BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Siswa dalam Pembagian

1. Pegertian Keteampilan

Keterampilan adalah "Prosedur atau aturan-aturan yang digunakan untuk memecahkan atau menyelesaikan soal-soal". Keterampilan ditunjukkan dengan aksi atau reaksi yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan. Penguasaan keterampilan berhitung dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa hitung perihal membilang (menjumlahan, mengurangi, membagi, memperbanyak dan sebagainya).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan yaitu prosedur yang digunakan untuk menyelesaikan soal yang ditunjukkan dengan aksi atau reaksi yang dilakukan untuk mencapai tujuan.

2. Pengertian Pembagian di Sekolah Dasar

Pembagian merupakan lawan dari perkalian. Pembagian disebut juga pengurangan berulang sampai habis. Kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa dalam mempelajari konsep pembagian adalah pengurangan dan perkalian.

Pembagian termasuk topik yang sulit untuk dimengerti siswa. Oleh karena itu, banyak ditemukan kasus ketika siswa di kelas tinggi SD bahkan

sampai SMP, kurang memiliki keterampilan dalam pembagian. Hal ini merupakan penyebab mengapa siswa banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika atau mata pelajaran lain yang berkaitan dengan pembagian. Penggunaan media pembelajaran yang efektif berikut ini, serta tentunya dengan bimbingan guru, diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari topik pembagian tersebut.[1]

Pembagian dapat diselesaikan dengan cara pengurangan berulang. Contoh: Bu Fitri mempunyai 6 buah buku. Buku tersebut akan dibagikan sama banyak pada 2 orang anak. Berapa buah buku yang didapatkan setiap anak?

Perintah peragaan:

- Ambil 2 bagikan!
- Ambil 2 lagi, bagikan!
- Ambil 2 lagi, bagikan! (habis)

1) Berapa buah buku yang didapatkan masing-masing anak?

   (Jawaban yang diharapkan: 3 buah buku)

   Dengan kata lain, peragaan di atas sama seperti 6 ambil 2, ambil 2, ambil 2, ambil 2 = habis.

   Apabila ditulis dalam pengurangan, perintah di atas menjadi 6 – 2 – 2 – 2 = 0

[1]Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, 26

2) Berapa kali Bu Fitri mengambil 2 buku sekaligus?

(Jawaban yang diharapkan: 3)

Apabila ditulis dalam pembagian menjadi 6 : 2 = 3.

B. Penerapan Media Congklak

1. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Daryanto, media mempunyai kegunaan, antara lain: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi secara langsung antara siswa dengan guru, dan memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.[2]

Berdasarkan pendapat di atas, media yaitu alat bantu untuk memperjelas suatu pembelajaran, pembelajaran yang konkret akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran juga dapat menimbulkan gairah belajar dan interaksi secara langsung antara siswa dengan guru, dan siswa juga belajar dengan mandiri dan tidak merasa jenuh dalam pembelajaran.

---

[2]Yayu Laila Sulastri, *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Matematika,* (Bandung: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara, 2012), 84-85

2. Pengertian Congklak/Dakon

Dakon merupakan permainan tradisional yang diambil dari bahasa Jawa. Dalam bahasa Indonesia disebut permainan congklak. Congklak adalah lokan yang dipakai untuk perminan, ada bermacam-macam seperti baiduri, putih, dsb. Permainan dengan kulit lokan (biji-bijian, dsb) dan kayu yang bentuknya seperti perahu yang berlubang-lubang, buah biji-bijian dari kulit lokan, yang dipakai dalam permainan congklak, papan kayu yang bentuknya seperti perahu berlubang-lubang untuk bermain congklak.

Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang yang biasanya perempuan. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dari induknya berdiameter kira-kira 5 cm. Setiap deret berjumlah 7 buah lubang. Pada setiap lubang kecil tersebut diisi dengan kerang atau biji-bijian sebanyak 7 buah.[3]

3. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Congklak/Dakon

Selain sebagai alat peraga pembelajaran matematika, permainan congklak secara tidak langsung menyumbang kegiatan jasmani adaptif

---

[3] Dwi Purwaningsih, *Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Menggunakan Media Congklak Modifikasi Kelas III Di Sekolah Dasar Inklusi Surabaya,* (Suarabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2018), 5-6

anak, yaitu melatih motorik halus. Ketika anak memindahkan biji congklak dari satu lubang ke lubang lain, maka mereka melatih motorik halus mereka.

Dalam pembelajaran materi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan permainan congklak ini tidak menggunakan aturan baku dalam permainan, tetapi aturan dimodifikasi dan disesuaikan kebutuhan untuk mencapai kompetensi peserta didik tentang melakukan penjumlahan pada konsep perkalian dan pengurangan pada konsep pembagian.

a. Guru membagi 4 kelompok, setiap kelompok disuruh membentuk lingkaran kecil sesuai anggota kelompoknya dan mengitari media congklak.
b. Guru memeragakan media congklak dalam operasi hitung pembagian secara berulang-ulang. Sebagai contoh 4 : 2 = 2. Kita ambil biji congklak dari tempatnya sebanyak 4 buah, kemudian letakkan pada lubang induk. Masukkan setiap lubangnya 2 biji, sampai habis biji yang dilubang induk tersebut habis. Maka hitung jumlah lubang kecil pada congklak yang terisi tersebut dan itu merupakan hasil operasi hitung pembagian dari 4 : 2.

Gambar 2.1 Congklak Plastik

4. Kekurangan dan Kelebihan Media Congklak

a. Kekurangan

1) Belum semua siswa dan guru mengerti tentang alat peraga congklak ini.
2) Media pembelajaran ini mudah rusak.
3) Belum tentu disemua daerah mengenal permainan ini karena congklak merupakan permainan tradisional daerah jawa.

b. Kelebihan

1) Tidak memerlukan biaya yang sangat besar, murah meriah.
2) Siswa akan lebih senang dan enjoy dalam belajar matematika, walaupun dikemas dalam bentuk permainan tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran.
3) Dapat meningkatkan daya kreativitas siswa, baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
4) Menjalian rasa kebersamaan dan daya saing yang sportif antar siswa dalam pembelajaran kelompok.

5) Dalam kurun waktu 1 pertemuan konsep pembagian dapat dipahami oleh siswa.

6) Mengenalkan permainan tradisional yang bisa di implementasikan pada pelajaran lain, contohnya adalah Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), Bahasa Daerah, PKn, dan sebagainya, sesuai dengan tema yang dipelajaran Tematik.[4]

C. Penelitian Relevan

Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Persatuan 02 Malang.[5]

Menurut Actia Mismara, dkk (2019) menunjukkan bahwa media permainan congklak meningkatkan kemampuan berhitung siswa kategori baik.

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar.[6]

Menurut Prima Nataliya (2015) menunjukkan bahwa adanya perubahan rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sebelum dan setalah diberikan

---

[4] Rina Setiyowati, *Meningkatkan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung,* (Skripsi, FKIP Universitas Jambi, 2017), 7

[5] Acitia Mismara, Joko Wiyono, Nia Lukita Ariani, "Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Dharma Wanita", *Nursing News*: Vol. 3, No. 1, (2019).

[6] Prima Nataliya, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah dasar", *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan,* Vol. 03, No. 02, (Januari, 2015).

media pembelajaran permainan tradisional congklak. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan tradisional congklak efektif untuk menigkatkan kemampuan berhitung siswa SD.

Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung.[7]

Menurut Rina Setiyowati 2017, media permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian siswa kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung.

Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Menggunakan Media Congklak Modifikasi Kelas III Di Sekolah Dasar Inklusi Surabaya.[8]

Menurut Dwi Purwaningsih (2018), penggunaan media pembelajaran congklak modifikasi dapat meningkatkan hasi belajar operasi hitung pada anak kelas III, khususnya menyapaikan materi pembelajaran matematika maupun materi mata pelajaran lain. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan anak memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajarnya meningkat.

a. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini:

---

[7] Rina Setiyowati, *Meningkatkan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung,* (Skripsi, FKIP Universitas Jambi, 2017).

[8] Dwi Purwaningsih, *Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Menggunakan Media Congklak Modifikasi Kelas III Di Sekolah Dasar Inklusi Surabaya,* (Suarabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2018), 5-6

1) Persamaan penelitian Actia Mismara, Joko Wiyono, Nia Lukita Ariani, Prima Nataliya, Rina Setiyowati, dan Dwi Purwaningsih yaitu sama-sama menggunakan media congklak.
2) Persamaan penelitian Actia Mismara, Joko Wiyono, Nia Lukita Ariani, dan Prima Nataliya yaitu sama-sama menggunakan metode eksperimen.

b. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini:

1) Pada penelitian Rina Setiyowati yaitu meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian menggunakan media permainan congklak pada siswa kelas II Negeri 182/I hutan lindung, sedang pada penelitian sekarang meneliti tentang pengaruh penerapan media congklak terhadap keterampilan siswa dalam pembagian dua angka.
2) Pada penelitian Rina Setiyowati dan Dwi Purwaningsih yaitu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode eksperimen.

D. Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti yaitu variabel terikat yaitu keterampilan dan variabel bebas yaitu congklak.

Keterampilan adalah “Prosedur atau aturan-aturan yang digunakan untuk memecahkan atau menyelesaikan soal-soal”. Keterampilan ditunjukkan dengan aksi atau reaksi yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan. penguasaan keterampilan berhitung dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia

dijelaskan bahwa hitung perihal membilang (menjumlahan, mengurangi, membagi, memperbanyak dan sebagainya).

Keterampilan pada pembagian yaitu pengurangan berulang, keterampilan yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari pembagian adalah penguasaan pengurangan. Misalnya ketika mempelajari persoalan pembagian siswa harus menguasai pengurangan terlebih dahulu. Kurangnya siswa dalam mengoperasikan pengurangan menjadi suatu permasalahan yang perlu dipecahkan dan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti mencari media yang sesuai dengan pembelajaran untuk diuji cobakan terhadap materi pembagian dua angka yaitu dengan menggunakan congklak atau dakon.

Congklak adalah lokan yang dipakai untuk perminan, ada bermacam-macam seperti baiduri, putih, dsb.Permainan dengan kulit lokan (biji-bijian, dsb) dan kayu yang bentuknya seperti perahu yang berlubang-lubang, buah biji-bijian dari kulit lokan, yang dipakai dalam permainan congklak, papan kayu yang bentuknya seperti perahu berlubang-lubang untuk bermain congklak.

Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang yang biasanya perempuan. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dari induknya berdiameter kira-

kira 5 cm. Setiap deret berjumlah 7 buah lubang. Pada setiap lubang kecil tersebut diisi dengan kerang atau biji-bijian sebanyak 7 buah.

Maka berdasarkan teori yang dapat disimpulkan bahwasanya congklak atau dakon mempunyai pengaruh yang lebih positif terhadap keterampilan siswa pada pembahasan pembagian dua angka.

E. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan dugaan sementara (Hipotesis) dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penerapan media congklak terhadap keterampilan siswa dalam pembagian dua angka.