

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN
UNTUK SISWA KELAS II MI YAPPI BALEHARJO
TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Srtata Satu Pendidikan Islam**

Disusun oleh :

Nama: Istiqomah Sri Rahayu

NIM : 13485251

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2014

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Istiqomah Sri Rahayu
NIM : 13485251
Progam Studi : PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya / penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya / peneliti orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta ,9 Juni 2014

Yang menyatakan



ISTIQOMAH SRI RAHAYU
NIM. 13485251



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : -

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, dan memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Istiqomah Sri Rahayu

NIM : 13485251

Progam Studi : PGMI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Untuk Siswa Kelas II MI YAPPI Baleharjo Tahun Pelajaran 2013/2014

Sudah dapat diajukan kepada Progam Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera diujikan / dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 11 Juni 2014

Pembimbing

Dra. Hj. Asnafiyah, M.Pd
NIP.196211291988032003

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/0484/2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN UNTUK SISWA
KELAS II MI YAPPI BALEHARJO TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Istiqomah Sri Rahayu

NIM : 13485251

Telah dimunaqosyahkan pada: Hari Jum'at tanggal 11 Juli 2014

Nilai Munaqosyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga.

TIM MUNAQOSYAH :

Ketua Sidang



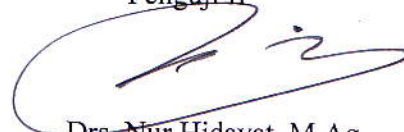
Dra. Hj. Asnafiyah, M.Pd.
NIP.19621129 198803 2 003

Penguji I



Dr. Siti Fatonah, S.Pd. M.Pd.
NIP. 19710205 199903 2 008

Penguji II



Drs. Nur Hidayat, M.Ag.
NIP. 19620407 199403 1 002

Yogyakarta, 06 AUG 2014

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan
UIN Sunan Kalijaga



Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.
NIP. 19590525 198503 1 005

MOTTO

(ان الله لا يغير ما بقوم حتى يغير ما بأنفسهم)

“ *sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga
(mereka) merubah keadaannya sendiri*”¹

(QS. Al Ra'du: 11)*



¹ Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta : Aneka Ilmu, 2004) hal : 307

PERSEMBAHAN

Sebagai rasa syukur dan ucapan terima kasih penulis, maka skripsi ini dipersembahkan kepada :

**“Almamater Tercinta Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”**



ABSTRAK

Istiqomah Sri Rahayu, "Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Untuk Siswa kelas II MI YAPPI Baleharjo Tahun Pelajaran 2013 / 2014". Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014.

Latar belakang masalah dalam skripsi ini adalah dalam proses pembelajaran matematika pada siswa kelas II di MI YAPPI Baleharjo, Wonosari, Gunungkidul pada tahun pelajaran 2013/2014 ini, dinilai kurang menarik minat belajar siswa khususnya pada materi pembagian. Menurut pengamatan penulis, penyebab hal tersebut salah satunya karena minimnya alat peraga yang digunakan oleh guru. Sedangkan alat peraga berperan penting, karena hal tersebut dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mendiskripsikan penggunaan alat peraga permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pembagian dalam pembelajaran matematika untuk kelas II MI YAPPI Baleharjo tahun pelajaran 2013/ 2014.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan tindakan. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan pemberian tes . Sedangkan untuk pengolahan datanya dengan metode deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembagian pada pelajaran matematika untuk siswa kelas II di MI YAPPI Baleharjo Tahun Pelajaran 2013/2014. Peningkatan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran yang tergambar dari nilai observasi untuk motivasi siswa mulai dari 5,83 pada pra tindakan, 8,17 pada siklus I ,dan 11,5 pada siklus II. Penggunaan alat peraga ini juga dapat meningkatkan prestasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada pembelajaran matematika untuk materi pembagian adalah 43,33, setelah tindakan siklus pertama naik menjadi 58,33 dengan pencapaian KKM 66,67 % dan pada siklus ke dua nilai rata-rata 78,33 dengan pencapaian KKM 83 %. Dari kedua siklus tersebut menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : Motivasi, Prestasi, Pembelajaran Matematika dan Permainan

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم
الحمد لله رب العالمين، أشهد أن لا إله إلا الله، وأشهد أن محمداً رسول الله،
اللهم صل على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه وسلم أجمعين . أما بعد

Puji dan syukur kiranya hak Allah SWT semata. Dzat yang telah melimpahkan berbagai kemudahan hidup, rohmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga tetap tercurah kepada nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan seluruh pengikutnya. *Amiin*.

Dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini perkenankan penulis untuk mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Drs. H. M Jamroh Latif, M.Si. selaku ketua Program DMS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan masukan dan nasehat kepada penulis selama menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

3. Dra. Hj Asnafiyah, M.Pd sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh tulus dan ikhlas.
4. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu demi selesainya skripsi ini.
5. Ria Ali Wardana, S.Pd.I, selaku Kepala MI YAPPI Baleharjo, seluruh guru , dan teman-teman DMS-B serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam hal apapun demi selesainya skripsi ini.
6. Kepada keluarga, bapak dan ibu, kakak, adik, suamiku tercinta Nanto, anakku tersayang Hasna, motivator yang telah mencurahkan perhatian, do'a, motivasi, dan kasih sayang dengan penuh ketulusan.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis berharap kepada seluruh pembaca untuk memberikan tanggapan, kritik dan saran yang membangun demi baiknya skripsi ini. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca secara umum.

Yogyakarta, 9 Juni 2014
Penulis

ISTIQOMAH SRI RAHAYU
NIM. 13485251

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	5
D. Tinjauan Pustaka.....	6
E. Kerangka Teori.....	8
F. Hipotesa.....	19
G. Metode Penelitian.....	20

H. Sistematika Pembahasan.....	34
BAB II. GAMBARAN UMUM MADRASAH IBTIDAIYAH YAPPI BALEHARJO WONOSARI GUNUNGKIDUL	
A. Letak Geografis.....	36
B. Sejarah Singkat Madrasah Ibtidaiyah YAPPI Baleharjo.....	38
C. Dasar dan Tujuan Pendidikan.....	45
D. Struktur Organisasi.....	46
E. Keadaan Guru, Siswa dan Karyawan.....	52
F. Keadaan Sarana dan Prasarana.....	56
BAB III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Sebelum Menggunakan Peraga permainan ular tangga	61
B. Penggunaan Alat Peraga Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas II MI YAPPI Baleharjo	66
C. Pembahasan.....	80
BAB IV. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran-Saran.....	84
C. Kata Penutup.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

TABEL I	: Rubrik Penilaian Motivasi.....	27
TABEL II	: Kategori Prosentase Gain Prestasi Belajar Siswa	28
TABEL III	: Daftar Nama Tokoh Pendiri MI YAPPI Baleharjo.....	44
TABEL IV	: Daftar Guru MI YAPPI Baleharjo.....	53
TABEL V	: Jumlah Siswa MI YAPPI Baleharjo.....	54
TABEL VI	: Inventaris Fasilitas MI YAPPI Baleharjo	57
TABEL VII	: Media Cetak dan Perpustakaan MI YAPPI Baleharjo	58
TABEL VIII	: Media Peraga IPA.....	58
TABEL IX	: Media Peraga Matematika.....	59
TABEL X	Perlengkapan Olah Raga.....	59
TABEL XI	: Perlengkapan Kegiatan Ekastrakurikuler.....	60
TABEL XII	: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Pra Tindakan.....	64
TABEL XIII	Prestasi Belajar Matematika Untuk Materi Pembagian Pada Pra Tindakan.....	65
TABEL XIV	: Rencana Kegiatan.....	66
TABEL XV	: Perbandingan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika.....	69
TABEL XVI	: Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Materi Pembagian Pada Pra Tindakan Dengan Siklus I.....	71

TABEL XVII : Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	76
TABEL XVIII : Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Materi Pembagian Pada pre tes dengan pos tes pada siklus II...	77



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR I	: Papan Permainan Ular Tangga.....	17
GAMBAR II	: Contoh Kartu Soal Ular Tangga.....	18
GAMBAR III	: Contoh Kartu Jawaban Soal Ular Tangga.....	19
GAMBAR IV	: Putaran Spiral oleh Kemmis dan Taggart.....	29
GAMBAR V	; Srtuktur Organisasi.....	47



DAFTAR GRAFIK

GRAFIK I	: Prosentase Motivasi Belajar Siswa Pada Pra Tindakan.....	64
GRAFIK II	: Perbandingan Prosentase Motivasi Belajar Pada Pra btindakan Dengan Siklus I.....	70
GRAFIK III	: Perbandingan Pre Test dan Post Tes pada Siklus I.....	72
GRAFIK IV	: Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Pada Pra Tindakan ,Siklus I dan Siklus II.....	77
GRAFIK V	: Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: Bukti Seminar Proposal	89
LAMPIRAN II	: Bukti Bimbingan Skripsi.....	90
LAMPIRAN III	: Surat Keterangan Penelitian.....	91
LAMPIRAN IV	: Surat Pernyataan Observer.....	92
LAMPIRAN V	: Contoh Instrumen Observasi.....	93
LAMPIRAN VI	: Contoh Instrumen Siklus I.....	96
LAMPIRAN VII	: Contoh Instrumen Siklus II.....	97
LAMPIRAN VIII	: Pedoman Wawancara.....	98
LAMPIRAN IX	: Instrumen Penggunaan Alat Peraga.....	99
LAMPIRAN X	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	101
LAMPIRAN XI	: Dokumen Pempelajaran dengan Menggunakan Alat Permainan.....	109
LAMPIRAN XII	: Curriculum Vitae.....	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini banyak siswa Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah masih menganggap bahwa pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Hal ini menyebabkan hilangnya semangat belajar siswa yang berakibat menurunnya prestasi belajar siswa.

Alasan yang membuat siswa malas mempelajari matematika adalah kurangnya pengetahuan siswa tentang manfaat materi yang mereka pelajari. Pembelajaran yang bersifat konvensional juga menjadi alasan para siswa malas belajar matematika. Dengan pembelajaran yang masih bersifat konvensional mengakibatkan siswa kurang memahami kebermaknaan pelajaran tersebut. Hal ini disebabkan karena guru kurang menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Guru memperlakukan matematika hanya sebagai kumpulan angka dan rumus saja.

Berdasarkan wawancara dengan guru Madrasah Ibtidaiyah YAPPI Baleharjo Wonosari dan pengamatan penulis secara langsung, diperoleh gambaran bahwa kesulitan yang dihadapi siswa kelas II dalam pembelajaran matematika adalah karena siswa kurang mampu menghubungkan konsep matematika yang mereka pelajari dengan kehidupan nyata.¹

¹ Hasil wawancara dengan Ibu Suminem (guru MI YAPPI Baleharjo), pada tanggal 15 April 2014, jam 09.00 – 09.30 WIB

Pembelajaran matematika kelas II di Madrasah Ibtidaiyah YAPPI Baleharjo Wonosari cenderung masih menggunakan metode konvensional yaitu guru aktif berbicara di depan kelas sedangkan siswanya hanya pasif sebagai pendengar saja.² Model pembelajaran seperti ini dapat menyebabkan siswa lebih tidak paham dengan materi yang diajarkan. Hal ini dapat menambah ketidaksukaan siswa terhadap pembelajaran matematika.

Ketidaksukaan terhadap matematika dapat dilihat dari nilai siswa dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini terbukti dari adanya beberapa siswa yang belum mencapai KKM pada materi pembagian yaitu nilai 60, ada 2 siswa dari jumlah seluruhnya 6 siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti sebagian besar siswa kelas II di Madrasah Ibtidaiyah YAPPI Baleharjo mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika khususnya materi pembagian. Mereka masih bingung cara penyelesaiannya. Yang mereka lakukan ketika diberi soal pembagian banyak siswa yang bertanya kepada guru cara penyelesaiannya. Hal ini menjadikan siswa pasif dalam pembelajaran. Para siswa juga kurang bersemangat dalam pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari rendahnya keingintauan siswa terhadap materi, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa hanya ramai saja ketika guru menjelaskan, dan ketika diminta untuk bertanya bagi yang kurang jelas siswa hanya diam saja.³

Pada kenyataannya matematika selalu dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa sengaja kita menggunakan pembelajaran matematika

² Hasil observasi di kelas II , pada tanggal 15 April 2014 jam 07.15 – 08.25 WIB

³ Hasil observasi di kelas II , pada tanggal 15 April 2014 jam 07.15 – 08.25 WIB

dalam kehidupan kita seperti penggunaan mata uang, penjumlahan maupun pengurangan dalam perdagangan, pengukuran dalam pembangunan, pembagian dan sebagainya. Untuk itu, seharusnya pembelajaran matematika dibuat menyenangkan karena kebermaknaannya pembelajaran tersebut.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak usia SD/MI (sekitar usia 7 – 11 tahun) berada pada tahap operasional konkrit. Penggunaan benda-benda nyata di sekitar dapat membantu anak memahami konsep-konsep matematika. Dimana siswa usia SD/MI pada dasarnya memiliki karakteristik yang khas, yaitu senang bermain. Untuk itu perlu adanya strategi pembelajaran yang cocok agar siswa kembali menyukai pembelajaran matematika.⁴

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan upaya yang tepat agar siswa menyukai pembelajaran matematika khususnya dalam menyelesaikan soal matematika yang berhubungan dengan pembagian. Penggunaan alat peraga dapat membantu siswa menyukai matematika. Dengan alat peraga permainan ular tangga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika karena penggunaan alat peraga dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

⁴ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, edisi 2, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2007), hlm. 47

Dari pernyataan tersebut nampak jelas bahwa agar anak menyukai pembelajaran matematika terutama yang berhubungan dengan pembagian maka diperlukan alat peraga yang sesuai.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembagian melalui permainan ular tangga untuk kelas II MI YAPPI Baleharjo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan alat permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika ?
2. Apakah penggunaan alat permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II dalam mempelajari materi pembagian di MI YAPPI Baleharjo Wonosari tahun pelajaran 2013/2014?
3. Apakah penggunaan alat permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II dalam materi pembagian di MI YAPPI Baleharjo Wonosari tahun pelajaran 2013/2014?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas tujuan dari penyusunan Laporan Penelitian Tindakan Kelas adalah :

- a. Untuk mendiskripsikan penggunaan alat permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika.
- b. Untuk mendiskripsikan penggunaan alat permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II pada pembelajaran matematika materi pembagian di MI YAPPI Baleharjo Wonosari tahun pelajaran 2013/2014.
- c. Untuk mendiskripsikan penggunaan alat permainan ular tangga dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II pada pembelajaran matematika materi pembagian di MI YAPPI Baleharjo Wonosari tahun pelajaran 2013/2014.

2. Kegunaan penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil Penelitian Tindakan Kelas ini antara lain :

- a. Bagi guru sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pengalaman belajar sehingga siswa dapat mencapai indikator ketercapaian pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan.
- b. Menjadikan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan terutama pada

pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.

D. Tinjauan Pustaka

Dari pengamatan penulis terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika, antara lain :

Pertama, skripsi yang ditulis Sukarmiyati, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta jurusan PGMI dengan judul *Meningkatkan Prestasi Belajar Teknik Perkalian Dan Pembagian Dengan Menggunakan Alat Peraga Di Kelas III MI Muhammadiyah Blembem Tahun Pelajaran 2011/2012*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menekankan tentang sejauh mana penggunaan alat peraga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam materi perkalian dan pembagian .

5

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Lilis Dwi Sumarni, Program Ekstensi PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul *Peningkatan Kemampuan Menghitung Perkalian dan Pembagian Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III Tahun 2010 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kokap Kulonprogo*. Skripsi tentang penelitian tindakan kelas ini menekankan pada meningkatkan prestasi

⁵ Sukarmiyati, Meningkatkan Prestasi Belajar Teknik Perkalian Dan Pembagian Dengan Menggunakan Alat Peraga Di Kelas III MI Muhammadiyah Blembem Tahun Pelajaran 2011/2012, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2012, hlm 67

belajar perkalian dan pembagian dengan menggunakan metode bermain peran.⁶

Ketiga, skripsi yang ditulis Septina Wijayanti, Program SI PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka UPJJ Yogyakarta dengan judul *Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas III MIN Wonosari Tahun Ajaran 2012/2013*. Dalam penelitian ini menekankan bahwa dengan pendekatan matematika realistik Indonesia (PMRI) dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadikan siswa aktif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.⁷

Sedangkan penelitian ini berbeda dengan ketiga penelitian di atas. Perbedaan tersebut terletak pada subjek dan objek yang diteliti. Penelitian ini membahas tentang penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pembagian.

E. Kerangka Teoritik

⁶ Lilis Dwi Sumarni, Peningkatan Kemampuan Menghitung Perkalian dan Pembagian Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III Tahun 2010 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kokap Kulonprogo, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2010, hlm 70

⁷ Septina Wijayanti, Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas III MIN Wonosari Tahun Ajaran 2012/2013, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013, hlm 32

1. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti daya atau upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam melakukan sesuatu seseorang perlu memiliki motivasi agar dapat segera mencapai tujuan. Menurut MC.Donald, terdapat tiga elemen penting dalam motivasi, diantaranya :

- 1) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri seseorang. Energi yang dimaksud disini adalah kekuatan (energi) dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan antusiasmenya untuk melaksanakan suatu kegiatan.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya *feeling* atau rasa seseorang.
- 3) Motivasi dapat dirangsang dengan adanya tujuan yang hendak dicapai.⁸

b. Motivasi dalam Pembelajaran

Belajar merupakan proses untuk mengubah perilaku si subjek belajar. Dalam pencapaian keberhasilan suatu proses pembelajaran bukan hanya ditentukan oleh faktor eksternal saja, faktor internal seperti faktor fisiologis dan psikologis juga sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Faktor psikologis seperti motivasi juga sangat berperan dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran.

⁸ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011), hlm 73 – 74.

Menurut Thomas P. Staton seseorang akan berhasil dalam belajarnya apabila pada dirinya ada keinginan atau motivasi untuk belajar.⁹

Seorang siswa yang memiliki intelegensia cukup tinggi, bisa jadi gagal karena kurangnya motivasi. Hasil belajar akan optimal jika ada motivasi yang kuat. Dalam pembelajaran motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha seseorang dalam pencapaian prestasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun karena adanya motivasi yang kuat, maka seorang yang belajar itu akan mendapat prestasi yang baik. Untuk itu guru harus mampu memberikan motivasi sehingga dapat membangkitkan semangat siswa untuk berbuat atau belajar.

Peningkatan motivasi ini dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan faktor dari dalam diri siswa sebagai contoh dorongan keinginan untuk mengetahui tanpa ada paksaan ataupun dorongan dari orang lain, keinginan untuk mendapat ketrampilan tertentu, keinginan memperoleh informasi dan pemahaman, keinginan mengembangkan sikap untuk berhasil, keinginan untuk menikmati kehidupan.

Selain faktor intrinsik tersebut, terdapat juga faktor ekstrinsik atau faktor dari luar diri seseorang yang menyebabkan siswa mau

⁹ Sardiman A.M, *Interaksi.....* , hlm 39

belajar. Pelajar dapat di motivasi dengan adanya angka, ijazah, tingkatan, hadiah, medali, pertentangan, persaingan.¹⁰

Motivasi juga dapat dikaitkan dengan minat. Minat adalah kecenderungan seseorang untuk menyukai seseorang atau sesuatu karena ia memiliki kepentingan terhadap seseorang atau sesuatu tersebut. Memberikan motivasi kepada siswa berarti mengerakkan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran karena adanya kebutuhan. Ciri siswa yang memiliki motivasi diantaranya :

- 1) Menunjukkan minat terhadap sesuatu
- 2) Tekun dalam mengerjakan tugas
- 3) Tidak mudah putus asa
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan terhadap kegiatan yang sudah biasa dilakukan
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya apabila sudah diyakininya
- 7) Senang memecahkan masalah¹¹

Dari ciri-ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya motivasi yang tinggi pada diri siswa dapat ditunjukkan dari kesungguhannya memperhatikan pembelajaran, mengikuti pembelajaran dengan tenang tidak sambil bergurau , berusaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, menunjukkan ketertarikan pada

¹⁰Motivasi dalam Pembelajaran, <http://sobatbaru.blogspot.com/2008/10/pengertian-motivasi.html> , di akses pada tanggal 28 April 2014

¹¹ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011) hlm 83.

pembelajaran yang sedang dihadapinya, mau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru berdasarkan pendapat yang rasional dan berusaha mempertahankan pendapatnya tersebut, senang diberi tugas dan meminta tugas yang baru jika telah selesai mengerjakan tugasnya.

Selain ciri – ciri tersebut, dalam pembelajaran motivasi juga mempunyai fungsi. Berikut fungsi motivasi dalam pembelajaran :

- 1) Mendorong timbulnya perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Dalam pembelajaran motivasi berfungsi untuk mengarahkan perbuatan peserta didik ke arah tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi menyeleksi perbuatan, artinya menentukan perbuatan – perbuatan apa yang harus dilakukan agar serasi dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan.¹²

Agar siswa mau belajar, guru dapat menggunakan bermacam-macam cara untuk memotivasinya. Adapun cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa antara lain:

- 1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar siswa. Banyak siswa yang belajar untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Angka yang baik itu bagi mereka merupakan motivasi yang kuat.

¹² Sardiman A.M, *Interaksi.....* , hlm 85

2) Memberi hadiah atau *reward*

Hadiah dapat membangkitkan motivasi apabila setiap orang mempunyai harapan untuk memperolehnya.

3) Menciptakan kompetisi

Kompetisi atau saingan baik persaingan yang bersifat individual maupun kelompok dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong siswa agar mau belajar.

4) Menunjukkan pentingnya tugas

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa tentang pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan memepertaruhkan harga diri adalah salah satu bentuk motivasi belajar yang cukup penting. Siswa akan bekerja keras untuk mencapai prestasi yang baik. Penyelesaian tugas dengan baik dan pencapaian prestasi yang tinggi merupakan simbol kebanggaan dan harga diri.

5) Memberikan ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan, oleh karena itu memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi.

6) Memberitahukan hasil yang telah dicapai

Pekerjaan yang segera diketahui hasilnya membawa pengaruh yang besar bagi siswa untuk lebih giat dalam belajar. Dengan mengetahui hasil yang telah dicapai, apalagi yang mengalami

kemajuan dapat menambah motivasi siswa untuk terus belajar. Siswa akan bersemangat untuk belajar dengan harapan hasil dari belajarnya akan terus meningkat.

7) Memberi pujian

Adanya pujian bagi siswa yang sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik merupakan motivasi yang baik. Dengan adanya pujian yang diberikan secara tepat akan memupuk suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan gairah belajar pada siswa.

8) Memberi hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif . Hukuman dapat berfungsi sebagai motivasi jika diberikan secara tepat dan bijak. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9) Menumbuhkan hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada kesengajaan untuk mau belajar. Hasrat untuk belajar dapat ditumbuhkan melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga akan memotivasi siswa untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

10) Minat

Motivasi sangat erat kaitannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan dan minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai minat.

11) Tujuan yang diakui

Dengan memahami tujuan yang hendak dicapai maka akan timbul semangat pada diri siswa untuk terus belajar, karena kebermaknaannya pembelajaran tersebut.¹³

2. Prestasi Belajar

Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai seseorang dalam suatu usaha yang dilakukan atau dikerjakan . Istilah prestasi selalu digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa di sekolah.¹⁴

Belajar adalah suatu proses untuk memahami dan mengetahui sesuatu sehingga kita dapat melakukannya. Prestasi belajar adalah tingkatan dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah mata pelajaran tersebut.¹⁵

¹³ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2011), hlm 92

¹⁴ Poerdarminta,WJS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1974), hlm 769.

¹⁵ Handar Nawawi, *Organisasi dan Pengelolaan Kelas* (Jakarta: Gunung Jati, 1991) , hlm 100.

Prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern berhubungan dengan diri pribadi siswa itu sendiri yang berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pelajaran. Sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar pribadi siswa meliputi proses belajar mengajar, sarana belajar yang dimiliki, lingkungan belajar dan kondisi sosial ekonomi keluarga.¹⁶

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah suatu proses kerjasama guru dengan siswa yang memanfaatkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa, baik itu minat, bakat maupun sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁷

Matematika adalah ilmu tentang bilangan – bilangan , hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bilangan.¹⁸ Ruang lingkup pembelajaran matematika untuk siswa SD/MI antara lain bilangan, geometri dan pengukuran , serta pengolahan data.

Di dalam Kurikulum KTSP disebutkan bahwa Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar matematika untuk siswa kelas II pada semester genap adalah :

¹⁶ Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), hlm 12.

¹⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2008), hlm 26.

¹⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1988),hlm 566.

Standar Kompetensi : Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka

Kompetensi Dasar : Melakukan pembagian dengan dua angka¹⁹

Dari Kompetensi Dasar yang telah disebutkan di atas, jelaslah bahwa dalam kurikulum KTSP menghendaki agar siswa kelas II SD / MI dapat melakukan perhitungan dengan menggunakan perkalian serta pembagian dalam pemecahan masalah. Untuk itu agar tidak menghambat pembelajaran pada tingkat di atasnya maka perlu adanya strategi pembelajaran yang sesuai dan mengena untuk peserta didik sehingga dapat memperlancar proses pencapaian tujuan pembelajaran.

4. Permainan

Permainan adalah suatu bentuk persaingan antara dua orang atau dua kelompok yang saling berhadapan dan menggunakan peraturan-peraturan yang telah diketahui oleh kedua belah pihak.²⁰ Permainan ini banyak jenisnya, diantaranya permainan ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan yang berbentuk papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan pada beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan

¹⁹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Standar isi Madrasah Ibtidaiyah*, hlm. 100.

²⁰ Retno Tri Hastuti, " Permainan ular tangga" <http://eprints.undip.ac.id/32358/5/M95.pdf>, di akses pada tanggal 28 April 2014.

kotak lain. Keunggulan dari pembelajaran dengan menggunakan permainan ini antara lain:

- a. Menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
- b. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- c. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu mengembangkan kecerdasan logika matematika. Hal ini dapat terlihat ketika siswa menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.
- d. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- e. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan kata lain tidak memerlukan tempat khusus.

Kelemahan dari permainan ular tangga ini antara lain:

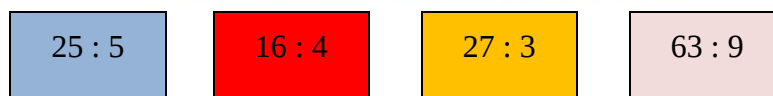
- a. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- b. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- c. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

d. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.²¹

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak usia 6 sampai 12 tahun. Dalam penelitian ini permainan ular tangga yang digunakan adalah permainan ular tangga biasa, tetapi dimodifikasi sehingga siswa selain bermain juga sekaligus dapat belajar. Modifikasi yang dilakukan adalah dengan menambahkan kartu-kartu yang harus dijawab oleh pemain.

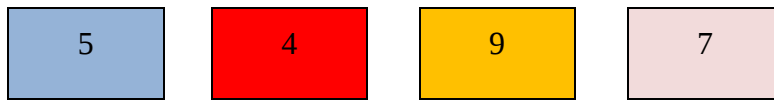


Gambar I. Papan permainan Ular Tangga



Gambar II. Contoh kartu soal ular tangga

²¹ "Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga", <http://www.academia.edu/3761354/>. Di akses tanggal 28 April 2014



Gambar III. Contoh kartu jawaban soal ular tangga

Aturan main:

1. Permainan ini dapat dimainkan oleh 2 siswa atau lebih.
2. Pemain suit atau hompimpah, yang menang main terlebih dahulu.
3. Kocoklah dadu, dan letakkan pion pada kotak yang sesuai.
4. Jika pemain berada di tangga atau di ular, maka pemain harus mengambil kartu yang telah disediakan, dan menjawab soal pada kartu tersebut. Sedang teman lain mengecek jawaban pada kartu jawaban.
5. Jika pemain berada di tangga dan dapat menjawab soal dengan benar, maka pemain boleh naik, tapi jika salah tidak boleh naik. Jika pemain berada di ular dan dapat menjawab soal dengan benar maka pemain tidak turun, tapi jika jawabannya salah maka pemain harus turun. Teman lain mengecek jawaban pada kartu jawaban.
6. Pemain yang menang adalah yang sampai di kotak 100 paling awal.

F. Hipotesa

Hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Dikatakan sebagai jawaban sementara karena belum didasarkan pada fakta yang ada tetapi jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan saja. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah penggunaan

permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah YAPPI Baleharjo.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk kajian reflektif oleh pelaku tindakan dan PTK dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, dan memperbaiki kondisi praktik-praktik pembelajaran yang telah dilakukan. (Kemmis dan Carr, 1986).²²

Adapun penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan konstruktivisme, yaitu pendekatan yang menjadikan informasi itu miliknya sendiri, dan berperan aktif dalam pembelajaran, karena informasi yang diterima dapat ditransfer dan dibangun menjadi suatu pengetahuan yang lebih bermakna.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di MI YAPPI Baleharjo desa Gedangsari, Baleharjo, Kecamatan Wonosari, kabupaten Gunungkidul. Penulis mengambil tempat atau lokasi ini dengan

²² Kasihani Kasbolah E.S, I wayan Sukarnyana, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Surabaya : Universitas Negeri Malang, 2006), hlm 16.

pertimbangan bekerja pada sekolah tersebut, sehingga memudahkan dalam mencari data dan efisiensi waktu.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II dan guru kelas II MI YAPPI Baleharjo Baleharjo desa Gedangsari, Baleharjo, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul. Tahun Pelajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa sebanyak 6 orang. Sedangkan obyek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses dan hasil pembelajaran matematika kelas II MI YAPPI Baleharjo dengan menggunakan alat peraga ular tangga.

3. Instrumen penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang karakteristik secara objektif.²³ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Peneliti

Bentuk dari penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang mana guru sebagai pelaku peneliti. Sehingga peneliti memiliki peran yang sangat penting yaitu terlibat secara penuh dalam proses perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.²⁴

b. Lembar Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap objek yang akan dicatat datanya, dengan persiapan yang matang, dilengkapi dengan instrumen

²³ Ibnu Hajar, *Dasar – dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*, (Jakarta : Raja Gafindo Persada, 1996), hlm 160.

²⁴ Kasihani Kasbolah E.S, I wayan Sukarnyana, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Surabaya : Universitas negeri Malang,2006), hlm 69.

tertentu. Dalam observasi ini seorang observer ikut serta berada dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir.²⁵ Agar penelitian dapat berjalan secara sistematis maka perlu adanya lembar observasi yang berguna sebagai pedoman untuk pelaksanaan di dalam kelas sehingga peneliti dapat mengamati materi pelajaran, alat peraga yang digunakan, aktivitas anak dalam pembelajaran, dan hasil belajar anak.

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari : lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Lembar observasi aktivitas guru berfungsi sebagai lembar pengamatan terhadap aktivitas guru dalam penggunaan alat peraga selama pembelajaran dan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rencana tindakan. Lembar observasi siswa digunakan untuk mencatat hasil pengamatan tentang motivasi siswa sebelum dan setelah diterapkannya penggunaan alat peraga permainan ular tangga.

c. Wawancara

Wawancara (*Interview*) sebagai metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian untuk mendapatkan sejumlah informasi terkait dengan kebutuhan penelitian.²⁶

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan terhadap guru kelas II dan siswa kelas II dan tokoh pendiri . Wawancara dilakukan untuk

²⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2007) hlm. 29.

²⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2000) ,hlm 136.

mengetahui pendapat mereka mengenai pembelajaran matematika menggunakan alat permainan ular tangga.

d. Lembar Kerja Siswa

Bukti fisik yang sangat penting dalam penelitian ini adalah lembar kerja siswa, karena hal ini akan dijadikan sebagai ukuran sejauh mana peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajari. Lembar kerja siswa dalam penelitian ini berupa soal pre tes dan pos tes.

Dimana soal pre tes diberikan sebelum dilaksanakannya tindakan sedangkan soal post tes diberikan setelah dilakukannya tindakan. Soal pre tes dan post tes digunakan untuk mengukur sejauh mana prestasi belajar siswa dalam menyelesaikan soal pembagian.

e. Dokumentasi

Adalah teknik/cara pengumpulan data dengan melihat dokumen-dokumen tertulis baik yang berupa arsip-arsip, gambaran-gambaran dan semacamnya kemudian mengambil/mencatat hal-hal yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan penelitian.²⁷

Pendokumentasian yang dilakukan oleh penulis diantaranya adalah nilai hasil belajar siswa dan juga foto pada saat proses pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga permainan ular tangga .

²⁷ Anas Sudjana, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2007) hlm 29 .

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode penelitian adalah langkah – langkah yang digunakan dalam riset yang diatur secara baik. Adapun metode yang dipakai adalah :

a. Metode Observasi

Observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu obyek menggunakan alat indera. Dalam penelitian ini observasi dilakukan oleh peneliti dibantu teman sejawat untuk menilai pelaksanaan tindakan yang telah dilengkapi dengan pedoman observasi dengan tujuan untuk memperoleh data yang sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam penelitian ini observasi difokuskan pada aspek kesesuaian tindakan yang dilakukan oleh guru dalam mengajar dengan perencanaan yang dibuat dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran.

b. Metode wawancara

Wawancara merupakan suatu proses komunikasi sosial. Wawancara juga merupakan bagian terpenting dari setiap survei. Tanpa wawancara maka peneliti akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh melalui responden saja.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan terhadap guru, kepala sekolah dan beberapa siswa kelas II dengan bertanya langsung untuk menanyakan hal – hal yang tidak dapat diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dipergunakan untuk memperkuat data yang kita peroleh melalui observasi. Menurut Suharsimi Arikunto dokumentasi adalah mencari data mengenai hal – hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, dan sebagainya.

Metode ini digunakan untuk menghimpun data yang berkaitan dengan gambaran umum MI YAPPI Baleharjo mengenai sejarah berdirinya, letak geografis, keadaan guru, keadaan siswa, kurikulum matematika, serta kondisi sarana dan prasarana yang dimiliki.

d. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya pengaruh yang ditimbulkan dari obyek yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pretes dan postes untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil tes ini akan diketahui kemajuan prestasi belajar siswa setelah diterapkannya alat permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika.

5. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi data. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan

sesuatu yang lain.²⁸ Adapun teknik triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber, berarti membandingkan data dan mengecek balik derajat kepercayaan yang diperoleh melalui waktu dan nilai berbeda dalam metode kualitatif. Hal ini dapat dicapai melalui :

- a. Membandingkan hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- c. Membandingkan keadaan dan prespektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang yang tidak terlibat dalam penelitian.
- d. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang tidak berkaitan.²⁹

6. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Observasi

Setelah memperoleh data observasi, maka langkah yang dilakukan penulis adalah menganalisa data tersebut secara diskriptif dengan tujuan agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Selanjutnya, untuk menghitung prosentase skor yang diperoleh siswa, penulis menggunakan rumus sederhana berikut ini :

Jumlah Skor

Prosentase aspek (X) : ----- X 100%

Skor Maksimum

²⁸ Lexy J.Moleong, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2009), hlm 330

²⁹ Lexy J.Moleong, *Metodologi Penelitian*, hlm 331

Hasil dari perhitungan kemudian dikualifikasikan sebagai berikut :

Tabel I

Rubrik Penilaian Motivasi

Skala Nilai	Kualifikasi	Keterangan
11 – 15	A	Motivasi Tinggi
6 – 10	B	Motivasi Sedang
0 – 5	C	Motivasi Rendah

b. Analisis Hasil Wawancara

Setelah pelaksanaan wawancara yang dilakukan oleh penulis selesai, serta data yang diharapkan telah terkumpul, maka langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah melakukan analisis data tersebut seperti halnya dalam data observasi di atas yaitu mendeskripsikan agar lebih mudah dimengerti.

c. Analisis Hasil Belajar

Apabila tes hasil belajar telah diberikan pada siswa, maka hasil dari tes tersebut dievaluasi oleh guru seperti apa hasilnya, apakah terjadi pengaruh dari sebelum penggunaan peraga permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika dan sesudah menggunakan peraga permainan ular tangga. Hasil tersebut kemudian dievaluasi dan dilakukan perbandingan dalam siklus pertama dan siklus kedua. Untuk menganalisis hasil pre tes dan post tes dilakukan dengan menggunakan rumus Gain Standarisasi sebagai berikut :

$$\text{Gain}^{30} = \frac{\text{Skor Pos test} - \text{skor pre test}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pre test}}$$

Tabel II

Kategori Prosentase Gain Prestasi Belajar Siswa

Prosentase	Kriteria
➤ 0,7	Tinggi
0.30 – 0,69	Sedang
0,00 – 0,29	Rendah

d. Pengambilan Kesimpulan

Pengambilan kesimpulan dilakukan penulis untuk mengetahui jawaban dari rumusan masalah yaitu apakah penggunaan peraga permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran matematika untuk materi pembagian pada siswa kelas II MI YAPPI Baleharjo Wonosari Gunungkidul tahun pelajaran 2013/2014 tepat, jika tepat ditandai dengan adanya peningkatan nilai siswa sebagai pengaruh dari penggunaan alat peraga tersebut.

Jika hasil belajar siswa mengalami peningkatan dapat diartikan bahwa penggunaan alat peraga permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II MI YAPPI Baleharjo Wonosari Gunungkidul tahun pelajaran 2013/2014

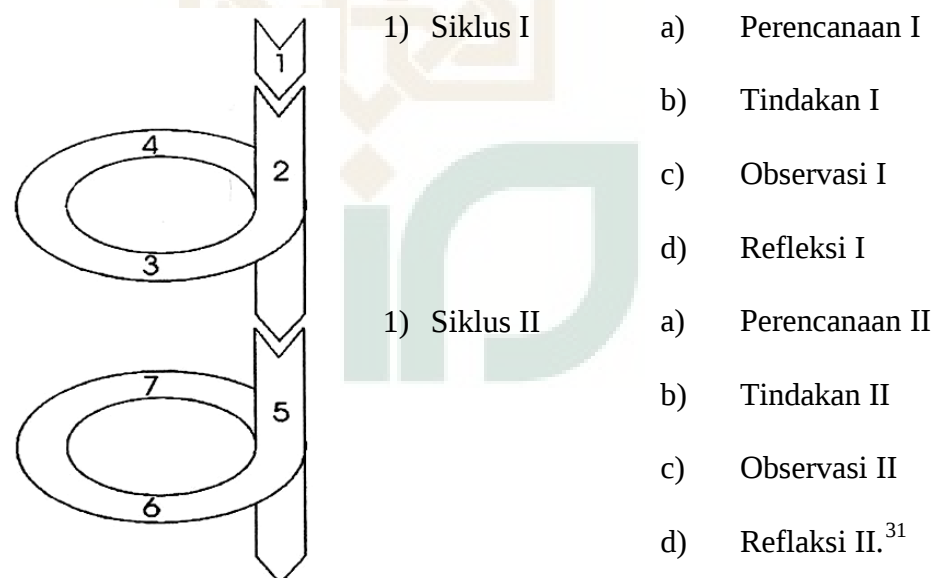
³⁰David E Meltzer, *The Relationship Between Mathematics preparation and Conceptual Learning Gain Physics*, (American : Journal Physics, 2002), hlm 1260

berhasil, namun jika tidak dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik berarti tidak berhasil atau gagal.

7. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penulis ini adalah desain putaran spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Dalam perencanaan Kemmis dan Mc Taggart menggunakan sistem spiral yang dimulai dengan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

GAMBAR IV
PUTARAN SPIRAL OLEH KEMMIS DAN TAGGART



Penelitian ini direncanakan akan berjalan melalui beberapa tahap

³¹ Rochiat Wiriattmaja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006), hlm 66.

siklus. Siklus kedua dilaksanakan setelah siklus pertama belum tercapai hasil yang memuaskan sehingga mengulangi kegiatan pertama, dan apabila belum berhasil juga maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Pada penelitian ini, rencana pelaksanaan tindakan telah diterapkan sesuai dengan desain penelitian tersebut.

Sebelum dilaksanakan siklus tersebut terlebih dahulu dilakukan kegiatan pra tindakan yaitu pemberian pre tes untuk mengukur seberapa besar nilai siswa dalam pembelajaran matematika terutama materi pembagian dan untuk mengobservasi keadaan nyata yang terjadi pada peserta didik sebelum dilaksanakannya tindakan. Secara rinci penulis memberikan gambaran pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut dalam penjabaran berikut ini :

1. Tahapan pra siklus

Pada tahapan ini siswa diberikan soal materi pembagian untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa untuk materi pembagian terkait dengan peningkatan prestasi belajar siswa yang akan ditingkatkan sebelum dilaksanakannya tindakan. Untuk melihat motivasi siswa dilakukan observasi terhadap pembelajaran di kelas.

2. Tahapan siklus

a. Siklus Pertama

1) Perencanaan (*Planing*)

Pada tahap perencanaan dimulai dari penemuan masalah yang terjadi di kelas II MI YAPPI Baleharjo dengan cara mengamati proses pembelajaran, kemudian merancang tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut.

Dalam tahap perencanaan pada siklus pertama ini penulis melakukan hal-hal berikut ini :

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga permainan ular tangga.
- b) Menyiapkan alat peraga tersebut yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- c) Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga permainan ular tangga.
- d) Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga tersebut secara baik dan sistematis.
- e) Mempersiapkan soal tes matematika yang sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya.

2) Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari rancangan yang telah dibuat. Adapun tindakan yang dilaksanakan sebagai berikut :

- a) Melakukan pre tes
- b) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa
- c) Menyajikan informasi tentang penggunaan alat peraga.
- d) Mengorganisasi siswa dalam bentuk kelompok.
- e) Membimbing kelompok untuk bekerjasama.
- f) Melakukan evaluasi setelah selesai pembelajaran (pos tes)
- g) Melakukan perbandingan skor yang diperoleh pada pre tes dan post tes pada setiap siklus tindakan.
- h) Memberikan penghargaan kepada siswa yang sudah mencapai ketuntasan dalam belajar.

3) Observasi

Observasi dilakukan penulis selama berlangsungnya proses pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga permainan ular tangga. Hasil pengamatan yang diperoleh dapat dijadikan acuan untuk kegiatan refleksi yang merujuk pada perbaikan siklus berikutnya.

Instrumen yang dipakai dalam melakukan pengamatan meliputi :

- a) Lembar observasi siswa yang digunakan untuk menilai motivasi anak dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan alat peraga permainan ular tangga dan lembar observasi guru yang berisi tentang pengamatan terhadap aktivitas guru dalam menggunakan alat peraga selama pembelajaran dan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rencana tindakan.
- b) Soal tes yang digunakan untuk mengukur ada tidaknya peningkatan prestasi belajar dalam menyelesaikan soal matematika yang berkaitan dengan materi pembagian.

4) Refleksi

Dengan telah terselesaikannya semua rencana penelitian yang dilakukan, maka langkah berikutnya adalah peneliti melakukan identifikasi terhadap data. Kegiatan refleksi meliputi :

- a) Mengevaluasi hasil pekerjaan siswa.
- b) Memberi nilai hasil pekerjaan siswa
- c) Menganalisis hasil observasi

Apabila pada tahap refleksi yang pertama telah selesai maka peneliti menyiapkan perencanaan untuk pelaksanaan kegiatan pada siklus yang kedua.

b. Siklus Kedua

Pada tahapan siklus kedua ini mengikuti tahapan pada siklus pertama. Artinya rencana tindakan pada siklus kedua disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama untuk dilakukan penyempurnaan dan perbaikan pada pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus pertama yang telah menggunakan alat peraga permainan ular tangga untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran pembagian.

H. Sistematika Pembahasan

Agar pembahasan ini dapat difahami dan sistematis serta memudahkan bagi peneliti dalam mengembangkan penelitiannya, maka penulis mengklasifikasikan penelitian ini menjadi empat bab yaitu :

Bab pertama adalah pendahuluan, yang terdiri dari tujuh (7) sub bahasan, sub-sub bab tersebut terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, hipotesis, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua membahas tentang gambaran umum MI YAPPI Baleharjo, Wonosari Gunungkidul yang meliputi Letak Geografis, Sejarah Singkat, Visi, Misi dan Tujuan MI YAPPI Baleharjo Wonosari Gunungkidul, Struktur Organisasi MI YAPPI Baleharjo Wonosari Gunungkidul, Keadaan Guru dan Siswa, Keadaan Sarana dan fasilitas yang dimiliki MI YAPPI Baleharjo Wonosari Gunungkidul.

Bab ketiga merupakan bab inti yaitu pembahasan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah tentang penggunaan alat peraga untuk mepermainan ular tangga untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika Siswa Kelas II MI YAPPI Baleharjo Wonosari tahun pelajaran 2013/2014

Bab keempat merupakan bagian akhir dari penelitian yang terdiri dari kesimpulan, saran dan kata penutup. Dalam bab ini pula penyusun mencantumkan daftar pustaka yang dijadikan sebagai reverensi penyusunan dengan harapan para pembaca dapat melakukan penelusuran lebih lanjut serta lampiran-lampiran yang dapat menjadi pendukung dalam penyusunan skripsi ini.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ada tiga kesimpulan yang dapat penulis nyatakan dalam penelitian ini. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan alat permainan ular tangga dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Cara penggunaan alat ini seperti pada permainan ular tangga biasanya, hanya saja dimodifikasi dengan menggunakan kartu dalam permainannya sehingga siswa selain dapat bermain sekaligus dapat belajar. Dengan aturan jika pemain berada di tangga atau di ular maka pemain harus mengambil kartu yang telah disediakan, dan menjawab soal pada kartu tersebut. Jika pemain berhasil menjawab maka ketika berada di tangga pemain boleh naik, dan jika berada di ular tidak perlu turun. Dimana kartu tersebut berisi soal pembagian dan jawabannya. Sehingga pemain lain dapat mengecek kebenaran jawaban.
2. Penggunaan alat peraga permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata motivasi belajar siswa mulai dari 5,83 pada pra tindakan, 8,17 pada siklus I, dan 11,5 pada siklus II.

3. Penggunaan alat peraga permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II MI YAPPI Baleharjo khususnya untuk materi pembagian meskipun tidak signifikan karena masih ada siswa yang memiliki nilai dibawah KKM . Hal ini terlihat dari pencapaian KKM pada siklus II yang mengalami peningkatan dibandingkan siklus I yaitu 66,67% menjadi 83 %. Selain itu prosentase gain juga mengalami peningkatan dari 0,295 menjadi 1,11 pada siklus II dan termasuk kategori tinggi.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Mengingat penggunaan alat peraga sangat penting dalam pembelajaran, maka sekolah yang memiliki permasalahan yang relatif sama dapat menerapkan penggunaan alat peraga permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika. Dimana dalam penggunaanya dapat dimodifikasi dengan menggunakan kartu yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan. Misalnya kartu perkalian.

2. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya lebih kreatif dalam pemilihan media, sehingga dalam pembelajaran dapat menyenangkan dan lebih bermakna bagi peserta didik.
- b. Hendaklah semua guru memahami arti penting motivasi belajar untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik di MI YAPPI Baleharjo Wonosari.

3. Kepada para Siswa

- a. Hendaknya para siswa rajin dalam mengikuti pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah YAPPI Baleharjo
- b. Sebaiknya ketika disampaikan materi pelajaran oleh guru dengan metode apapun atau alat peraga apapun, siswa tetap mengikutinya dengan penuh tanggung jawab dan serius.
- c. Apabila terjadi ketidakfahaman dalam kegiatan pembelajaran siswa hendaknya jangan segan-segan ataupun malu untuk bertanya serta kembangkan sikap rasa ingin tahu dan terus berani mencoba serta menghindarkan diri dari sikap takut salah.

4. Kepada Orang Tua dan Masyarakat

- a. Hendaknya orang tua mendukung dan memotivasi anaknya untuk terus belajar dan mengembangkan kreatifitas yang dimilikinya agar sinergis dengan pembelajaran di Madrasah.
- b. Hendaklah masyarakat ikut mendukung siswa MI YAPPI Baleharjo untuk memberikan motivasi positif kepada peserta didik sehingga akan tercapai tujuan pendidikan secara maksimal.

C.Kata Penutup

Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah* kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmad, taufiq serta hidayah-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik tanpa suatu halangan yang berarti.

Penulis menyadari bahwa penelitian tindakan kelas pada skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak agar skripsi ini lebih baik dan sempurna.

Harapan penulis mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat ternilai sebagai salah satu amal shaleh yang mendapat ridho dari Allah SWT. Akhirnya semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amin.



DAFTAR PUSTAKA

- Abror ,Abd. Rahman, *Psikologi Pendidikan*,Yogyakarta: Tiara Wacana, 1993
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka, 1988
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Standar isi Madrasah Ibtidaiyah*, hlm. 100.
- Hadi, Sutrisno *Metodologi Research II*, Yogyakarta: Andi Offset, 2000
- Hajar,Ibnu, *Dasar – dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*,Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1996
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Bandung : Sinar Grafika. 2008
- Kasihani Kasbolah E.S, I wayan Sukarnyana, *Penelitian Tindakan Kelas*, Surabaya : Universitas Negeri Malang,2006
- Moleong, Lexy J,*Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosada Karya, 2009
- Motivasi dalam Pembelajaran, <http://sobatbaru.blogspot.com/2008/10/pengertian-motivasi.html> , di akses pada tanggal 28 April 2014
- Muhsetyo ,Gatot, dkk, *Pembelajaran Matematika SD* ,Jakarta : Universitas Terbuka,2010
- Nawani,Handar , *Organisasi dan Pengelolaan Kelas*, Jakartan : Gunung Jati, 1991
- Poerdarminta,WJS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1974
- Santrock, John W, *Psikologi Pendidikan*, edisi 2, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2007.
- Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta : Kencana, 2008
- Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011
- Sudijono ,Anas, *Pengantar Statistik Pendidik*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2007

- Sukarmiyati, “*Meningkatkan Prestasi Belajar Teknik Perkalian Dan Pembagian Dengan Menggunakan Alat Peraga Di Kelas III MI Muhammadiyah Blembem Tahun Pelajaran 2011/2012*”, Skripsi , Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta jurusan PGMI
- Sumarni, Lilis Dwi ,” *Peningkatan Kemampuan Menghitung Perkalian dan Pembagian Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III Tahun 2010 Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Kokap Kulonprogo* “,Program Ekstensi PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Tri Hastuti, Retno” Permainan ular tangga” <http://eprints.undip.ac.id>, di akses pada tanggal 28 April 2014
- Usman, Uzer ,*Menjadi Guru Profesional*,Bandung : Remaja Rosda Karya, 2006
- Wijayanti, Septina, “*Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas III MIN Wonosari Tahun Ajaran 2012/2013*”, Program SI PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka UPJJ Yogyakarta .
- Wiriatmaja, Rochiat, *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA

Jln. Laksda Adisucipto, Telp (0274) 513056 Fax 519734 E Mail ty-suka@Telkom.net

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Istiqomah Sri Rahayu

NIM : 13485251

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Semester : Ganjil Program DMS

Tahun Akademik : 2013 /2014

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan untuk Siswa Kelas II MI YAPPI Baleharjo Tahun Pelajaran 2013 / 2014

Telah mengikuti seminar proposal pada tanggal 26 April 2014, selanjutnya kepada mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbing berdasarkan hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 26 April 2014

Moderator

Dra. Hj. Asnafiyah, M.Pd

NIP 196211291988032003



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Istiqomah Sri Rahayu
NIM : 13485251
Pembimbing : Dra. Hj Asnafiyah, M. Pd
Judul Sripsi : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar dalam Pembelajaran Matematika Melalui Permainan untuk Siswa Kelas II MI YAPPI Baleharjo Tahun Pelajaran 2013 / 2014
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

No	Tanggal	Konsultasi Ke -	Materi Bimbingan	Tanda Tangan pembimbing
1	26 April 2014	1	Seminar Proposal	
2	3 Mei 2014	2	Konsultasi Bab I	
3	10 Mei 2014	3	Revisi Bab I & Konsultasi Bab II	
4	17 Mei 2014	4	Revisi Bab II & Konsultasi Bab III	
5	31 Mei 2014	5	Revisi Bab III & Konsultasi Bab IV	
6	7 Juni 2014	6	Revisi Bab IV	
7	10 Juni 2014	7	Fixasi Skripsi Bab I Sampai Bab IV	

Yogyakarta, 11 Juni 2014

Pembimbing

Dra. Hj. Asnafiyah, M. Pd
NIP 196211291988032003



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KAB. GUNUNGKIDUL
MI YAPPI BALEHARJO

Status : Terakreditasi B

Alamat : Gedangsari, Baleharjo, Wonosari, Gunungkidul, D.I.Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Nomor : 111/ MI.B/VI./2014

Bismilahirrohman nirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala Madrasah Ibtidaiyah YAPPI Baleharjo :

Nama : Ria Ali Wardana, S.Pd.I

NIP : 197709152009011002

Pangkat/ Golongan : Penata / III c

Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah YAPPI Baleharjo

Menerangkan bahwa nama

Nama : Istiqomah Sri Rahayu

NIM : 13485251

Universitas : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian dengan judul " UPAYA
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN UNTUK
SISWA KELAS II MI YAPPI BALEHARJO TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014

Dilokasi : MI YAPPI Baleharjo

Pada Waktu : Bulan April sampai Juni 2014

Demikian surat keterangan ini kami berikan agar digunakan sebagaimana
mestinya.

Wonosari, 11 Juni 2014

Ria Ali Wardana, S.Pd.I

NIP. 197709152009011002

SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Suminem, S.Pd.I

NIP : -

Pangkat/ Golongan : -

Jabatan : Guru

Telah menjadi observer pada penelitian saudara Istiqomah Sri Rahayu, mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga pada tanggal 5 sampai 13 Mei 2014 di MI YAPPI Baleharjo dengan judul ” UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN UNTUK SISWA KELAS II MI YAPPI BALEHARJO TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014”

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Wonosari, 13 Mei 2014

Yang menyatakan

SUMINEM

Contoh Instrumen Observasi

Siklus :

Kelas :

Hari / Tanggal :

Petunjuk Pengisian

1. Isilah tabel observasi tentang motivasi belajar matematika siswa dengan memberi cek list (V) pada aspek yang terlihat / dilakukan siswa
2. Setelah dinilai, jumlahkan dan kategorikan motivasi masing – masing siswa berdasarkan tabel di bawah ini

Skala nilai	Kualifikasi	Keterangan
11 – 15	A	Tinggi
6 – 10	B	Sedang
0 – 5	C	Rendah

Lembar Observasi Motivasi Belajar Matematika

Siswa Kelas II

Nama :

Kelas :

No Absen :

No	Aspek Motivasi Siswa	Terlihat	
		Ya	Tidak
1	Siswa mengetahui materi yang akan dipelajari hari ini		
2	Siswa membawa buku pelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran		
3	Siswa mau bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran		
4	Siswa masuk kelas tidak terlambat		
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh (tidak sambil bergurau)		
6	Siswa tidak mengganggu temannya ketika mengerjakan tugas		
7	Siswa mencatat pelajaran dengan tenang		
8	Siswa selesai mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tepat waktu (tanpa melihat kebenaran jawaban)		
9	Siswa berusaha mengerjakan sendiri soal yang diberikan oleh guru (tidak melihat jawaban teman)		
10	Siswa segera meminta kembali tugas yang baru setelah menyelesaikan tugas yang telah diberikan sebelumnya		
11	Siswa mau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru berdasarkan pendapatnya sendiri (langsung menjawab tanpa meminta jawaban dari teman)		
12	Siswa mau mengomentari jawaban temannya		
13	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar		
14	Siswa mau membantu temannya ketika mengalami kesulitan (tanpa dilihat benar tidaknya jawaban)		
15	Siswa mampu memberi jawaban yang benar ketika temannya salah dalam menjawab pertanyaan		

Jumlah aspek yang terlihat seluruhnya		
Kualifikasi		
Keterangan		

Keterangan nilai
 Skor minimal : 0
 Skor maksimal : 15

Skala nilai	Kualifikasi	Keterangan
11 – 15	A	Tinggi
6 – 10	B	Sedang
0 – 5	C	Rendah

Baleharjo, 2014.
 Observer

.....

Lembar Kerja Siswa

Nama :.....

No Absen :.....

Kelas :.....

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar !

1 40 : 8 =.....

2 14 : 7 =.....

3 30 : 6 =.....

4 24 : 8 =.....

5 10 : 5 =.....

6 15 : 3 =.....

7 28 : 4 =.....

8 18 : 9 =.....

9 16 : 2 =.....

10 42 : 6 =.....

Lembar Kerja Siswa

Nama :

No Absen :

Kelas :

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar !

1 25 : 5 =.....

2 49 : 7 =.....

3 36 : 6 =.....

4 72 : 8 =.....

5 40 : 5 =.....

6 30 : 5 =.....

7 63 : 9 =.....

8 12 : 4 =.....

9 18 : 2 =.....

10 24 : 6 =.....

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara Dengan Tokoh Pendiri Madrasah

1. Bagaimana latar belakang berdirinya Madrasah YAPPI Baleharjo ?
2. Siapa saja pendirinya ?
3. Dimana letak Madrasah YAPPI Baleharjo ?

B. Wawancara Dengan Guru Kelas II

1. Apa yang menjadi kesulitan dalam pembelajaran matematika di kelas II selama ini ?
2. Bagaimana pembelajaran matematika yang dilaksanakan sekarang ini ?
3. Bagaimana jika diterapkan model pembelajaran dengan menggunakan alat peraga permainan ular tangga ?.

C. Wawancara Dengan Siswa Kelas II

1. Bagaimana pembelajaran matematika saat ini ? senang tidak kah kamu ?
2. Bagaimana pembelajarannya setelah menggunakan permainan ular tangga dalam pembelajaran ? senangkah kamu ?

INSTRUMEN PENGGUNAAN ALAT PERAGA

PERMAINAN ULAR TANGGA

A.	Nama Alat Peraga :	Permainan Ular Tangga
B.	Bahan dan Persiapan	1. Papan berkotak yang bergambar 2. Pada sebagian kotak ada gambar ular dan tangga. 3. Papan bergambar tersebut dimainkan dengan dadu dan pion 4. Kartu berwarna berisi soal pembagian.
C.	Langkah-langkah Penggunaan Alat Peraga	1. Sebelum permainan dimulai guru memberikan soal pre test yang harus dikerjakan oleh setiap siswa terlebih dahulu. 2. Setelah siswa selesai mengerjakan soal pre tes, guru memperlihatkan gambar papan permainan ular tangga tersebut didepan kelas 3. Kemudian guru menjelaskan cara permainan . 4. Setelah selesai menjelaskan cara permainan, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 5. Guru membagikan alat permainan yang sudah disediakan untuk tiap kelompok. 6. Siswa mulai mempraktekan permainan.
D.	Pengelolaan Kelas :	1. Menyiapkan bangku dan kursi untuk membentuk kelompok. 2. Mengatur agar suasana saat membentuk kelompok tidak gaduh maka cukup saling berhadap-hadapan depan belakang.
E.	Penilaian :	Guru dibantu teman sejawat melakukan penilaian terhadap motivasi siswa melalui lembar observasi

		yang telah disiapkan
F.	Komentar siswa : terhadap penggunaan alat peraga	Guru bertanya apakah dengan gambar tersebut anak-anak lebih senang dalam pembelajaran matematika.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(SIKLUS I)

Nama Sekolah : MI YAPPI Baleharjo

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : II / II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka

B. Kompetensi Dasar

Melakukan pembagian dengan dua angka

C. Indikator

1. Mengetahui teknik pembagian
2. Menghitung pembagian sampai dua angka

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tentang pembagian dengan media alat permainan ular tangga diharapkan siswa dapat:

- ✓ Memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari matematika
- ✓ Menyelesaikan soal pembagian

E. Materi Pembelajaran

Pembagian

F. Media Pembelajaran

Alat permainan ular tangga

G. Metode Pembelajaran

- ✓ Bermain

- ✓ Penugasan.
- ✓ Ceramah
- ✓ Tanya Jawab

H. Sumber Belajar

1. Guru /Tutor Pembimbing.
2. Buku Matematika, BSE.

I. Langkah – Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan.
 - Membuka pembelajaran dengan berdoa bersama dipimpin salah seorang siswa.
 - Mengkondisikan siswa agar berkonsentrasi
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran
 - Memberikan pre test
2. Kegiatan Inti
 - Guru mengingatkan kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.
 - Guru mengaitkan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini.
 - Guru menunjukkan alat peraga kepada siswa dan menjelaskan tentang cara penggunaannya.
 - Membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mempraktekkan penggunaan alat peraga.
 - Memberikan reward kepada siswa yang dapat menyelesaikan permainan terlebih dulu.
 - Guru memberikan soal untuk dikerjakan secara individu,. Setelah selesai siswa saling menukar pekerjaan dengan teman untuk dicermati benar tidaknya jawaban.
 - Siswa diberi kesempatan untuk mengomentari jawaban teman. Jika salah diminta untuk memberikan jawaban yang benar.

3. Penutup

- Memberikan post tes
- Merefleksi dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan kegiatan yang telah berlangsung.
- Dengan bimbingan guru, siswa merumuskan kesimpulan

J. Penilaian

1. Kognitif.

Jenis : Tes

Bentuk : Tes Tertulis

Instrumen : Lembar soal (post test)

2. Afektif.

Jenis : Observasi.

Bentuk : Keaktifan siswa

Instrumen : Lembar observasi.

K. Instrumen Penilaian

Lembar Observasi.

Nama :

Kelas :

No Absen :

No	Aspek Motivasi Siswa	Terlihat	
		Ya	Tidak
1	Siswa mengetahui materi yang akan dipelajari hari ini		
2	Siswa membawa buku pelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran		
3	Siswa mau bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran		
4	Siswa masuk kelas tidak terlambat		
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh (tidak sambil bergurau)		

6	Siswa tidak mengganggu temannya ketika mengerjakan tugas		
7	Siswa mencatat pelajaran dengan tenang		
8	Siswa selesai mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tepat waktu (tanpa melihat kebenaran jawaban)		
9	Siswa berusaha mengerjakan sendiri soal yang diberikan oleh guru (tidak melihat jawaban teman)		
10	Siswa segera meminta kembali tugas yang baru setelah menyelesaikan tugas yang telah diberikan sebelumnya		
11	Siswa mau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru berdasarkan pendapatnya sendiri (langsung menjawab tanpa meminta jawaban dari teman)		
12	Siswa mau mengomentari jawaban temannya		
13	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar		
14	Siswa mau membantu temannya ketika mengalami kesulitan (tanpa dilihat benar tidaknya jawaban)		
15	Siswa mampu memberi jawaban yang benar ketika temannya salah dalam menjawab pertanyaan		
Jumlah aspek yang terlihat seluruhnya			
Kualifikasi			
Keterangan			

Keterangan

Skala nilai	Kualifikasi	Keterangan
11 – 15	A	Tinggi
6 – 10	B	Sedang
0 – 5	C	Rendah

Wonosari, 6 Mei 2014

Kepala MI YAPPI Baleharjo

Peneliti

Ria Ali Wardana, S.Pd.I
NIP 197709152009011002

Istiqomah Sri Rahayu
NIM 13485251

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(SIKLUS II)

Nama Sekolah : MI YAPPI Baleharjo

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : II / II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka

B. Kompetensi Dasar

Melakukan pembagian dengan dua angka

C. Indikator

1. Mengetahui teknik pembagian
2. Menghitung pembagian sampai dua angka

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tentang pembagian dengan media alat permainan ular tangga diharapkan siswa dapat:

- ✓ Memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari matematika
- ✓ Menyelesaikan soal pembagian

E. Materi Pembelajaran

Pembagian

F. Media Pembelajaran

Alat permainan ular tangga

G. Metode Pembelajaran

- ✓ Bermain
- ✓ Penugasan.

- ✓ Ceramah
- ✓ Tanya Jawab

H. Sumber Belajar

1. Guru /Tutor Pembimbing.
2. Buku Matematika, BSE.

I. Langkah – Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan.
 - Membuka pembelajaran dengan berdoa bersama dipimpin salah seorang siswa.
 - Mengkondisikan siswa agar berkonsentrasi
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran
 - Memberikan pre test
2. Kegiatan Inti
 - Guru mengingatkan kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.
 - Guru mengaitkan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini.
 - Guru menunjukkan alat peraga kepada siswa dan menjelaskan tentang cara penggunaannya.
 - Membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mempraktekkan penggunaan alat peraga.
 - Membimbing siswa secara bergantian untuk bermain secara sportif.
 - Memberikan reward kepada siswa yang dapat menyelesaikan permainan terlebih dulu.
 - Guru memberikan soal untuk dikerjakan secara individu,. Setelah selesai siswa saling menukar pekerjaan dengan teman untuk dicermati benar tidaknya jawaban.
 - Siswa diberi kesempatan untuk mengomentari jawaban teman. Jika salah diminta untuk memberikan jawaban yang benar.

3. Penutup

- Memberikan post tes
- Merefleksi dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan kegiatan yang telah berlangsung.
- Dengan bimbingan guru, siswa merumuskan kesimpulan

J. Penilaian

1. Kognitif.

Jenis : Tes

Bentuk : Tes Tertulis

Instrumen : Lembar soal (post test)

2. Afektif.

Jenis : Observasi.

Bentuk : Keaktifan siswa

Instrumen : Lembar observasi.

K. Instrumen Penilaian

Lembar Observasi.

Nama :

Kelas :

No Absen :

No	Aspek Motivasi Siswa	Terlihat	
		Ya	Tidak
1	Siswa mengetahui materi yang akan dipelajari hari ini		
2	Siswa membawa buku pelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran		
3	Siswa mau bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran		
4	Siswa masuk kelas tidak terlambat		
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh (tidak sambil bergurau)		

6	Siswa tidak mengganggu temannya ketika mengerjakan tugas		
7	Siswa mencatat pelajaran dengan tenang		
8	Siswa selesai mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tepat waktu (tanpa melihat kebenaran jawaban)		
9	Siswa berusaha mengerjakan sendiri soal yang diberikan oleh guru (tidak melihat jawaban teman)		
10	Siswa segera meminta kembali tugas yang baru setelah menyelesaikan tugas yang telah diberikan sebelumnya		
11	Siswa mau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru berdasarkan pendapatnya sendiri (langsung menjawab tanpa meminta jawaban dari teman)		
12	Siswa mau mengomentari jawaban temannya		
13	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar		
14	Siswa mau membantu temannya ketika mengalami kesulitan (tanpa dilihat benar tidaknya jawaban)		
15	Siswa mampu memberi jawaban yang benar ketika temannya salah dalam menjawab pertanyaan		
Jumlah aspek yang terlihat seluruhnya			
Kualifikasi			
Keterangan			

Keterangan

Skala nilai	Kualifikasi	Keterangan
11 – 15	A	Tinggi
6 – 10	B	Sedang
0 – 5	C	Rendah

Wonosari, 13 Mei 2014

Kepala MI YAPPI Baleharjo

Peneliti

Ria Ali Wardana, S.Pd.I

Istiqomah Sri Rahayu

NIP 197709152009011002

NIM 13485251

Dokumen Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan

Alat Permainan Ular Tangga



Guru menjelaskan cara permainan



Siswa melakukan suit untuk menentukan siapa yang memulai permainan



Siswa melakukan permainan



Siswa mengambil kartu untuk dijawab



Siswa mulai aktif menjawab pertanyaan



Pemberian reward pada akhir permainan

CURRICULUM VITAE

Nama : Istiqomah Sri Rahayu
Tempat / Tanggal Lahir : Gunungkidul / 03 April 1986
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Temu 001 / 007, Pulutan , Wonosari,
Gunungkidul
Nama Suami : Sunaryanto
Tempat / Tanggal Lahir : Gunungkidul / 05 September 1983
Nama Anak ; Hasna Tsabita Isnanto
Nama Orang tua
a. Nama Ayah : Slamet Rejomulyo
b. Nama Ibu : Dalsinah
Riwayat Pendidikan
a. SD II Wonosari : Tahun lulus 1998
b. SLTP N I Wonoari : Tahun lulus 2001
c. SMU N I Wonoari : Tahun lulus 2004
d. DII UMY : Tahun lulus 2006

Yogyakarta, 10 Juni 2014

ISTIQOMAH SRI RAHAYU

NIM. 13485251