malu-malu, namun pada pertemuan 2 semua siswa sudah berani bertanya tentang materi pembelajaran.

Pada kegiatan akhir pertemuan 1, 2, dan 3 semua siswa bertanya tentang hal yang belum dipahami, mampu menyimpulkan materi pelajaran serta berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran.



## 2) Hasil belajar siswa dan wawancara siswa A pada siklus II

**SOLUSI SIKLUS 2**

Nama : F. L. W. A.      No. Abs. : 001111

Kelas : II

- 1) Tolokkan bilangan dan betangan 22
- 2) Tolokkan kelipatan dari 8 yang kurang 70
- 3) Temukan faktorisa prima dari 60
- 4) Temukan FPB dari 75 dan 75
- 5) Temukan FPB dari 15, 20, dan 30
- 6) Temukan KPK dari 75 dan 60
- 7) Temukan KPK dari 14, 28, dan 52
- 8) Carilah FPB dan KPK dari 15, 30, 45
- 9) Petinggi tonda pis A wari mendonkan kementerian setiap 15 menit dan petinggi pesisir wada pis II setiap 20 menit. Pakal 22:22 mereka mendonkan kementerian bersatuam, pakal berapaakah mereka akan mendonkan kementerian bersatuam lagi?
- 10) Ibu membeli 30 liter kaca dan 20 liter kero. Kedua jenis kero tersebut akan diletakkan kedalam kotak. Setiap kotak berisi kero sama banyak. Berapa jumlah maksimum kotak penuh kero yang harus diletakkan itu?



$$p = \frac{49}{50} \times 100 = 98$$

Gambar 4.3 Lembar Jawaban Subjek A Pada Siklus 2

**Wawancara dengan siswa A :**

Peneliti : Dari mana kamu mendapatkan jawaban nomor 1 dan 2?

Siswa A : No.1 tadi saya tidak perhatikan ternyata belum selesai. No.2 yaitu dengan cara mencari hasil perkalian dari 8, jadi jawabannya 8,16, 24, 32, 40, 48.

Peneliti : Masyaa Allah. Berarti kamu sudah paham cara mencari faktor dan kelipatan suatu bilangan.

Selanjutnya bagaimana kamu mendapatkan jawaban no. 3,4, dan 5?

Siswa A : no.3 yaitu dengan mencari faktorisasinya kemudian saya lingkari yang prima yaitu 2, 3, 5. Kalau no. 4 dan 5 saya menggunakan media *magic box*.

Peneliti : Bagaimana kamu mendapatkan jawaban no. 6, 7, dan 8?

Siswa A : Saya menggunakan media *magic box* itu, jadi langsung tulis jawabannya.

Peneliti : Alhamdulillah,berarti kamu sudah paham cara mencari FPB dan KPK menggunakan media *magic box*. Kalau no 9 dan 10?

Siswa A : no. 9 saya menggunakan media *magic box* yaitu dengan mencari KPK nya yaitu 60, berarti 22.22

ditambah 60 menit adalah pukul 23.22. no.10 saya

bingung bu yang dicari FPB atau KPK.

Peneliti : Bagaimna menurut kamu pembelajaran  
menggunakan media *magic box*?

Siswa A : Bagus bu, seru dan lebih mudah mencari KPK dan  
FPB.



## 3) Hasil belajar siswa dan wawancara siswa B pada siklus II

**SOLUSI SIKLUS 2**

Soal : 1. dan 2.

Jawab : 1. dan 2.

1. Tentukan titik sudut dan bisector D  
 2. Tentukan kelipatan dari 8 yang kurang dari 50  
 3. Tentukan faktor dari 24  
 4. Tentukan FPB dari 12 dan 18  
 5. Tentukan FPB dari 12, 18, dan 30  
 6. Tentukan KPK dari 12 dan 18  
 7. Tentukan KPK dari 12, 18, dan 30  
 8. Carilah FPB dan KPK dari 12, 18, dan 30

Penyelesaian :  
 1. Untuk menentukan titik sudut dan bisector, kita perlu menggambar segitiga D yang memiliki dua sisi yang sama panjang dan satu sudut siku-siku. Dengan menggunakan busur dan jangka, kita dapat menggambar segitiga D yang memiliki dua sisi yang sama panjang dan satu sudut siku-siku. Setelah itu, kita dapat menggambar bisector dari sudut siku-siku tersebut.

2. Untuk menentukan kelipatan dari 8 yang kurang dari 50, kita dapat menggunakan rumus  $8 \times n$  di mana  $n$  adalah bilangan bulat positif. Dengan demikian, kelipatan dari 8 yang kurang dari 50 adalah 8, 16, 24, 32, 40, dan 48.

3. Untuk menentukan faktor dari 24, kita dapat menggunakan rumus  $24 = 2^3 \times 3$ . Dengan demikian, faktor dari 24 adalah 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, dan 24.

4. Untuk menentukan FPB dari 12 dan 18, kita dapat menggunakan rumus  $FPB(12, 18) = 2^2 \times 3 = 12$ .

5. Untuk menentukan FPB dari 12, 18, dan 30, kita dapat menggunakan rumus  $FPB(12, 18, 30) = 2^2 \times 3 = 12$ .

6. Untuk menentukan KPK dari 12 dan 18, kita dapat menggunakan rumus  $KPK(12, 18) = 2^3 \times 3^2 = 36$ .

7. Untuk menentukan KPK dari 12, 18, dan 30, kita dapat menggunakan rumus  $KPK(12, 18, 30) = 2^3 \times 3^2 \times 5 = 360$ .

8. Untuk mencari FPB dan KPK dari 12, 18, dan 30, kita dapat menggunakan rumus  $FPB(12, 18, 30) = 12$  dan  $KPK(12, 18, 30) = 360$ .

dan Faktorisme Primanya 60 Melah 4, 2, 3, 5

$P = \frac{40}{50} \times 100 = 80$

Gambar 4.4 Lembar Jawaban Subjek B Pada Siklus 2

### Wawancara dengan siswa B :

Peneliti : Bagaimana caranya kamu mendapatkan jawaban no.1, 2, dan 3?

Siswa B : Untuk no.1 yaitu mencari bilangan yang bisa dapat 32, jadi jawabannya 1, 2, 16, 32. No.2 yaitu mencari hasil kali 8,  $1 \times 8 = 8$ ,  $2 \times 8 = 16$  dan seterusnya.

Kemudian no.3 yaitu mencari faktorisasinya kemudian menentukan yang termasuk faktorisasi prima.

Peneliti : Alhamdulillah, jadi kamu sudah paham cara mencari faktor dan kelipatan. Selanjutnya bagaimana kamu mendapatkan jawaban no. 4, 5, 6, 7, 8?

Siswa B : no. 4, 5, 6, 7, dan 8 menggunakan media *magic box*.

Peneliti : Berarti kamu sudah paham cara mencari FPB dan KPK menggunakan media *magic box*.

Siswa B : Iya bu

Peneliti : Perhatikan jawaban kamu no.9 dan 10.

Siswa B : Saya belum tau cara mengerjakan yang soal cerita bu.

Peneliti : Bagaimana menurut kamu pembelajaran menggunakan media *magic box*?

Siswa B : Menyenangkan bu. Karena bisa bermain sambil belajar, juga ada hadiahnya.

Kesimpulan dari hasil wawancara pada siklus 2 yaitu siswa sudah paham menggunakan media *magic box* dan lebih mudah memahami pembelajaran serta mencari FPB dan KPK menggunakan media *magic box* tersebut. Siswa antusias dan senang menggunakan media *magic box*, akan tetapi jika soal berbentuk cerita, siswa masih kesulitan dalam menentukan KPK dan FPB meskipun menggunakan media *magic box*.

**d) Tahap Refleksi**

Kegiatan ini untuk menjadi bahan masukan pada proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama, kendala siswa pada siklus 1 sudah mampu diatasi, siswa mulai aktif memberikan pertanyaan dan tidak malu-malu lagi. Pada akhir pertemuan siswa mampu menyimpulkan materi pembelajaran secara mandiri.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran berjalan dengan baik. Siswa memperhatikan penjelasan peneliti dan mampu menjawab pertanyaan serta berani mengerjakan soal menggunakan media *magic box*.

Pada pertemuan ketiga, siswa sudah maksimal menggunakan media *magic box*, siswa tampak senang dan lebih mudah menyelesaikan soal FPB dan KPK. Sehingga dapat diketahui bahwa media pembelajaran *magic box* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi FPB dan KPK

## B. Pembahasan

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan sederhana yang terdiri dari 2 siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi yang dilakukan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2020/2021 tepatnya pada bulan Desember 2020 sampai Januari 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD IT Asshiddiq Bone sebanyak 2 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD IT Asshiddiq Bone melalui penerapan *media magic box*.

### 1. Siklus 1

Siklus 1 terdiri dari 3 pertemuan, pertemuan pertama siswa masih malu-malu dalam bertanya dan belum mampu menjawab pertanyaan guru seputar materi faktor dan kelipatan. Siswa kurang berkonsentrasi dan kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa cenderung bermain dengan temannya sehingga kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*).

Pada pertemuan kedua, hanya 1 siswa yang bisa mengulang materi pada pertemuan sebelumnya namun belum mampu dilakukan secara mandiri. matematika adalah pelajaran yang memerlukan pikiran ekstra keras sehingga peneliti hendaknya menggunakan suatu strategi pembelajaran yang menyenangkan supaya tidak membuat siswa bosan. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan

media, maka pada pertemuan ini guru mulai menggunakan media *magic box*, siswa senang dan antusias menggunakan media *magic box* namun siswa masih kesulitan dan belum memahami cara menggunakan media *magic box* secara mandiri.

Pada pertemuan ketiga siswa mengerjakan soal ujian siklus I, dalam mengerjakan soal siswa menjawab seadanya saja dan tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal.

## 2. Siklus II'

Siklus II terdiri dari 3 pertemuan. Pada pertemuan pertama siswa mulai aktif bertanya dan tidak malu-malu lagi, pada akhir kegiatan siswa mampu menyimpulkan pembelajaran secara mandiri.

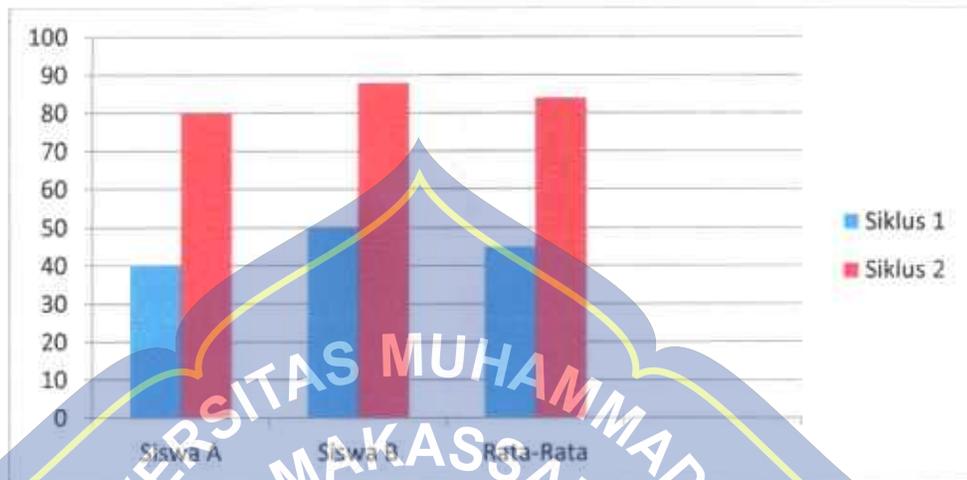
Pada pertemuan kedua, siswa sudah mampu menggunakan media *magic box* secara mandiri, siswa senang dan antusias menggunakan media *magic box* karena siswa bisa bermain sambil belajar. Guru juga menyiapkan hadiah di dalam media bagi siswa yang berhasil mencari FPB dan KPK dengan benar sehingga siswa semakin semangat belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Simamora 2019 (dalam Ikta 2020:325) bahwa dengan penerapan media *magic box* siswa akan tertarik dan rasa ingin tahu akan semakin meningkat, sehingga siswa tidak bosan mengikuti kegiatan pembelajaran dan materi yang didapat akan mudah dimengerti.

Dengan pembelajaran yang menyenangkan, siswa dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Pada pertemuan ketiga, siswa mengerjakan soal ujian siklus 2. Berbeda dengan siklus 1, pada siklus II ini siswa bersungguh-sungguh ketika mengerjakan ujian.



Dari hasil penelitian, terbukti bahwa penggunaan media *magic box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai hasil belajar siswa pada siklus I dan II sebagai berikut :



**Gambar 4.5 Hasil Belajar Siswaasiklus I dan II**

Berdasarkan data tabel 4.5, pada siklus I siswa A memperoleh nilai 40, siswa B memperoleh nilai 50 dengan nilai rata-rata 45. Sedangkan pada siklus II siswa A memperoleh nilai 80, siswa B memperoleh nilai 88, dengan rata-rata 84.

Dari data hasil penelitian yang diperoleh maka menunjukkan bahwa media *magic box* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Menurut hasil dari penelitian dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan yaitu dengan menggunakan media *magic box* bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi FPB dan KPK di kelas IV SD IT Ashiddiq Bone. Hal itu dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa yaitu pada siklus I sebesar 45 menjadi 84 pada siklus ke II.

#### B. SARAN

Dari hasil penelitian tersebut, maka peneliti menyarankan beberapa hal demi keberhasilan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media *magic box* dalam pembelajaran matematika sebagai berikut :

1. Peneliti dan guru

Dalam melaksanakan pembelajaran diperlukan persiapan dan strategi pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan juga bisa dipahami oleh peserta didik, sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran salah satunya menggunakan media *magic box*

## 2. Siswa

Sebaiknya siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih antusias memperhatikan penjelasan guru agar dapat menggunakan media *magic box* dengan baik dan mampu mencari FPB dan KPK sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan hasil belajar yang sudah baik harus ditingkatkan lagi dengan selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran.

## 3. Sekolah

Pembelajaran menggunakan media *magic box* perlu didukung dengan memfasilitasi sarana pembelajaran, alat dan bahan pembuatan media pembelajaran.



## Daftar Pustaka

- Binmuslim, Novrizal. 2013. *Buku Ajar Pembelajaran 2013*. Academika.edu
- Delu, Heronimus. 2016. *Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tombalaka*. Jurnal Online Pendidikan Sekolah Dasar, Vol.2, No.1, (<https://journal.uny.ac.id>, diakses pada 0-08-2020)
- Fitrianti, Ikta. Diana. & Suyitno. 2020. *Keefektifan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana*. Jurnal Online, Vol 8.
- Hantauruk, Pindo. 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Alat Peraga pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba*. Simbolon Jurnal Online, Vol.8, (<https://jurnal.unimed.ac.id>, diakses pada 20-08-2020)
- Hartanti, Deasy. 2013. *Media Pembelajaran*. Ebook
- Juan, Anastasius. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pita Bilangan di Sekolah Dasar*. Pontianak. Jurnal (<https://jurnal.untan.ac.id>, diakses pada 30-06-2020)
- Karso. 2007. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Karwono. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok : Rajawali Pers
- Nurrohimi. 2013. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Matematika Realistik pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bedog*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- PISA (Programme for International Student Assesment). 2018. *Pendidikan di Indonesia Belajar dari Hasil PISA 2018*. Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang KEMENDIKBUD.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. CV Budi Utama. Yogyakarta
- Sulastri dkk. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V sdn 21 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.3 , No.1, ( <https://jurnal.untad.ac.id>, diakses pada 23-09-2020)

- Suryana. 2017. *Permasalahan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan*. FIP UNNES. <https://journal.unnes.ac.id>
- Wiriaatmadja, Rochita. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Yuristia, Ririn. 2018. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Visual pada Mata Pelajaran Matematika dengan Materi Menenal Sifat-Sifat Bangun Datar pada Siswa Kelas V Mis Madinatussalam Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kab Deli Serdang*. Skripsi. Medan : UIN Sumatera Utara



# LAMPIRAN

## Lampiran 1 : RUBRIK PENILAIAN DAN HASIL OBSERVASI SISWA

### SIKLUS I DAN II

#### Rubrik Penilaian Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Bertanggung jawab	Bertanggung jawab dalam menyelesaikan soal latihan	1-4
2	Percaya diri	Siswa percaya diri mengerjakan soal dan di depan	1-4
3	Keaktifan	Siswa aktif memberikan pertanyaan ketika ada yang tidak dipahami	1-4
4	Disiplin	Siswa mampu mendengarkan dengan baik penjelasan peneliti dalam proses pembelajaran	1-4
5	Interaksi	Melakukan interaksi dengan guru dan teman	1-4

#### Keterangan :

4 = Sangat Baik    3 = Baik    2 = Cukup    1 = Kurang

#### Presentase :

No	Presentase (%)	Kategori
1	76-100	Sangat Baik
2	51-75	Baik
3	26-50	Cukup
4	0-25	Kurang

### HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Hasil observasi aktivitas siswa kelas IV SD IT Ashiddiq Bone pada proses pembelajaran siklus I pertemuan I

No	Nama Siswa	Aspek					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Fakhri M.Farhan	2	2	2	2	2	10
2	Nur Rahmat Al Habsyi	2	2	2	2	1	9
<b>Total</b>		4	4	4	4	3	19
<b>Rata-rata</b>		2	2	2	2	1,5	9,5

$$\text{Presentase} = \frac{9,5 \times 100\%}{20} = 47,5\% (\text{Cukup})$$

Hasil observasi aktivitas siswa kelas IV SD IT Ashiddiq Bone pada proses pembelajaran siklus I pertemuan II

No	Nama Siswa	Aspek					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Fakhri M.Farhan	2	2	2	3	2	11
2	Nur Rahmat Al Habsyi	2	2	2	2	2	10
<b>Total</b>		4	4	4	5	4	22
<b>Rata-rata</b>		2	2	2	2,5	2	11

$$\text{Presentase} = \frac{22 \times 100\%}{20} = 55\% (\text{Baik})$$

Hasil observasi aktivitas siswa kelas IV SD IT Ashiddiq Bone pada proses pembelajaran siklus I pertemuan III

No	Nama Siswa	Aspek					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Fakhri M.Farhan	3	3	3	3	2	14
2	Nur Rahmat Al Habsyi	3	3	3	2	2	13
<b>Total</b>		6	6	6	5	4	27
<b>Rata-rata</b>		3	3	3	2,5	2	13,5

$$\text{Presentase} ; \frac{13,5 \times 100\%}{20} = 67,5\% (\text{Baik})$$

### HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Hasil observasi aktivitas siswa kelas IV SD IT Ashiddiq Bone pada proses pembelajaran siklus II pertemuan I

No	Nama Siswa	Aspek					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Fakhri M.Farhan	3	3	3	4	3	16
2	Nur Rahmat Al Habsyi	3	3	3	2	3	14
<b>Total</b>		6	6	6	6	6	30
<b>Rata-rata</b>		3	3	3	3	3	15

$$\text{Presentase} = \frac{15 \times 100\%}{20} = 75\% (\text{Baik})$$

Hasil observasi aktivitas siswa kelas IV SD IT Ashiddiq Bone pada proses pembelajaran siklus II pertemuan II

No	Nama Siswa	Aspek					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Fakhri M.Farhan	3	4	4	4	3	18
2	Nur Rahmat Al Habsyi	3	4	3	3	3	16
<b>Total</b>		6	8	7	7	6	34
<b>Rata-rata</b>		3	4	3,5	3,5	3	17

$$\text{Presentase} = \frac{17 \times 100\%}{20} = 85\% (\text{Sangat Baik})$$

Hasil observasi aktivitas siswa kelas IV SD IT Ashiddiq Bone pada proses pembelajaran siklus II pertemuan II

No	Nama Siswa	Aspek					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Fakhri M.Farhan	4	4	4	4	3	19
2	Nur Rahmat Al Habsyi	4	4	4	3	4	19
<b>Total</b>		8	8	8	7	7	38
<b>Rata-rata</b>		4	4	3,5	3,5	3,5	19

$$\text{Presentase} = \frac{19 \times 100\%}{20} = 95\% (\text{Sangat Baik})$$

**Lampiran 2 : NILAI HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI FPB DAN**

**KPK**

**Nilai Hasil Belajar Siklus I**

Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan
Fakhri M.Farhan	50	Belum tuntas
Nur Rahmat Al Habsyi	40	Belum tuntas
<b>Jumlah</b>	90	
<b>Rata-rata</b>	45	

**Nilai Hasil Belajar Siklus II**

Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan
Fakhri M.Farhan	80	Tuntas
Nur Rahmat Al Habsyi	88	Tuntas
<b>Jumlah</b>	168	
<b>Rata-rata</b>	84	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDIT ASSALAMUDIN  
 Kelas/Semester : IV / I  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Materi Pokok : KPK dan FPB  
 Materi Tambahan : Faktor Prima dan Faktorisasi Bilangan  
 Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- 1.1. Siswa mampu menjelaskan cara melakukan faktorisasi
- 1.2. Siswa mampu menentukan cara kelipatan bilangan
- 1.3. Siswa mampu mencari faktor prima dan faktorisasi bilangan

#### 2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan membaca basmalah</li> <li>2. Guru menyapa siswa dan menas dan kabar</li> <li>3. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</li> </ol>	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuat lingkaran bilangan dengan materi pada buku paket</li> <li>2. Guru bertanya kepada siswa           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebutkan bilangan yang merupakan faktor dari 6!</li> <li>• Apa arti faktor bilangan?</li> </ul> </li> <li>3. Guru menjelaskan tentang faktor bilangan</li> </ol>	15 menit



4. Siswa berlatih mengerjakan soal
5. Siswa membaca teks tentang kelipatan bilangan
6. Guru bertanya:
  - Apa arti dan kegiatan
7. Guru menjelaskan tentang kelipatan
8. Guru menjelaskan tentang factor prima dan faktorisasi
9. Siswa mengerjakan soal latihan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Sekolah** : SD IT ASSHIDDIQ  
**Kelas /Semester** : IV (Empat) I  
**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Materi Pokok** : KPK dan FPB  
**Alokasi Waktu** : 2x45 menit

**1. Tujuan Pembelajaran**

- 1.1 Siswa mampu menghitung mencari KPK
- 1.2 Siswa mampu menghitung mencari FPB

**2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	1 Guru membuka pelajaran dengan salam dan membaca basmalah 2 Guru menyapa siswa 3 Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 4 Guru melakukan apresepsi dengan mengulang pelajaran materi sebelumnya	5 menit
Kegiatan Inti	1 Guru menjelaskan kembali tentang FPB dan KPK menggunakan <i>magic box</i> 2. Siswa berlatih mencari FPB dan KPK	35 menit

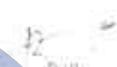
- Keguatan 1. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran 5 menit
- Penutup 2. kelas ditutup dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa

Bone, 02 Desember 2020

(Guru Mapel)

Peneliti

  
DWI MENTIARI PUTRI, S.Pd

  
ANDI BATARI ARDHA

NPM 101540112310



Mengabikan  
Kepala Sekolah SD IT Assalamah

YUSNI, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : SDI ASSHODIQ  
 Kelas / Semester : IV / Empat 1  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Materi Pokok : KPK dan FPB  
 Hari / Tanggal : Jumat, 11 Desember 2021  
 Alokasi Waktu : 45 menit

**1. Tujuan Pembelajaran**

- 1.1. Siswa mampu menjelaskan cara melakukan KPK
- 1.2. Siswa mampu menjelaskan cara kelipatan bulangan
- 1.3. Siswa mampu menguraikan bilangan prima dan faktor suatu bilangan

**2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan memeriksa masalah</li> <li>2. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar</li> <li>3. Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</li> </ol>	5 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bertanya kepada siswa               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebutkan bilangan yang merupakan faktor dari 8!</li> <li>• Apa arti faktor bilangan?</li> </ul> </li> </ol>	35 menit

2. Guru menjelaskan tentang faktor influenza  
3. Siswa berlatih mengerjakan soal  
4. Siswa membaca teks tentang keluhan influenza  
5. Guru bertanya  
• Apa arti dari keluhan  
6. Guru menjelaskan tentang keluhan  
7. Guru menjelaskan tentang faktor influenza dan faktor risiko  
8. Guru membacakan soal kepada siswa  
9. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran  
10. Kelas ditutup dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa  
Date: 10 November 2021  
Penyakit  
Mentoring  
Kepala Sekolah SD IT Asshiddiq



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : SD IT ASSHIDDIQ  
 Kelas /Semester : IV (Empat) 1  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Materi Pokok : KPK dan FPB  
 Alokasi Waktu : 2x45 menit

**1. Tujuan Pembelajaran**

- 1.1. Siswa mampu menghitung operasi KPK
- 1.2. siswa mampu menghitung mencari FPB

**2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan membaca basmalah</li> <li>2. Guru menyapa siswa</li> <li>3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi dengan mengulang pelajaran materi sebelumnya</li> </ol>	5 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan KPK</li> <li>2. Guru memberikan contoh penyelesaian KPK menggunakan media magic box</li> </ol>	35 menit



3. Guru memberikan latihan soal KPK
4. Siswa membaca teks dalam buku paket
5. Guru menjelaskan FPB menggunakan media magic box
6. Guru memberikan contoh penyelesaian FPB
7. Guru memberikan latihan soal FPB

Kegiatan Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran 5 menit  
 Penutup 2. Kesimpulan dengan dua pertanyaan dipimpin oleh salah satu siswa.

Bone, 02 Desember 2020

Guru Mapel

Peneliti

DWI MENTARI PUTRI, S.Pd

ANDI BATARI ARDHA

NIM. 105401117016

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD IT Asshiddiq

YUSNI, S.Pd



## DOKUMENTASI PENELITIAN



Kegiatan pemberian materi sebelum penerapan media *magic box*.



Siswa menggunakan media *magic box*.





Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Magix Box*



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR

UPI PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Kegiatan Pemberian Soal Ujian



Gambar Media *Magic Box*

# LAMPIRAN





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**



**KONTROL PENELITIAN**

Nama Mahasiswa : Andi Bahri Aroha NIM : 10540.1117316

Judul Penelitian : Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Dengan Menggunakan Media Magic Box Pada Siswa Kelas IV SD IT Ashiedip Bone

Tanggal Ujian Proposal : 3 November 2020

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian : 03 Desember - 17 Desember 2020

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1	02 Desember 2020	Konsultasi dengan guru mapel	
2	03 Desember 2020	Mengajar Pertemuan 1	
3	09 Desember 2020	Mengajar Pertemuan 2	
4	10 Desember 2020	Mengajar Pertemuan 3	
5	11 Desember 2020	Mengajar Pertemuan 4	
6	12 Desember 2020	Mengajar Pertemuan 5 Mengajar guru mapel	
7	14 Desember 2020	Mengajar Pertemuan 6	
8			

Makassar, .....

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
 NBM. 1148913

Kepala Sekolah

ASHIEDIP, S.Pd.  
 NIP. ....



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN**

Nomor : 8780/S.01/PTSP/2020  
Lampiran :  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Bupati Bone

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 279/05/C.4-VIII/XI/42/2020 tanggal 23 November 2020 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **ANDI BATARI ARDHA**  
Nomor Pokok : 105401117316  
Program Studi : PGSD  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**" MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI KPK DAN FPB DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MAGIC BOX PADA SISWA KELAS IV SD IT AS-SHIDDIQ BONE "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 24 November s/d 24 Desember 2020

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 24 November 2020

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

**Dr. JAYADI NAS, S.Sos., M.Si**

Pangkat : Pembina Tk.I

Nip : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal*.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**



LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 E-mail : ip3munismuh@plasa.com

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 279/05/C.4-VIII/XI/42/2020

08 Rabiul Akhir 1442 H

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

23 November 2020 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sul-Sel

di -

Makassar

أَسْكِرُّكُمْ بِرَحْمَةِ اللَّهِ وَرَحْمَةِ رِجَالِهِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 3751/FKIP/A.4-II/XI/1442/2020 tanggal 21 November 2020, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **ANDI BATARI ARDHA**  
 No. Stambuk : **10540 1117316**  
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
 Jurusan : **Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**  
 Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB dengan Menggunakan Media Magic Box Pada Siswa Kelas IV SD IT As-Shiddiq Bone"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 28 November 2020 s/d 28 Januari 2021.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

أَسْكِرُّكُمْ بِرَحْمَةِ اللَّهِ وَرَحْمَةِ رِجَالِهِ

Ketua LP3M,

**Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.**

**NBM 101 7716**

## RIWAYAT HIDUP



**Andi Batari Ardha.** Dilahirkan di Tangerang Kabupaten Banten pada tanggal 6 April 1998. Anak pertama dari pasangan Ayahanda Andi Rumpang dan Ibunda Rasna. Penulis menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-Kanak pada tahun 2004. Kemudian melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 63 Kawarang dan tamat pada tahun 2010.

Pada tahun 2013 penulis menyelesaikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 3 Marioriawa dan ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Donri-Donri dan tamat pada tahun 2016. Kemudian pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Strata 1 (S1), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sampai tahun 2021.

