

**UPAYA MENINGKATKAN
MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI METODE BERMAIN
PADA SISWA KELAS I B MI SULTAN AGUNG**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelara Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh :

Sujilah

NIM : 07480006-E

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2009

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sujilah
No. Induk : 0748006-E
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Unit Kerja : MI Sultan Agung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini belum pernah diajukan oleh siapa saja untuk mendapatkan gelar kesarjanaan dalam suatu perguruan tinggi, dan skripsi ini adalah hasil karya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Oktober 2009

Yang menyatakan


Sujilah



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengkoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Saudara :

Nama : SUJILAH

NIM : 07480006-E

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika
Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I MI Sultan Agung

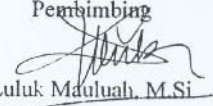
Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah Jurusan/ Program Studi Tarbiyah/ PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Bidang pendidikan Agama Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalau'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, September 2009

Pembimbing


Luluk Mauluah, M.Si



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 06 /2010

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI METODE BERMAIN PADA SISWA KELAS I MI SULTAN AGUNG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Sujilah

NIM : 07480006-E

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Selasa tanggal 26 Januari 2010

Nilai Munaqasyah : B+

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Luluk Mauluah, M. Si
NIP. 150 327073

Penguji I

Drs. Ichsan, M.Pd.
NIP. 19630226 199203 1 003

Penguji II

Dra. Endang Sulistyowati
NIP. 150 292 517

Yogyakarta, **22 FEB 2010**

Dekan

Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga



Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag.

NIP. 19631107 198903 1 003

MOTTO

Artinya : Sesungguhnya Allah Swt tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada dirinya sendiri. (*Ar- Ro'od. Ayat : 11*)

PERSEMBAHAN

Sripsi ini kupersembahkan :

Kepada Almamater tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta.

Kata pengantar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الحمد لله رب العالمين أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد أن محمداً
عبده ورسوله اللهم صل وسلم على سيدنا محمد وعلى آله
وصحبه أجمعين أما بعد...

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat

Penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika melalui Metode Bermain Siswa Kelas I MI Sultan Agung Depok Sleman "ini, dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Ichsan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dra. Asnafiyah, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Luluk Mauluah, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi.

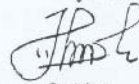
5. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Ibu Dra. Hanurawati selaku Kepala Sekolah beserta Bapak dan Ibu guru MI Sultan Agung Depok Sleman Yogyakarta.
7. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah Swt dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya.

Amin...

Yogyakarta, 18 Agustus 2009

Penyusun



Sujilah

NIM : 07480006-E

ABSTRAK

SUJILAH. Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika melalui Metode Bermain pada Siswa Kelas I MI Sultan Agung Depok Sleman. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga 2009.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah bahwa mata pelajaran matematika sampai saat ini tidak begitu diminati oleh sebagian siswa. Bahkan ada juga siswa yang menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan, serta saat pembelajaran matematika selalu ada siswa yang menangis dan orang tua harus menunggu di dalam kelas. Sehingga banyak siswa yang prestasi belajar matematikanya di bawah kriteria ketuntasan minimal. Oleh karena itu perlu diadakan penelitian tentang upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika dengan metode bermain. Permasalahan dalam penelitian ini adalah: bagaimana minat siswa dalam pembelajaran matematika dengan metode bermain dan apakah dengan metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa MI Sultan Agung Depok Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa sehingga siswa tidak takut serta siswa merasa senang dalam pelajaran matematika dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas I MI Sultan Agung sehingga nilai mata pelajaran matematika berada di atas KKM.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas I B MI Sultan Agung Depok Sleman tahun ajaran 2008/2009 sebanyak 19 siswa. Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain dilaksanakan dengan berkelompok. Pembagian kelompok disesuaikan dengan permainan yang akan digunakan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara terstruktur, jurnal harian, dokumentasi, kartu senyum dan tes. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hal-hal yang membuat siswa berminat dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain yaitu: adanya *reward* berupa pujian, tepuk tangan, guru banyak memotivasi siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta adanya kartu senyum yang menarik. Pada siklus I minat belajar siswa sebesar 59,48% dan pada siklus II mencapai 86,32%, sedangkan penempelan kartu senyum pada siklus I sebesar 77,10% dan pada siklus II sebesar 92,10%. Hal ini berarti banyak siswa yang senang dalam belajar matematika. 2) Pembelajaran matematika dengan metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas I B. Pada siklus I skor rata-rata kelas 60,00 dan pada siklus II skor rata-rata kelas sebesar 80,00.

Kata Kunci: Minat, Prestasi Belajar, Metode Bermain

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN ABSTRAK	ix
HALAMAN DAFTAR ISI	x
HALAMAN DAFTAR TABEL	xii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Telaah Pustaka	8
E. Kajian Teori	9
F. Metode Penelitian	24
G. Sistematika Pembahasan	28

BAB II	GAMBARAN UMUM MI SULTAN AGUNG	
A.	Letak dan Keadaan Geografis	
B.	Sejarah Berdiri dan Perkembangan	30
C.	Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Sultan Agung	33
D.	Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Sultan Agung	33
E.	Keadaan Guru dan Siswa	40
F.	Sarana dan Prasarana	43
BAB III	PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN	
	METODE BERMAIN	
A.	Persiapan Penelitian	48
B.	Hasil Penelitian	50
C.	Pembahasan Hasil Penelitian	89
D.	Keterbatasan Penelitian	92
BAB IV	PENUTUP	
A.	Simpulan	93
B.	Saran	94
C.	Kata Penutup	94
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN		98

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Data Guru Madrasah Ibtidaiyah Sultan Agung Depok Sleman Yogyakarta	41
Tabel 2	: Jumlah Siswa Madrasah Ibtidaiyah Sultan Agung Depok Sleman Yogyakarta	42
Tabel 3	: Keadaan Buku Perpustakaan Madrasah Ibtidaiyah Sultan Agung Depok Sleman Yogyakarta	46
Tabel 4.1	: Jadwal Pelajaran Matematika Kelas I A	49
Tabel 4.2	: Jadwal Pelaksanaan Tindakan	50
Tabel 4.3	: Hasil Observasi Guru Pada Siklus I	64
Tabel 4.4	: Hasil Observasi Minat Siswa Siklus I	66
Tabel 4.5	: Tabel Hasil Tes Siklus	68
Tabel 4.6	: Jumlah Penempelan Kartu Senyum Pada Siklus I	70
Tabel 4.7	: Hasil Observasi Guru Siklus II	81
Tabel 4.8	: Hasil Observasi Minat Siswa Pada Siklus II	83
Tabel 4.9	: Tabel Hasil Tes Siklus II	85
Tabel 4.10	: Tabel Peningkatan Skor Rata-Rata Siklus I dan II	86
Tabel 4.11	: Jumlah Hasil Penempelan Kartu Senyum Siklus I	87
Tabel 4.12	: Persentase Minat Belajar Siswa Dari Siklus I – II Sesudah Menggunakan Metode Bermain	89

Tabel 4.13 : Rata-Rata Persentase Hasil Penempelan Kartu Senyum

Siklus I sampai II 90

Tabel 4.15 : Tabel Peningkatan Rata-Rata Siklus I sampai II 91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Model visualisasi bagan yang disusun oleh Kemmis dan Mc Taggart	25
Gambar 4.1 : Aktivitas Siswa Bermain Dengan Gambar Buah.....	56
Gambar 4.2 : Penjelasan Guru Sebelum Permainan Teka-Teki Angka Dan Diskusi Kelompok Dalam Mengerjakan Teka-Teki ...	59
Gambar 4.3 : Siswa Menempel Teka-Teki Angka Di Papan Tulis	60
Gambar 4.4 : Siswa Mengerjakan Tes Siklus I	63
Gambar 4.5 : Kegiatan Siswa Bermain Menyusun Ular Angka	76
Gambar 4.6 : Siswa Menempel Teka-Teki Angka Di Papan Tulis	78
Gambar 4.7 : Kegiatan siswa sedang bermain jempuk angka dan diskusi kelompok	79

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan dewasa ini memerlukan usaha yang optimal untuk dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas guna menghadapi era ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu mutlak diperlukan sumber daya manusia yang dapat menguasai, menerapkan bahkan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi agar Indonesia dapat setara dengan negara-negara yang telah maju.

Kenyataan telah menunjukkan bahwa manusia dalam segala hal selalu berusaha efisiensi kerja dengan jalan memilih menggunakan suatu metode yang dianggap terbaik untuk mencapai tujuannya. Demikian pula dengan pembelajaran di sekolah para guru selalu berusaha memilih metode pengajaran yang paling tepat yang dipandang lebih efektif dari pada metode lainnya sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru itu benar-benar menjadi milik murid¹. Sebagaimana diketahui bersama bahwa dalam proses belajar mengajar pada umumnya terjadi interaksi antara yang mengajar (guru) dan yang diajar (murid).

¹ B. Suryobroto, *Mengenal Metode Pengajaran Di Sekolah dan Pendekatan Baru dalam Proses Belajar Mengajar* (Yogyakarta). Amarta, 1985) hal 2

Proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam memainkan fungsinya sebagai pemimpin, fasilitator, dinamisor sekaligus sebagai pelayan. Dalam praktek pembelajaran guru banyak menghadapi permasalahan diantaranya kurangnya alat peraga sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Strategi pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung pengajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar sanggup untuk menghadapi perubahan keadaan dan trampil serta cakap menyikapinya. Dalam hal ini, pembelajaran matematika yang diterapkan di sekolah merupakan dasar yang sangat penting dalam keikutsertaannya mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada kenyataannya, yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika tidak begitu diminati oleh para siswa hanya kalangan siswa-siswa tertentu yang menyukai pelajaran matematika. Sebagian siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan seolah-olah matematika adalah momok yang menyeramkan. Lebih memprihatinkan lagi bahwa hasil prestasi siswa di bidang matematika masih relatif rendah.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan di kelas IB MI SULTAN AGUNG, masih banyak permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran diantaranya guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton. Pembelajaran masih menggunakan metode ekspositori sehingga mencatat dan menerangkan menjadi dominan dalam belajar di kelas. Guru

kurang mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam misalnya diskusi, tanya jawab, demonstrasi, permainan sehingga siswa merasa jenuh dan semangat belajar matematika

Disamping itu guru jarang menggunakan media dalam membantu menanamkan konsep-konsep matematika, padahal dengan menggunakan media dapat membantu pemahaman siswa. Siswa SD kelas I umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkrit. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika meskipun terikat dengan objek yang kongkrit². Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan obyek konkrit yang dapat ditangkap oleh panca indera.

Pada pembelajaran matematika siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami oleh siswa. Proses pembelajaran yang jarang menggunakan media akan membuat siswa menjadi jenuh dan tidak mampu menarik siswa agar lebih berminat belajar matematika.

Pelajaran matematika di mata sebagian besar siswa MI Sultan Agung kelas I itu membosankan, rumit dan siswa sering tidak mengetahui materi yang dipelajarinya untuk apa. Hal ini ditunjukkan dalam setiap kali pelajaran matematika, sebagian siswa tidak semangat dalam mengikuti pelajaran matematika

² Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal 1

ada sebagian siswa yang merasa takut. Ini terlihat ketika guru menerangkan, siswa cenderung diam, bahkan ada yang melakukan aktifitas lain yang lebih menarik perhatian siswa (menggambar, coret-corek kertas, bermain dengan benda-benda yang ada di meja dan bahkan ada yang berlari-lari dalam kelas). Ketika ditanya "sudah jelas belum?", siswa pun tidak ada yang menjawab. Dan akhirnya ketika siswa disuruh untuk mengerjakan soal, maka jawaban sebagian siswa masih salah.

Banyaknya permasalahan yang ditemukan pada saat pembelajaran matematika ini berarti bahwa pembelajaran matematika dikelas I MI Sultan Agung kurang berhasil. Kenyataan ini didukung ketika siswa mengikuti Tes Kendali Mutu Semester Gasal tahun pelajaran 2008/2009 nilai rata-rata hanya mencapai 6 sedangkan yang di harapkan adalah mencapai nilai rata-rata 6,5.

Mata pelajaran matematika yang diajarkan pada satuan pendidikan kelas I Sekolah Dasar meliputi aspek bilangan, geometri, dan pengukuran. Salah satu pokok bahasan yang diajarkan di kelas I semester II adalah operasi hitung yang meliputi menyebutkan banyak benda, membandingkan dua kumpulan benda, membaca dan menulis lambang bilangan 21-100, penjumlahan dan pengurangan. Meskipun hanya dua macam operasi hitung yang diajarkan, akan tetapi dalam kenyataannya siswa kelas I MI Sultan Agung masih sangat sulit untuk mempelajarinya.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran matematika pada MI Sultan Agung tersebut perlu diatasi dengan menerapkan metode pembelajaran yang

disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan kurikulum dalam pendidikan Sekolah Dasar. Salah satu metode yang tepat dalam perkembangan anak adalah dengan bermain. Topik-topik dalam pelajaran matematika dapat disajikan dalam bentuk permainan, yang lebih dikenal dengan permainan matematika. Permainan matematika sangat potensial untuk mendukung keberhasilan pembelajaran matematika. Menurut L.T Ruseffendi msc. Manfaat permainan dalam pelajaran matematika terutama untuk :³ a). menimbulkan dan meningkatkan minat belajar b). menumbuhkan sikap yang baik terhadap matematika. Disamping itu, sebagai kegunaan tambahan permainan matematika itu dapat dikaitkan dengan mengembangkan konsep untuk latihan keterampilan, untuk penguatan, untuk memupuk kemampuan pemahaman, dan untuk mengisi waktu senggang (hiburan).

Semua permainan walaupun sedikit pasti mengandung nilai pendidikan, karena bermain dengan berbagai permainan bagi anak sebenarnya merupakan proses belajar. Semakin banyak bermain, semakin banyak yang mereka pelajari. Menggunakan alat permainan dan imajinasinya, anak-anak belajar untuk melatih diri dalam proses pertumbuhannya. Melihat begitu besarnya pengaruh permainan bagi anak terutama dalam pendidikan anak, para ahli pendidikanpun banyak menggunakan permainan sebagai strategi pembelajaran dalam bidang apapun. Melalui bermain, anak akan senang dalam mengikuti pembelajaran dan memperhatikan materi yang diajarkan sehingga prestasi belajar siswa akan menjadi meningkat.

³ Drs. Darhim, *Work Shop Matematika* (Jakarta : Dep Dik Bud, 1992) hal 2

Hal tersebut di atas mendorong peneliti untuk meneliti pembelajaran matematika kelas I B MI Sultan Agung dengan menggunakan metode bermain.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dikemukakan sebagai berikut :

1. Bagaimana minat siswa dalam pembelajaran matematika dengan metode bermain?
2. Apakah pembelajaran matematika dengan metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika dengan metode bermain
2. Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa MI Sultan Agung Kelas I dengan metode bermain

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan minat dalam belajar matematika
- 2) Siswa merasa senang dan tidak takut dalam belajar matematika.
- 3) Melatih siswa untuk bisa menggunakan benda-benda yang ada di sekeliling siswa sebagai media belajar.
- 4) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi guru.

- 1) Guru memiliki kreatifitas dalam mengembangkan model pembelajaran
- 2) Guru terbiasa menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, kreatif efektif dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah.

Menambah wawasan dan mendorong peningkatan kinerja guru (pendidik) dalam ruang lingkup yang lebih luas dan pembahasan yang lebih mendalam guna meningkatkan mutu pendidikan.

D. Telaah Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Hartati mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dalam skripsinya yang berjudul Efektifitas Penggunaan Metode Permainan dalam Pemahaman Konsep Berhitung Siswa Kelas I cawu II SDN Klegung I Tempel Tahun Pelajaran 2000/2001 menunjukkan bahwa dalam pengajaran matematika terdapat perbedaan prestasi siswa yang diajar dengan menggunakan metode permainan dalam pemahaman konsep berhitung, dibandingkan dengan prestasi siswa yang diajar tanpa menggunakan metode permainan⁴.

Penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningsih mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta tentang Efektifitas Penggunaan Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Sinduadi I Tahun Pelajaran 2006/2007 Pada Pokok Bahasan Operasi Hitung menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan operasi hitung melalui permainan lebih efektif. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran juga meningkat dibanding tanpa menggunakan permainan serta prestasi belajar lebih baik⁵.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuningsih mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Metode

⁴ Dwi Hartati, “*Efektifitas Penggunaan Metode Permainan Dalam Pemahaman Konsep Berhitung Siswa Kelas I Cawu II SDN Klegung 1 Tempel Tahun Pelajaran 2000/2001*” Skripsi. (Yogyakarta FMIPA UNY, 2001)

⁵ Ratnaningsih, “*Efektifitas Penggunaan Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Sinduadi I pada Pokok Bahasan Operasi Hitung*”, Skripsi. (Yogyakarta FMIPA UNY, 2007)

Permainan, menunjukkan bahwa dengan permainan lomba yang dimodifikasikan dengan pendekatan pembelajaran kelompok dan kooperatif, motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Condong Catur Tahun Pelajaran 2004/2005 meningkat drastis dari 25,25% menjadi 74,19%. Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V D SD Muhammadiyah Condong Catur diantaranya: melakukan pendampingan dan bimbingan kelompok maupun individu untuk untuk memantau kegiatan belajar siswa ⁶.

E. Kajian Teori

1. Pembelajaran

Pembelajaran ini akan akan berjalan baik jika terjadi hubungan yang baik antara guru dan siswa. Hubungan yang baik tentunya akan terus berjalan jika teknik yang digunakan oleh guru sebagai pengajar tidak monoton dalam artian guru selalu mengganti model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan kepada murid.

Terdapat beberapa pendapat mengenai pengertian belajar. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan sudut pandang terhadap subjek yang dijadikan sebagai titik pusat aktifitasnya. Belajar menurut The Liang Gie adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh

⁶ Sri Wahyuningsih “*Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VSD Muhamadiyah Condong Catur Yogyakarta Melalui Permainan*” Skripsi. (Yogyakarta FMIPA UNY, 2007)

pengetahuan dan kemahiran yang sifatnya permanen⁷. Pendapat tersebut menyatakan bahwa dalam belajar terdapat tiga indikator yaitu belajar yang dilakukan secara sadar, belajar ditandai dengan adanya perubahan dan perubahan yang didapat dari belajar yang bersifat permanen. Batasan belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Mengajar dilukiskan sebagai proses interaksi antara guru dan murid, dimana guru mengharapkan anaknya dapat mengetahui pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang benar-benar dipilih oleh guru. Menurut Oemar Hamalik ada lima konsep pembelajaran yaitu :

- a. Pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau siswa di sekolah.
- b. Pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah.
- c. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar peserta didik.
- d. Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik ⁸.

⁷ The Liang Gie. *"Cara belajar yang efisien"*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press

⁸ Oemar Hamalik, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar* (Jakarta Bina Aksara 2003) hal 58-65

2. Matematika

Matematika berasal dari bahasa Latin *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau yang dipelajari. Matematika juga berasal dari bahasa Belanda yang disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Ciri utama matematika adalah penalarannya deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh dari sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antara konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten⁹.

Menurut Andi Hakim Nasution menulis bahwa istilah matematika berasal dari bahasa Yunani “*mathain*” atau “*mathen*” yang artinya mempelajari. Mungkin juga kata itu erat hubungannya dengan kata Sanskerta *Medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan atau intelegensi. Dalam hal ini Andi Hakim mengartikan matematika dari segi arti kata. Karena itu dengan belajar matematika orang akan bertambah kepandaian dan pengetahuannya¹⁰.

Menurut Al Kirmanto mengemukakan bahwa matematika ditemukan dan dibangun oleh manusia sehingga dalam mempelajari matematika harus lebih baik dibangun oleh siswa dari pada ditanamkan oleh guru. Piaget berpendapat bahwa siswa harus diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang dipelajari,

⁹ Kadir, *Panduan KBK Mata Pelajaran Matematika* (Jakarta: CV.Irfanfi Putra) hal 1

¹⁰ Andi Hakim Nasution, *Landasan Matematika* (Jakarta : Batara Karya Aksara 1999) hal 12

siswa harus aktif berinteraksi dengan lingkungan belajarnya ¹¹.

Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistic. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik atau tabel. Tujuan pembelajaran matematika sendiri adalah:

- a. Melatih cara berfikir dan menalar dalam menarik kesimpulan.
- b. Mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan yang mengembangkan pemikiran difergen, rasa ingin tahu, membuat prediksi serta mencoba-coba.
- c. Mengembangkan kemapuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan hitung-hitungan.
- d. Mengembangkan kemampuan menyampaikan secara lisan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, peta diagram dalam menjelaskan gagasan ¹².

¹¹ · Al Kirmanto, *Pembelajaran Kontekstual*, (Depdiknas 2004) hal 4

¹² Kadir, *Panduan KBK Mata Pelajaran Matematika* (Jakarta: CV.Irfanfi Putra) hal 2

Matematika berangkat dari pengertian-pengertian yang tak didefinisikan misalnya titik dan garis maupun didefinisikan, sehingga diperoleh pernyataan – pernyataan dasar yang diakui kebenarannya. Jadi matematika merupakan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika dan pengetahuannya dibangun secara konsisten dengan bantuan pola pikir yang deduktif dan tidak menerima bantuan pola pikir yang hanya bersifat induktif saja.

3. Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.

Pembelajaran harus memperhatikan pada uraian tentang kegiatan intelektual anak mengenai hal-hal yang bisa dipikirkan pada usia tersebut. Dengan kata lain, guru dalam menerapkan metode pembelajaran perlu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Kalau guru salah dalam memberikan pembelajaran maka sang anak tidak akan bisa memahami apa yang diberikan. Anak tidak dapat disamakan dengan orang dewasa berkaitan dengan penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan untuk siswa pada tahap kognitif tertentu akan berbeda antara satu dengan yang lain.

Siti Partini mengemukakan bahwa pada siswa SD, anak memerlukan kegiatan bekerja dengan objek yang berupa benda-benda kongkrit untuk memanipulasi, menyentuh, meraba, dan merasakan¹³.

¹³ www.uny.ac.id/sidev/artikelsiti/perkembangan_peserta_didik. Diakses pada tanggal 25 Januari 2009 pukul 19.30 wib.

Ini berarti bahwa dalam pembelajaran untuk anak SD dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran/ melalui berbagai permainan.

Pembelajaran matematika di SD hendaknya juga memperhatikan karakteristik siswa SD. Muhibbin Syah mengemukakan bahwa masa anak-anak (*Late childhood*) berlangsung antara usia 6 - 12 tahun dengan ciri-ciri utama sebagai berikut ¹⁴.

- a. Memiliki dorongan untuk keluar dari rumah dan memasuki kelompok sebaya (*peer childhood*).
- b. Keadaan fisik yang memungkinkan/ mendorong anak memasuki dunia permainan dan pekerjaan yang membutuhkan keterampilan jasmani.
- c. Memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol dan komunikasi yang luas.

Menurut Basset, Jasca dan Logan yang dikutip Sri Mulyani, karakteristik siswa SD secara umum yaitu :

- a. Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya.
- b. Mereka secara alami memiliki rasa ingin tahu yang kuat.
- c. Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi.

¹⁴ Muhibbin Syah .*Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm 51

- d. Mereka senang bermain dan mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal
- e. Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi

Anak pada usia SD mulai berkembang logika system berfikirnya dengan ciri-ciri sebagai berikut ¹⁵ :

- a. Daya abstraksinya masih sangat kuat dipengaruhi oleh obyek visual (kongkrit).
- b. Belum dapat merumuskan berbagai alternatif penyelesaian masalah.
- c. Dapat memahami obyek secara bertahap.
- d. Belum dapat mengkombinasikan urutan operasi untuk melaksanakan tugas kompleks.
- e. Dapat berfikir abstrak, yang di dahului dengan pemahaman pada level kongkrit dan semi kongkrit

Berdasarkan pada uraian di atas, pembelajaran matematika sekolah dasar adalah pembelajaran matematika yang dilaksanakan di SD, yang terdiri atas bagian-bagian matematika yang telah dipilih berdasarkan pada kurikulum yang telah ditentukan dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak pada usia SD.

¹⁵ Herry sukarman, *Sekitar Permasalahan Pengajaran Matematika di Sekolah Dasar dan upaya pemecahannya* (Yogyakarta Pusat pengembangan penataran guru matematika 1999). hal 5

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, telah dijelaskan bahwa standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan sekolah dasar pada mata pelajaran matematika adalah sebagai berikut ¹⁶.

- a. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- b. Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- c. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- d. Memahami konsep koordinat untuk menentukan letak benda dan menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- e. Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari .

¹⁶ Depdiknas. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*,(Jakarta:Depdiknas 2006) hal .2

4. Metode Bermain

Bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak yang dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan dan tekanan dari luar¹⁷. Metode bermain adalah cara atau pendekatan dengan bermain dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Permainan bisa dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran, karena permainan memegang peranan penting bagi perkembangan anak.

Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Apabila pengertian bermain dipahami oleh orang tua dengan benar dan anak yang bermain bukan dianggap sebagai anak yang malas dan bodoh, maka orang tua akan dibantu dalam proses mendidik anak. Dalam hal ini anak-anak diberi kesempatan yang lebih banyak untuk bereksplorasi. Pengaruh permainan bagi perkembangan anak antara lain¹⁸.

- a. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak, dapat juga digunakan sebagai terapi.
- b. Bermain mempengaruhi pengetahuan anak.

¹⁷ Hibana. S. Rahman, “ *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*”, (Yogyakarta: PGTKI Press.

¹⁸ Anonim, “*Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak*” dalam <http://info.balitacerdas.com>

- c. Bermain mempengaruhi perkembangan kreatifitas anak.
- d. Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial.
- e. Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak.

Montessori, seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya ¹⁹. Jean Piaget menyatakan bahwa terdapat beberapa tahapan intelektual anak yaitu :

- 1) Usia 0-2 tahun disebut tahap/ masa sensorimotor.
- 2) Usia 2-7 tahun adalah masa pra-operasional.
- 3) Usia 7-11 tahun disebut konkrit operasional.
- 4) Usia 11-14 tahun adalah masa formal operasional.

Pada usia 2-7 tahun panca indera berperan sangat besar. Anak memahami pengertian atau konsep-konsepnya lewat benda konkrit. Dengan bermain, anak mendapatkan masukan-masukan untuk diproses bersama dengan pengetahuan yang dimilikinya²⁰. Semua orang bisa bermain dengan fasilitas dan peralatan sederhana seperti bongkar pasang, memadukan, mencari padanannya merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan dll.

¹⁹ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan alat Permainan untuk pendidikan anak usia dini* (Jakarta, Grasindo, 2000), hal 2

²⁰ *Ibid*, hal 3

Permainan matematika di kelas I SD pada operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bertujuan untuk menanamkan konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan serta membentuk keterampilan menjumlah dan mengurangi. Permainan matematika dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk menanamkan konsep berhitung siswa kelas I SD, dimana siswa kelas I SD masih menyenangi dunia permainan dan belum bisa terlepas dengan dunia tersebut.

Jenis dan ukuran materi alat permainan sangat bervariasi. Bahan kayu mendominasi materi alat permainan, meskipun tidak jarang ada yang terbuat dari plastik, kain atau kapuk. Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa materi alat permainan ramah lingkungan atau dapat didaur ulang dan tidak mengandung zat yang berbahaya bagi anak.

Marilyn Burns dalam bukunya *Math Solution* dan Baratta Lorton dalam bukunya *Math Their Way*, keduanya mendasarkan pada teori Piaget yang menunjukkan bagaimana konsep matematika terbentuk pada anak. Menurut Burns kelompok matematika yang dapat diperkenalkan pada anak mulai usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik, estimasi probabilitas, pemecahan masalah.

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD Kelas I semester dua dalam mempelajari bilangan cacah dan operasi hitungnya sampai pada bilangan 100 dengan demikian penjumlahan dua bilangan dibatasi

jumlahnya paling besar 100. Penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 100 memegang peranan penting dikemudian hari bagi anak karena menjadi dasar untuk penjumlahan dan pengurangan.

Permainan matematika di kelas I SD pada operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bertujuan untuk menanamkan konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan serta membentuk ketrampilan menjumlah dan mengurangi. Permainan matematika dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk menanamkan konsep berhitung siswa kelas I SD/MI. Dimana siswa kelas I SD masih menyenangi dunia permainan dan belum bisa terlepas dengan dunia tersebut.

5. Minat

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan beberapa aktifitas. Seseorang yang berminat terhadap sesuatu aktifitas akan memperhatikan aktifitas itu secara konsisten. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan, tetapi dapat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam kegiatan belajar²¹

Pengertian minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan²².

²¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002) hal.132-

²² Anton M Melini, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Blai Pustaka, 1996) hal 2

Winkel mengartikan minat adalah kecenderungan yang agak menetap dalam subyek, merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu ²³.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat diartikan sebagai proses pengembangan dalam mencurahkan seluruh kemampuan yang ada untuk mengarahkan individu kepada suatu pikiran tertentu. Minat di sini mencakup tiga indikator, yakni perhatian, rasa senang dan keinginan.

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar atau kegiatan. Bahkan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Untuk menambah minat seorang siswa didalam menerima pelajaran di sekolah siswa diharapkan dapat mengembangkan minat untuk dirinya sendiri. Minat belajar yang telah dimiliki siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya

6. Prestasi Belajar

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses belajar, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar.

²³ Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta ; Gramedia, 1996) hal.3.

Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Pengertian prestasi belajar dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran untuk memperoleh tujuan tertentu dan untuk mengetahui prestasi yang lazimnya di tunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru ²⁴. Winkel mengatakan bahwa “prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya ²⁵.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat penguasaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi .

Kemampuan seseorang dalam melaksanakan kegiatan belajar selalu berbeda dan prestasi belajar yang diperolehnya pun berbeda pula satu dengan yang lain. Kedua faktor di atas dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor dari

²⁴ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 2007) hal 895

²⁵ Winkel, *Psikologi Pendidikan... ..*, hal.16

siswa itu sendiri atau individu yang sedang belajar (faktor internal) dan faktor dari luar siswa atau yang ada di luar individu (faktor eksternal) ²⁶.

Faktor yang berasal dari dalam diri individu dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor psikis dan faktor fisik. Faktor psikis antara lain ialah kognitif, afektif, psikomotor, campuran, kepribadian, tingkat kecerdasan, sikap siswa, bakat minat dan motivasi siswa. Sedangkan faktor fisik antara lain, kondisi indera, anggota badan, tubuh dan organ-organ dalam tubuh. Faktor yang berasal dari luar individu dapat dikelompokkan menjadi faktor lingkungan dan faktor sosial –ekonomi (guru, teman dan orang tua).

Unsur terpenting yang ada dalam kegiatan pembelajaran selain siswa adalah guru. Guru sebagai pengajar yang membantu siswa mempelajari ilmu pengetahuan sekaligus pendidik yang mengajarkan nilai-nilai, akhlak, moral maupun sosial dan untuk menjalankan peran tersebut seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa.

Penyusunan metode berpengaruh terhadap hasil evaluasi yang dilakukan. Metode yang sesuai untuk proses pembelajaran sangat terkait dengan kemampuan guru dalam menguasai materi dan memahami karakteristik di dalam penggunaan metodenya. Dengan variasi metode dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa.

²⁶ Tim Penulis Buku Psikologi Pendidikan, *Psikologi pendidikan*, (Yogyakarta:UPP UNY 1993)

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

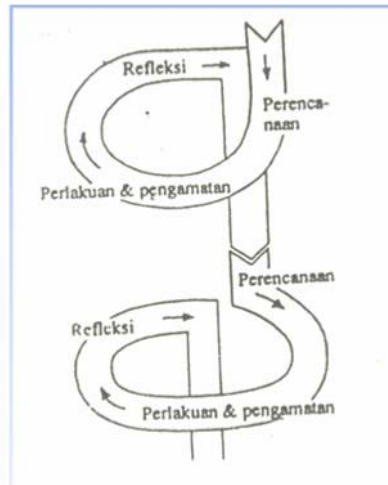
Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan penelitian kualitatif yang didukung dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena dalam penelitian ini lebih mengutamakan proses pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari observasi, wawancara dan tes prestasi yang diberikan saat penelitian berlangsung.

2. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IB MI Sultan Agung, Condong Catur, Depok, Sleman Tahun Pelajaran 2008/2009 yang berjumlah 19 siswa terdiri dari 5 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Obyek penelitian ini adalah keseluruhan proses pembelajaran pada materi operasi hitung bilangan sampai 100 dengan metode bermain

3. Model Penelitian

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan dalam penelitian ini adalah menggunakan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat langkah yaitu : perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*). Berikut ini dikutipkan model visualisasi bagan yang disusun oleh Kemmis dan Taggart.



Gambar 3.1 model visualisasi bagan yang disusun oleh Kemmis dan Mc Taggart.

4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Sehubungan dengan penelitian ini peneliti menggunakan metode :

a. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah cara pengumpulan data dengan melihat langsung kelapangan terhadap objek yang diteliti (populasi/sample). Observasi ini untuk memperoleh gambaran kondisi selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari guru memulai pelajaran, materi yang disampaikan, metode dan sumber belajar yang digunakan, dan aktifitas serta minat siswa selama proses pembelajaran.

b. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan Tanya jawab serta menggunakan pedoman wawancara. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang minat siswa terhadap pelajaran matematika dan keterlaksanaan metode bermain yang digunakan oleh guru.

c. Jurnal Harian

Jurnal harian digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang muncul pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung yang belum terangkum dalam lembar observasi dan wawancara

d. Latihan soal/Tes prestasi belajar

Latihan soal di sini adalah sebagai alat untuk mengetahui hasil belajar siswa, serta untuk mengetahui peningkatan atau penurunan prestasi dalam setiap siklusnya.

e. Kartu Senyum

Kartu senyum ini digunakan peneliti untuk mengetahui perasaan siswa setelah pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain. Kartu senyum ini berbentuk lingkaran dengan gambar muka senyum dibagian depan dan gambar muka murung dibagian belakang.

f. Dokumentasi Foto

Dokumentasi foto digunakan peneliti untuk menggambarkan secara visual kondisi proses pembelajaran berlangsung

5. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis data secara deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa data hasil tes, data hasil observasi tentang proses pembelajaran, jurnal harian dan sebagai pertimbangan data yang diperoleh dari foto. Analisis data-data tersebut dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

a. Reduksi data

Reduksi data dilakukan untuk merangkum data, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan menghapus data yang tidak terpola dari hasil observasi dan jurnal harian.

b. Triangulasi

Triangulasi adalah tehnik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara dan diperkuat dengan jurnal harian dan data dari foto.

G. Sistematika Pembahasan

Sebelum memasuki Bab Pendahuluan, skripsi ini diawali dengan halaman formalitas yang mencakup halaman judul, halaman nota dinas, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi dan halaman daftar tabel.

Selanjutnya memasuki bab yang dalam skripsi ini terbagi menjadi empat bab, yaitu :

- Bab I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, telaah pustaka, kajian teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.
- Bab II Berisi tentang gambaran umum MI Sultan Agung. Pada bab ini diuraikan tentang letak dan keadaan geografis, sejarah berdiri dan perkembangannya, dasar dan tujuan pendidikan, struktur organisasi, keadaan guru, siswa dan karyawan serta keadaan sarana dan prasarana.
- Bab III Berisi tentang proses pembelajaran matematika melalui metode bermain di MI Sultan Agung, Depok. Pada bab ini diuraikan tentang hal-hal yang dilakukan sebelum pembelajaran, proses pembelajaran matematika dan berisikan tentang hasil pembelajaran matematika melalui metode bermain.

BAB IV Berisi penutup yang membahas tentang simpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan, saran-saran dan kata penutup.

BAB IV

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan.

hal-hal sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran matematika dengan metode bermain selalu dilaksanakan dengan berkelompok. Pembagian kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa dan permainan yang akan digunakan. Pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain, siswa lebih berminat. Hal ini dibuktikan pada siklus I minat belajar siswa sebesar 59,48% dengan kategori sedang dan pada siklus II mencapai 86,32% dengan kategori sangat tinggi. Hal tersebut disebabkan karena adanya pujian dari guru, guru sering memberikan motivasi, guru menggunakan bermacam-macam permainan sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dan adanya gambar kartu senyum yang menarik, karena kartu tersebut baru diterapkan dikelas IB.
2. Pembelajaran matematika dengan metode bermain siswa merasa senang dalam belajar matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil penempelan kartu senyum selalu mengalami peningkatan yaitu pada Siklus I gambar muka senyum yang ditempel sebesar 77,10% dan pada Siklus II hasil penempelannya sebesar 92,10%.

3. Pembelajaran matematika dengan metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IA MI Sultan Agung. Hal ini dibuktikan pada Siklus I skor rata-rata kelas sebesar 60,00 dan pada Siklus II meningkat menjadi 80,00.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan antara lain:

1. Guru kelas I diharapkan dapat menerapkan metode bermain sebagai metode pembelajaran karena siswa kelas I peralihan dari masa kanak –kanak ke anak, dimana waktu TK siswa belajar sambil bermain
2. Permainan yang digunakan hendaknya bervariasi dan alat yang digunakan tidak membahayakan siswa serta yang ada di lingkungan sekitar.

C. Kata Penutup

Setelah beberapa waktu peneliti melakukan penelitian di MI Sultan Agung Depok, berkonsultasi dan memperoleh revisi dari pembimbing, akhirnya penulisan skripsi ini terselesaikan juga. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak meskipun skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan penulisan yang tentunya masih banyak perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Al Kirmanto

2004 . *Pembelajaran Kontekstual*. Depdiknas.

Amirul Hadi&Haryanto

1988. *Metodologi Penelitian 2 untuk IAIN dan PTAIS*. Bandung; pustaka setia, hlm 97.

Andi Hakim Nasution

1999. *Landasan Matematika*. Jakarta : Batara Karya Aksara.

Anggani Sudono

2000. *Belajar dan alat Permainan (untuk pendidikan anak usia dini)*. Jakarta: Grasindo.

Anonim

.*Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak*. <http://info.balitacerdas.com>

Anton M Melini

1996 . *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka,

B. Suryobroto

1985. *Mengenal Metode Pengajaran Di Sekolah dan Pendekatan Baru dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Amarta.

Depdiknas

2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Jakarta: Depdiknas

Depdiknas

2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka,

Drs. Darhim

1992 .*Work Shop Matematika*. Jakarta : Dep Dik Bud.

Herry sukarman

1999. *Sekitar Permasalahan Pengajaran Matematika di SKekolah Dasar dan upaya pemecahannya*. Yogyakarta: Pusat pengembangan penataran guru matematika.

Heruman

2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,

Hibana.S. Rahman

2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.

Hirdjan

1994. *Permainan matematika Jilid I*. Yogyakarta: FMIPA IKIP.

Iqbal Hasan

2006. *Analisi Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Aksara,

Kadir

Panduan KBK Mata Pelajaran Matematika. Jakarta: CV.Irfanfi Putra

Leksi J. Moleong

2005. *Metodologi Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosda Karya.

Muhibbin Syah

2006. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung:Remaja Rosdakarya,

Oemar Hamalik

2003. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar* .Jakarta Bina Aksara

Pardjono dkk.

2004. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas* Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY

Slameto

2006 *.belajar dan faktor-faktorhlm 96*Aksara,

Syaiful Bahri Djamarah

2002 . *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tengku Zahara Djaafar

2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta : Balitbang Depdiknas.

Tim Penulis Buku

1993. *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta : UPP UNY)

Winkel

1996. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SATUAN PENDIDIKAN : MI SULTAN AGUNG
MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
KELAS/ SEMESTER : I/ 2
HARI/ TANGGAL : JUMAT, 20 MARET 2009
WAKTU : 2 X 35 MENIT
SIKLUS/ PERTEMUAN : I/ 1

I. STANDAR KOMPETENSI

Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah

II. KOMPETENSI DASAR

Membilang banyak benda

III. INDIKATOR

Setelah mengikuti pembelajaran diharapkan siswa dan siswi dapat:

- a. Menyebutkan banyak benda
- b. Membilang atau menghitung secara urut bilangan yang terdiri dari 2 angka
- c. Membaca dan menuliskan lambang bilangan

IV. MATERI PEMBELAJARAN

Operasi hitung bilangan

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah , Tanya jawab, Bermain, diskusi, Penugasan

VI. Langkah-langkah pembelajaran

a. Kegiatan awal (15 menit)

- Membuka pelajaran dengan berdoa, salam dan membaca basmallah
- Mengingat materi sebelumnya dengan tanya jawab lambang bilangan 1-20
- Mengadakan Pre Test, siswa disuruh menghitung manik-manik kemudian guru menambah manik-manik satu persatu

b. Kegiatan inti (45 menit)

- Guru menjelaskan aturan permainan
- Guru meletakkan gambar benda dengan cara dibalik di depan tempat duduk siswa
- Masing-masing siswa membalik gambar, kemudian berkelompok
- Siswa mewarnai gambar yang sudah dibawa
- Masing –masing siswa menghitung gambarnya sendiri, kemudian mencari kartu angka yang sudah disiapkan oleh guru
- Masing-masing kelompok menempel gambar benda di papan tulis sesuai dengan aturan permainan
- Guru mengamati dan membantu kelompok yang belum bisa

c. Kegiatan akhir

- Mengadakan tanya jawab
- Memberikan post tes
- Menyimpulkan materi yang telah disampaikan
- Guru menutup pelajaran dengan membaca tahmid dan salam

- Memberi salam

VII. Alat dan Sumber Belajar

Buku sumber :

- Buku Matematika SD Kelas I Erlangga
- Buku Matematika Kelas I Tiga Serangkai
- Buku LKS

Alat peraga :

- Manik-manik
- Kartu bilangan 20- 50
- Gambar benda-benda
- Pewarna
-

VIII. PENILAIAN

- Non tes : proses keaktifan siswa dalam permainan
- Tes : Tes lisan (keberanian menjawab dan ketepatan jawaban)
Tes tertulis (isian)

IX. Bentuk Lembar Kerja Siswa

Hitunglah masing-masing gambar, kemudian tulislah hasilnya!

--	--

Bayaknya pensil ada

Bayaknya buku ada



Banyaknya apel ada

Banyaknya daun ada

DEPOK , 20 Maret
2009

Mengetahui
Kepala Sekolah

Peneliti

Dra Hanurawati

Sujilah
NIM. 07480006-

E

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SATUAN PENDIDIKAN	: MI SULTAN AGUNG
MATA PELAJARAN	: MATEMATIKA
KELAS/ SEMESTER	: I/ 2
HARI/ TANGGAL	: SABTU, 21 MARET 2009
WAKTU	: 2 X 35 MENIT
SIKLUS/ PERTEMUAN	: I/ 2

I. STANDAR KOMPETENSI

Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah.

II. KOMPETENSI DASAR

Mengurutkan banyak benda.

III. INDIKATOR

Setelah mengikuti pembelajaran diharapkan siswa dan siswi dapat:

Mengurutkan sekelompok bilangan yang berpola teratur dari terkecil atau terbesar.

IV. MATERI PEMBELAJARAN

Operasi hitung bilangan.

V. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah , Tanya jawab, Bermain, diskusi, Penugasan.

VI. Langkah-langkah pembelajaran

a. Kegiatan awal (15 menit)

- Membuka pelajaran dengan berdoa, salam dan membaca basmallah.
- Mengingat materi sebelumnya dengan tanya jawab lambang bilangan 20-50.
- Mengadakan Pre Test, siswa disuruh menghitung gambar benda yang digambar guru di papan tulis dan disuruh menuliskan lambang bilangannya.
- Guru menyiapkan alat peraga berupa teka-teki angka.
- Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dengan cara berhitung 1-4.

b. Kegiatan inti (45 menit)

- Guru menjelaskan aturan permainan.
- Guru membuat gambar teka-teki angka di papan tulis.
- Guru menyuruh salah satu siswa untuk mengisi kotak dalam teka-teki yang masih kosong.
- Guru membagi teka-teki angka kepada masing-masing kelompok.
- Masing-masing kelompok mengerjakan teka-teki angka yang sudah dibagi.
- Guru berkeliling membantu kelompok yang kesulitan mengisi teka-teki.
- Masing – masing kelompok yang sudah selesai mengerjakan tugas, menyuruh salah satu wakil dari kelompok itu untuk membacakan hasilnya.
- Guru bersama kelompok lain mengoreksi hasil kerja kelompok yang sudah dibaca oleh kelompok itu.

c. Kegiatan akhir (15 menit)

- Menyimpulkan materi yang telah disampaikan
- Guru mengadakan post tes
- Guru menutup pelajaran dengan membaca tahmid dan salam

VII. Alat dan Sumber Belajar

Buku sumber :

- Buku Matematika SD Kelas I Erlangga
- Buku Matematika Kelas I Tiga Serangkai
- Buku LKS

Alat peraga : 4 lembar teka-teki angka.

VIII. PENILAIAN

- Tes Perbuatan : Proses keaktifan siswa dalam permainan
- Tes Lisan : Keberanian menjawab dan ketepatan jawaban
- Tes tertulis : Isian

SOAL TES TERTULIS

1. Urutkan dari bilangan yang terkecil

23	25	24	21	22
----	----	----	----	----



36	32	34	38	40
----	----	----	----	----



48	45	46	50	43
----	----	----	----	----



2. Urutkan dari bilangan yang terbesar

30	25	40	45	50
----	----	----	----	----



24	26	25	27	23
----	----	----	----	----




DEPOK , 21Maret 2009

Mengetahui
Kepala Sekolah

Dra Hanurawati

Peneliti

Sujilah
NIM. 07480006-E

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SATUAN PENDIDIKAN : MI SULTAN AGUNG

MATA PELAJARAN : MATEMATIKA

KELAS/ SEMESTER : I/ 2

HARI/ TANGGAL : 23 MARET 2009

WAKTU : 2 X 35 MENIT

SIKLUS/ PERTEMUAN : I/ 3

I. STANDAR KOMPETENSI

Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah.

II. KOMPETENSI DASAR

- a. Membilang banyak benda
- b. Mengurutkan banyak benda

III. INDIKATOR

Siswa dan siswi dapat:

- a. Membilang dan menghitung secara urut
- b. Membaca dan menulis lambang bilangan
- c. Menyebutkan banyak benda
- d. Mengurutkan sekelompok bilangan dari terkecil atau terbesar

IV. MATERI PEMBELAJARAN

Operasi hitung bilangan

V. METODE PEMBELAJARAN

Pemberian tugas

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

a. Kegiatan awal (10 menit)

1. Membuka pelajaran dengan berdoa, salam dan membaca Basmallah
2. Guru bertanya kepada siswa”sudah siap mengerjakan tes/latihan soal ?”
3. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya kembali tentang materi yang sudah diajarkan
4. Guru mengatur tempat duduk siswa sesuai absen
5. Guru menyiapkan materi tes

b. Kegiatan Inti (50 menit)

1. Guru membagi soal tes kepada masing-masing siswa untuk dikerjakan
2. Selama siswa mengerjakan tes, guru mengawasi dengan berkeliling disamping tempat duduk siswa
3. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal tes, hasil jawaban dikumpulkan dimeja guru
4. Guru mengulas sedikit dari soal tes yang sudah dikerjakan

c. Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Memberi nasehat pada siswa
2. Mengakhiri dengan membaca tahmid berdoa dan salam

VII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Buku sumber : Buku Matematika SD Kelas I Erlangga

Buku Matematika SD Kelas I Tiga Serangkai

Alat Peraga : soal tes

VIII. PENILAIAN

Penilaian hasil : meliputi hasil nilai tes.

DEPOK, 23 Maret 2009

Mengetahui
Kepala Sekolah

Dra Hanurawati

Peneliti

Sujilah

NIM. 07480006-E

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SATUAN PENDIDIKAN : MI SULTAN AGUNG

MATA PELAJARAN : MATEMATIKA

KELAS/ SEMESTER : I/ 2

HARI/ TANGGAL : SENIN, 25 MARET 2009

WAKTU : 2 X 35 MENIT

SIKLUS/ PERTEMUAN : II/1

IX. STANDAR KOMPETENSI

Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah.

X. KOMPETENSI DASAR

Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka

XI. INDIKATOR

Siswa dan siswi dapat:

- a. Menjumlahkan 2 bilangan dua angka dengan cara mendatar.
- b. Menentukan bilangan pasangan penjumlahan yang hasilnya diketahui

XII. MATERI PEMBELAJARAN

Operasi hitung bilangan

XIII. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, Tanya jawab, bermain, diskusi kelompok dan penugasan

XIV. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

a. Kegiatan awal (15 menit)

6. Membuka pelajaran dengan berdoa, salam dan membaca Basmallah
7. Guru memimpin nyanyi “ aku dikasih ibu”.
8. Siswa menjawab hasil pertanyaan dari lagu yang dinyanyikan guru
9. Guru membuat soal penjumlahan dengan cara mendatar dan siswa menjawab soal dari guru.
10. Guru menyuruh siswa yang sudah menemukan hasilnya untuk menuliskan di papan tulis

b. Kegiatan Inti (45 menit)

1. Guru memperlihatkan alat peraga kepada siswa
2. Guru menjelaskan cara bermain dengan kartu ular angka
3. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, yang masing-masing kelompok mengambil 1 set kartu ular angka
4. Salah satu siswa dari masing – masing kelompok disuruh untuk mengambil satu kartu setelah mendapat perintah dari guru
5. Siswa yang lain dari masing –masing kelompok mencari jawabannya, setelah ditemukan jawabannya disusun seperti ular
6. Kelompok yang menyusun kartu ular angka yang paling panjang dan hasilnya benar itulah yang menang.
7. Guru memberi pujian pada kelompok yang memenangkan lomba dan memberikan semangat bagi yang kalah.

c. Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Guru mengadakan tanya jawab
2. Guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan
3. Guru memberikan pos tes
4. Ditutup dengan membaca tahmid dan salam

XV. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Buku sumber

- a. Buku Matematika SD Kelas I Erlangga
- b. Buku Matematika SD Kelas I Tiga Serangkai
- c. Buku Matematika SD Kelas I Tim Bina Karya Guru

XVI. ALAT PERAGA

4 set Kartu ular angka

XVII. PENILAIAN

- a. Penilaian proses : meliputi keaktifan tiap siswa , kemampuan menyelesaikan permainan
- b. Penilaian hasil : hasil dari tugas (post tes)

Soal Post tes

Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar !

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 1. $20 + 33 = \dots\dots$ | 6. $17 + 21 = \dots\dots$ |
| 2. $23 + 31 = \dots\dots$ | 7. $40 + 51 = \dots\dots$ |
| 3. $15 + 23 = \dots\dots$ | 8. $27 + 22 = \dots\dots$ |
| 4. $34 + 44 = \dots\dots$ | 9. $32 + 43 = \dots\dots$ |
| 5. $48 + 51 = \dots\dots$ | 10. $15 + 24 = \dots\dots$ |

DEPOK, 27 Maret 2009

Mengetahui

Kepala Sekolah

Peneliti

Dra Hanurawati

Sujilah

NIM. 07480006-E

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SATUAN PENDIDIKAN : MI SULTAN AGUNG

MATA PELAJARAN : MATEMATIKA

KELAS/ SEMESTER : 1 / 2

HARI/ TANGGAL : JUMAT, 28 MARET 2009

WAKTU : 2 X 35 MENIT

SIKLUS/ PERTEMUAN : II/ 2

XVIII. STANDAR KOMPETENSI

Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah.

XIX. KOMPETENSI DASAR

Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

XX. INDIKATOR

Siswa dan siswi dapat:

Mengurangi dua bilangan dua angka tanpa tehnik meminjam cara bersusun pendek.

XXI. MATERI PEMBELAJARAN

Operasi hitung bilangan

XXII. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, Tanya jawab, bermain, diskusi kelompok dan penugasan.

XXIII. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

a. *Kegiatan awal (15 menit)*

1. Membuka pelajaran dengan berdoa, salam dan membaca Basmallah
2. Membahas PR yang diberikan minggu lalu
3. Appersepsi dengan lagu “ aku dikasih ibu 26 buku diminta mas Zaki 15 sekarang tinggal berapa”.

4. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk memikirkan hasilnya
5. Guru menyuruh siswa yang sudah menemukan hasilnya untuk menuliskan di papan tulis

b. Kegiatan Inti (45 menit)

8. Guru memperlihatkan alat permainan yang akan digunakan
9. Guru menjelaskan cara bermain jemput angka
10. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok ,yaitu dengan menyebutkan warna merah, kuning, dan hijau
11. Setelah menyebutkan warna siswa berkelompok sesuai dengan kelompok yang disebutkan
12. Siswa memulai permainan setelah mendapat perintah dari guru
13. Siswa mulai permainan dengan salah satu wakil dari kelompok lari untuk mengambil satu kartu pengurangan dengan cara susun pendek, kemudian dibawa kekelompoknya untuk didiskusikan, kalau sudah ketemu jawabannya kemudian ditempel di papan tulis dan dilanjutkan teman lainnya dalam kelompok itu sampai kartunya habis.
14. Guru bersama – sama siswa mengoreksi hasil dari kelompok merah, kuning dan hijau
15. Kelompok yang cepat menjemput angka dan mengerjakannya benar itulah yang menang
16. Guru memberi pujian pada kelompok yang memenangkan lomba dan memberikan semangat bagi yang kalah

XXIV. Kegiatan Akhir (10 menit)

5. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya
6. Guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan
7. Mengadakan post tes
8. Ditutup dengan membaca tahmid dan salam

XXV. Alat dan Sumber Belajar

Buku sumber : - Buku Matematika SD Kelas I Erlangga

 - Buku Matematika SD Kelas I Tiga Serangkai

 - Buku Matematika SD Kelas I Tim Bina Karya

Guru

Alat Peraga : 3 Set Kartu pengurangan dan kartu kosong, peluit

XXVI. Penilaian

1. Penilaian proses : meliputi keaktifan tiap siswa , kemampuan menyelesaikan permainan
2. Penilaian hasil : hasil dari tugas (post tes)

Soal Post tes

Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar !

1. $\begin{array}{r} 37 \\ 21 \\ \hline \end{array}$	2. $\begin{array}{r} 45 \\ 32 \\ \hline \end{array}$	3. $\begin{array}{r} 58 \\ 24 \\ \hline \end{array}$	4. $\begin{array}{r} 69 \\ 33 \\ \hline \end{array}$	5. $\begin{array}{r} 77 \\ 50 \\ \hline \end{array}$
--	--	--	--	--

6. $\begin{array}{r} 86 \\ 55 \\ \hline \end{array}$	7. $\begin{array}{r} 94 \\ 11 \\ \hline \end{array}$	8. $\begin{array}{r} 68 \\ 47 \\ \hline \end{array}$	9. $\begin{array}{r} 82 \\ 22 \\ \hline \end{array}$	10. $\begin{array}{r} 99 \\ 90 \\ \hline \end{array}$
--	--	--	--	---

DEPOK, 28 Maret
2009

Mengetahui

Kepala Sekolah

Peneliti

Dra. Hanurawati

Sujilah

NIM. 07480006-

E

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SATUAN PENDIDIKAN : MI SULTAN AGUNG

MATA PELAJARAN: : Matematika

KELAS/ SEMESTER : 1 / 2

HARI/ TANGGAL : 30 MARET 2009

WAKTU : 2 X 35 Menit

SIKLUS/ PERTEMUAN : II/ 3

I. Standar Kompetensi

Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah.

II. Kompetensi Dasar

Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

III. Indikator

Siswa dan siswi dapat:

- Mengurangkan 2 bilangan 2 angka dengan cara bersusun pendek.
- Menjumlahkan 2 bilangan 2 angka tanpa teknik menyimpan dengan cara mendatar.

IV. Materi Pembelajaran

Operasi hitung bilangan

V. Metoda Pembelajaran

Tes dan penugasan

VI. Langkah-langkah Pembelajaran :

a. Kegiatan awal :

11. Membuka pelajaran dengan berdoa, salam dan membaca Basmallah
12. Appersepsi dengan bertanya kepada siswa “ apakah sudah siap mengerjakan tes/ latihan ?”.
13. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah diberikan

b. Kegiatan Inti

17. Guru mengatur posisi tempat duduk siswa
18. Guru membagikan soal tes kepada masing – masing siswa
19. Siswa mengerjakan soal tes
20. Setelah selesai mengerjakan soal tes , hasil jawabannya dikumpulkan di meja guru
21. Guru mengulas soal tes yang sudah dikerjakan siswa

c. Kegiatan Akhir

1. Guru memberi nasehat pada siswa supaya belajar

2. Mengakhiri pelajaran dengan doa dan salam

VII. Alat dan Sumber Belajar

Buku sumber : - Buku Matematika SD Kelas I Erlangga

- Buku Matematika SD Kelas I Tiga Serangkai

- Buku Matematika SD Kelas I Tim Bina Karya

Guru

Alat Peraga : Soal tes / latihan

VIII. Penilaian

Penilaian hasil , meliputi hasil nilai dari tes

DEPOK, 30 Maret

2009

Mengetahui

Kepala Sekolah

Peneliti

Dra. Hanurawati

Sujilah

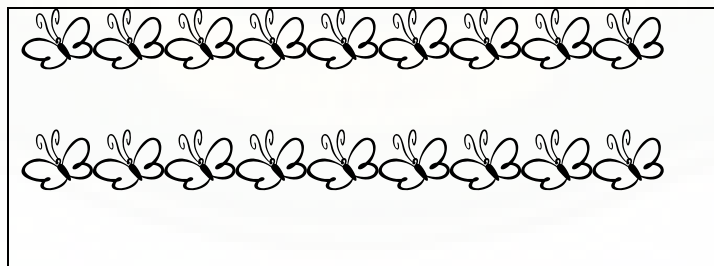
NIM. 07480006-E

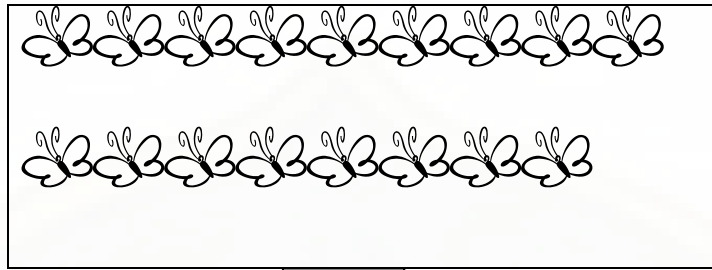
SOAL TES SIKLUS I

Nama :

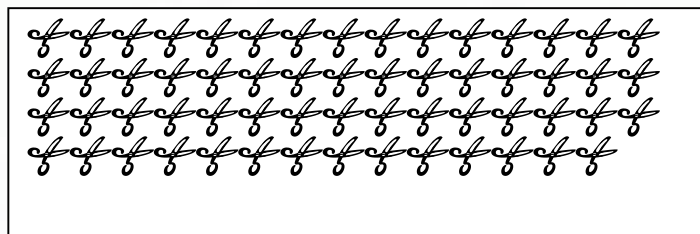
Nomer Absen :

- I. Hitunglah banyak benda di bawah ini dengan menuliskan lambang bilangannya pada kotak yang tersedia!**



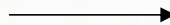
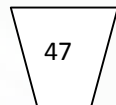


....



....

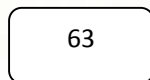
Tulislah nama bilangan dibawah ini



.....

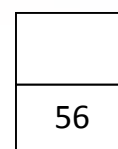
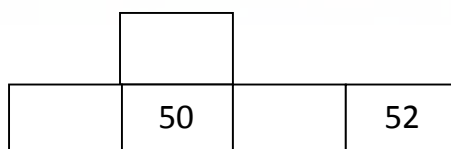


.....



.....

Isilah teka-teki dibawah ini dengan menuliskan angka yang sesuai sehingga menjadi urutan angka yang benar!



52

	54	

Urutkan bilangan berikut dari urutan terbesar

35

30

40

37

39

33

.....

27

30

22

33

.....

Urutkan bilangan berikut dari urutan terkecil !

47

43

42

40

45

.....

24

25

22

21

23

.....

TES SIKLUS II

Nama :

No Absen :

I. Jodohkanlah pertanyaan pada lajur sebelah kiri dengan jawaban pada lajur sebelah kanan dengan memberi garis panah!

- | | | |
|--------------|---|-------|
| 1. $13 + 26$ | * | A. 45 |
| 2. $35 + 42$ | • | B. 88 |
| 3. $58 + 31$ | * | C. 39 |
| 4. $24 + 21$ | • | D. 89 |
| 5. $41 + 47$ | • | E. 77 |

II. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

6. 39	10. 79	14. 99
$\underline{24} \text{ —}$	$\underline{33} \text{ —}$	$\underline{45} \text{ —}$

7. 98	11. 66	15. 69
$\underline{48} \text{ —}$	$\underline{61} \text{ —}$	$\underline{23} \text{ —}$

8. 78	12. 73
$\underline{66} \text{ —}$	$\underline{52} \text{ —}$

9. 85	13. 54
$\underline{70} \text{ —}$	$\underline{33} \text{ —}$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SATUAN PENDIDIKAN : MI SULTAN AGUNG

MATA PELAJARAN: : Matematika

KELAS/ SEMESTER : 1 / 2

HARI/ TANGGAL : 30 MARET 2009

WAKTU : 2 X 35 Menit

SIKLUS/ PERTEMUAN : II/ 3

IX. Standar Kompetensi

Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah.

X. Kompetensi Dasar

Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

XI. Indikator

Siswa dan siswi dapat:

- Mengurangkan 2 bilangan 2 angka dengan cara bersusun pendek.
- Menjumlahkan 2 bilangan 2 angka tanpa teknik menyimpan dengan cara mendatar.

XII. Materi Pembelajaran

Operasi hitung bilangan

XIII. Metoda Pembelajaran

Tes dan penugasan

XIV. Langkah-langkah Pembelajaran :

a. Kegiatan awal :

14. Membuka pelajaran dengan berdoa, salam dan membaca Basmallah
15. Appersepsi dengan bertanya kepada siswa “ apakah sudah siap mengerjakan tes/ latihan ?”.
16. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah diberikan

b. Kegiatan Inti

22. Guru mengatur posisi tempat duduk siswa
23. Guru membagikan soal tes kepada masing – masing siswa
24. Siswa mengerjakan soal tes
25. Setelah selesai mengerjakan soal tes , hasil jawabannya dikumpulkan di meja guru
26. Guru mengulas soal tes yang sudah dikerjakan siswa

c. Kegiatan Akhir

3. Guru memberi nasehat pada siswa supaya belajar

4. Mengakhiri pelajaran dengan doa dan salam

XV. Alat dan Sumber Belajar

Buku sumber : - Buku Matematika SD Kelas I Erlangga

- Buku Matematika SD Kelas I Tiga Serangkai

- Buku Matematika SD Kelas I Tim Bina Karya

Guru

Alat Peraga : Soal tes / latihan

XVI. Penilaian

Penilaian hasil , meliputi hasil nilai dari tes

DEPOK, 30 Maret

2009

Mengetahui

Kepala Sekolah

Dra. Hanurawati

Peneliti

Sujilah

NIM. 07480006-E

LAMPIRAN 2

LEMBAR OBSERVASI SISWA DAN GURU



LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA

Siklus / Pertemuan ke: I / 1

Hari / Tanggal : Jumat, 20 Maret 2009

Pokok Bahasan : Membilang banyak benda

Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi setiap siswa jika siswa melakukannya

Nama-nama siswa kelas I B:

- | | | |
|---------------|--------------|-----------|
| 1. Azis | 5. Arin | 9. Irsyad |
| 2. Afrina | 6. Baharudin | 10. Habib |
| 3. Agri Qoima | 7. Daffa | |
| 4. Akbar | 8. Fakhri | |

No	Aspek Yang Diamati	Realisasi setiap siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru										
2	Siswa memperhatikan aturan main yang akan dipakai										
3	Siswa senang terhadap pembelajaran matematika										
4	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran matematika										
5	Siswa senang dengan permainan yang dipakai										
6	Siswa senang dengan alat peraga yang digunakan										
7	Siswa senang dengan cara guru mengajar										
8	Siswa mau bertanya pada guru										
9	Siswa mau melaksanakan perintah guru										
10	Siswa mau melaksanakan aturan permainan										

LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA

Siklus / Pertemuan ke: I / 1

Hari / Tanggal : Jumat, 20 Maret 2009

Pokok Bahasan : Membilang banyak benda

Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi setiap siswa

Nama-nama siswa kelas IB:

- | | | |
|-----------|--------------|---------------|
| 11. Nida | 14. Raul | 17. Sri Fauzi |
| 12. Tita | 15. Reyhan | 18. Zaki |
| 13. Tegar | 16. Jalutomo | 19. Galang |

No	Aspek Yang Diamati	Realisasi setiap siswa									
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru										
2	Siswa memperhatikan aturan main yang akan dipakai										
3	Siswa senang terhadap pembelajaran matematika										
4	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran matematika										
5	Siswa senang dengan permainan yang dipakai										
6	Siswa senang dengan alat peraga yang digunakan										
7	Siswa senang dengan cara guru mengajar										
8	Siswa mau bertanya pada guru										
9	Siswa mau melaksanakan perintah guru										
10	Siswa mau melaksanakan aturan permainan										

Nama dan tanda tangan pengamat : Sukartiningsih ()

LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA

Siklus / Pertemuan ke: I / 2

Hari / Tanggal : Sabtu, 21 Maret 2009

Pokok Bahasan : Mengurutkan bilangan yang berpola teratur dari terkecil atau terbesar

Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi setiap siswa jika siswa melakukannya

Nama-nama siswa kelas I B:

- | | | |
|---------------|--------------|-----------|
| 1. Azis | 5. Arin | 9. Irsyad |
| 2. Afrina | 6. Baharudin | 10. Habib |
| 3. Agri Qoima | 7. Daffa | |
| 4. Akbar | 8. Fakhri | |

No	Aspek Yang Diamati	Realisasi setiap siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru										
2	Siswa memperhatikan aturan main yang akan dipakai										
3	Siswa senang terhadap pembelajaran matematika										
4	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran matematika										
5	Siswa senang dengan permainan yang dipakai										
6	Siswa senang dengan alat peraga yang digunakan										
7	Siswa senang dengan cara guru mengajar										
8	Siswa mau bertanya pada guru										
9	Siswa mau melaksanakan perintah guru										
10	Siswa mau melaksanakan aturan permainan										

LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA

Siklus / Pertemuan ke: I / 2

Hari / Tanggal : Sabtu, 21 Maret 2009
 Pokok Bahasan : Mengurutkan bilangan yang berpola teratur dari terkecil atau terbesar
 Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi setiap siswa jika siswa melakukannya

Nama-nama siswa kelas I B:

11. Nida	14. Raul	17. Sri Fauzi
12. Tita	15. Reyhan	18. Zaki
13. Tegar	16. Jalutomo	19. Galang

No	Aspek Yang Diamati	Realisasi setiap siswa									
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru										
2	Siswa memperhatikan aturan main yang akan dipakai										
3	Siswa senang terhadap pembelajaran matematika										
4	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran matematika										
5	Siswa senang dengan permainan yang dipakai										
6	Siswa senang dengan alat peraga yang digunakan										
7	Siswa senang dengan cara guru mengajar										
8	Siswa mau bertanya pada guru										
9	Siswa mau melaksanakan perintah guru										
10	Siswa mau melaksanakan aturan permainan										

Nama dan tanda tangan pengamat : Sukartiningsih (

LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA

Siklus / Pertemuan ke: II / 1

Hari / Tanggal : Jumat, 27 Maret 2009
Pokok Bahasan : Melakukan penjumlahan bilangan 2 angka
Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi setiap siswa jika siswa melakukannya

Nama-nama siswa kelas I B:

- | | | |
|---------------|--------------|-----------|
| 1. Azis | 5. Arin | 9. Irsyad |
| 2. Afrina | 6. Baharudin | 10. Habib |
| 3. Agri Qoima | 7. Daffa | |
| 4. Akbar | 8. Fakhri | |

No	Aspek Yang Diamati	Realisasi setiap siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru										
2	Siswa memperhatikan aturan main yang akan dipakai										
3	Siswa senang terhadap pembelajaran matematika										
4	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran matematika										
5	Siswa senang dengan permainan yang dipakai										
6	Siswa senang dengan alat peraga yang digunakan										
7	Siswa senang dengan cara guru mengajar										
8	Siswa mau bertanya pada guru										
9	Siswa mau melaksanakan perintah guru										
10	Siswa mau melaksanakan aturan permainan										

LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA

Siklus / Pertemuan ke: II / 1

Hari / Tanggal : Jumat, 27 Maret 2009

Pokok Bahasan : Melakukan penjumlahan bilangan 2 angka

Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi setiap siswa

Nama-nama siswa kelas I A:

11. Nida	14. Raul	17. Sri Fauzi
12. Tita	15. Reyhan	18. Zaki
13. Tegar	16. Jalutomo	19. Galang

No	Aspek Yang Diamati	Realisasi setiap siswa									
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru										
2	Siswa memperhatikan aturan main yang akan dipakai										
3	Siswa senang terhadap pembelajaran matematika										
4	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran matematika										
5	Siswa senang dengan permainan yang dipakai										
6	Siswa senang dengan alat peraga yang digunakan										
7	Siswa senang dengan cara guru mengajar										
8	Siswa mau bertanya pada guru										
9	Siswa mau melaksanakan perintah guru										
10	Siswa mau melaksanakan aturan permainan										

Nama dan tanda tangan pengamat : Sukartiningsih ()

LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA

Siklus / Pertemuan ke: II / 2

Hari / Tanggal : Sabtu, 28 Maret 2009

Pokok Bahasan : Melakukan pengurangan bilangan 2 angka dengan cara bersusun

Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi setiap siswa jika siswa melakukannya

Nama-nama siswa kelas I B:

- | | | |
|---------------|--------------|-----------|
| 1. Azis | 5. Arin | 9. Irsyad |
| 2. Afrina | 6. Baharudin | 10. Habib |
| 3. Agri Qoima | 7. Daffa | |
| 4. Akbar | 8. Fakhri | |

No	Aspek Yang Diamati	Realisasi setiap siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru										
2	Siswa memperhatikan aturan main yang akan dipakai										
3	Siswa senang terhadap pembelajaran matematika										
4	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran matematika										
5	Siswa senang dengan permainan yang dipakai										
6	Siswa senang dengan alat peraga yang digunakan										
7	Siswa senang dengan cara guru mengajar										
8	Siswa mau bertanya pada guru										
9	Siswa mau melaksanakan perintah guru										
10	Siswa mau melaksanakan aturan permainan										

LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA

Siklus / Pertemuan ke: II / 2

Hari / Tanggal : Sabtu, 28 Maret 2009

Pokok Bahasan : Melakukan pengurangan 2 angka dengan cara bersusun

Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi setiap siswa

Nama-nama siswa kelas I B:

11. Nida

14. Raul

17. Sri Fauzi

12. Tita

15. Reyhan

18. Zaki

13. Tegar

16. Jalutomo

19. Galang

No	Aspek Yang Diamati	Realisasi setiap siswa									
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru										
2	Siswa memperhatikan aturan main yang akan dipakai										
3	Siswa senang terhadap pembelajaran matematika										
4	Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran matematika										
5	Siswa senang dengan permainan yang dipakai										
6	Siswa senang dengan alat peraga yang digunakan										
7	Siswa senang dengan cara guru mengajar										
8	Siswa mau bertanya pada guru										
9	Siswa mau melaksanakan perintah guru										
10	Siswa mau melaksanakan aturan permainan										

Nama dan tanda tangan pengamat : Sukartiningsih ()

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus / Pertemuan ke: I / 1

Hari / Tanggal : Jumat, 20 Maret 2009

Pokok Bahasan : Membilang banyak benda

Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi

No	Aspek yang diamati	Realisasi	
		Ya	Tidak
1	Menyampaikan tujuan, metode dan memotivasi siswa		
2	Mengorganisasikan siswa pada saat pembelajaran		
3	Berkeliling kelas untuk membimbing siswa bermain dan belajar		
4	Memberi kesempatan bertanya pada siswa dan memberi kesempatan untuk mencoba bermain lagi		
5	Menyimpulkan materi yang telah disampaikan		
6	Memberikan penghargaan pada siswa/ kelompok		
7	Mengawali dan mengakhiri pelajaran tepat waktu		

Nama dan tanda tangan Observer : Sukartiningsih ()

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus / Pertemuan ke: I / 2

Hari / Tanggal : Sabtu, 21 Maret 2009

Pokok Bahasan : Mengurutkan sekelompok bilangan yang berpola teratur dari terkecil atau terbesar

Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi

No	Aspek yang diamati	Realisasi	
		Ya	Tidak
1	Menyampaikan tujuan, metode dan memotivasi siswa		
2	Mengorganisasikan siswa pada saat pembelajaran		
3	Berkeliling kelas untuk membimbing siswa bermain dan belajar		
4	Memberi kesempatan bertanya pada siswa dan memberi kesempatan untuk mencoba bermain lagi		
5	Menyimpulkan materi yang telah disampaikan		
6	Memberikan penghargaan pada siswa/ kelompok		
7	Mengawali dan mengakhiri pelajaran tepat waktu		

Nama dan tanda tangan Observer : Sukartiningsih ()

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus / Pertemuan ke: I I/ 1

Hari / Tanggal : Jumat, 27 Maret 2009

Pokok Bahasan : Melakukan penjumlahan tanpa teknik menyimpan

Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi

No	Aspek yang diamati	Realisasi	
		Ya	Tidak
1	Menyampaikan tujuan, metode dan memotivasi siswa		
2	Mengorganisasikan siswa pada saat pembelajaran		
3	Berkeliling kelas untuk membimbing siswa bermain dan belajar		
4	Memberi kesempatan bertanya pada siswa dan memberi kesempatan untuk mencoba bermain lagi		
5	Menyimpulkan materi yang telah disampaikan		
6	Memberikan penghargaan pada siswa/ kelompok		
7	Mengawali dan mengakhiri pelajaran tepat waktu		

Nama dan tanda tangan Observer : Sukartiningsih ()

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus / Pertemuan ke: I I/ 2

Hari / Tanggal : Sabtu, 28 Maret 2009

Pokok Bahasan : Melakukan pengurangan tanpa teknik memimjam

Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi

No	Aspek yang diamati	Realisasi	
		Ya	Tidak
1	Menyampaikan tujuan, metode dan memotivasi siswa		
2	Mengorganisasikan siswa pada saat pembelajaran		
3	Berkeliling kelas untuk membimbing siswa bermain dan belajar		
4	Memberi kesempatan bertanya pada siswa dan memberi kesempatan untuk mencoba bermain lagi		
5	Menyimpulkan materi yang telah disampaikan		
6	Memberikan penghargaan pada siswa/ kelompok		
7	Mengawali dan mengakhiri pelajaran tepat waktu		

Nama dan tanda tangan Observer : Sukartiningsih ()

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus / Pertemuan ke: II/ 2

Hari / Tanggal : Sabtu, 28 Maret 2009

Pokok Bahasan : Melakukan pengurangan tanpa teknik meminjam

Ketentuan : Berilah tanda *Check List* (V) pada kolom realisasi

No	Aspek yang diamati	Realisasi	
		Ya	Tidak
1	Menyampaikan tujuan, metode dan memotivasi siswa		
2	Mengorganisasikan siswa pada saat pembelajaran		
3	Berkeliling kelas untuk membimbing siswa bermain dan belajar		
4	Memberi kesempatan bertanya pada siswa dan memberi kesempatan untuk mencoba bermain lagi		
5	Menyimpulkan materi yang telah disampaikan		
6	Memberikan penghargaan pada siswa/ kelompok		
7	Mengawali dan mengakhiri pelajaran tepat waktu		

Nama dan tanda tangan Observer : Nur Arosah, S. Pd ()

DOKUMEN HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA SIKLUS I

Hari / Tanggal : Senin / 23 Maret 2009

Pukul : 10.45- selesai (15 menit)

Tempat : Di ruang kelas IA

Situasi : Wawancara berlangsung pada waktu jam istirahat. Wawancara dilakukan dengan 3 siswa yang dipilih berdasarkan perbedaan kemampuan akademik.

P : “AssalamualaikumNak”. Baru makan apa ya nak ?

S1+S2+S3 : “Wa’alaikumsalam Wr, Wb....Bu. Saya baru makan jajanan yang belinya di kantin bu”.

P : “Menurut anak-anak, senang tidak belajar matematika dengan bermain seperi yang dilakukan kemarin itu?”

S1 : “Asyik bu...”

P : “Asyik maksudnya gimana?”

S1 : “Ya... menyenangkan karena sambil bermain”

P : “Kalau kamu berdua bagaimana?”

S2 +S3 : “Senang sekali bu kalau belajar sambil bermain, jadi tidak bosan dan temannya bisa bergantian bu”

S1 : “Bu besok bermain lagi ya ...”

P : “Ya Insyaallah..., ngomong-ngomong siapa yang tidak melaksanakan aturan main yang digunakan dalam permainan kemarin?”

S2 : “Jalutomo bu ...”, karena waktu bermain dengan gambar buah Jalu malah membuat pesawat terbang dengan kertasnya sehingga waktu menempel angkanya Dia salah”

S1 : “Kemarin saya melaksanakan aturan mainnya bu, malah

- kelompokku juara I lho...”
- P : “Kalau dulu sebelum menggunakan permainan anak-anak senang
enggak dengan pelajaran matematika”
- S2+S3 : “Tidak senang ...bu, karena sulit dan kalau tidak bisa enggak
berani tanya dengan bu guru”
- S1 : “Kalau saya sejak di TK kalau berhitung senang”
- P : “Anak-anak tambah jelas enggak apa yang sudah diajarkan bu
guru kemarin”
- S1+S2 : “Tambah ngerti bu, kemarin waktu ulangan nilaiku 100 (S1), kalau
saya salah satu dan mendapat nilai 90 (S2)
- S3 : “Mulai besok saya mau belajar matematika biar nilaiku bagus”

Keterangan

S1 : Daffa

S2 : Irsyad

S3 : Galang

LAMPIRAN 3

SOAL TES SIKLUS I DAN II



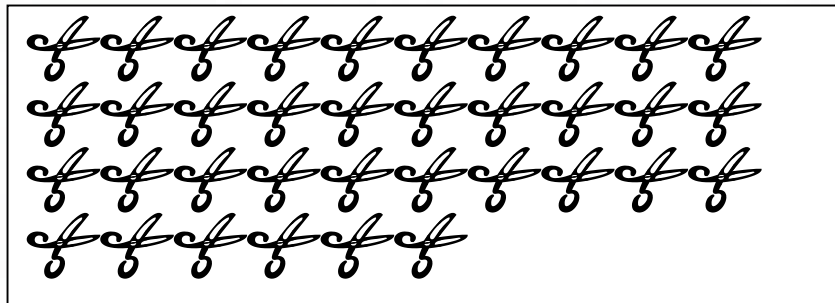
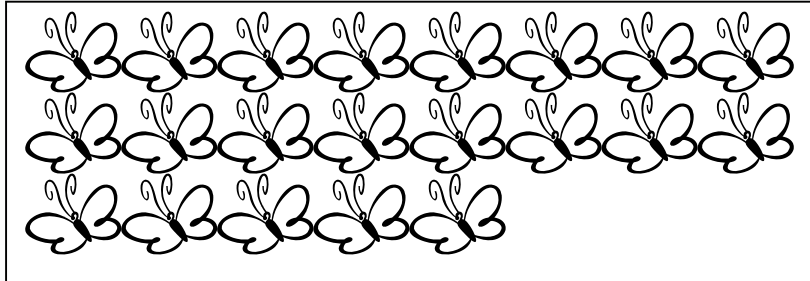
SOAL TES SIKLUS I

Nama :.....

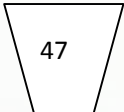
Nomer Absen :....

- I **Hitunglah banyak benda pada gambar dengan menuliskan lambang bilangan pada kotak di bawah gambar!**

a.



- II **Tulislah nama bilangan di bawah ini!**

a.  →

b.  →

II. urutkan bilangan berikut dari yang terbanyak!

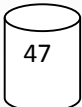
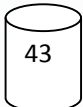
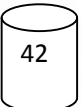
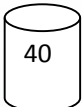
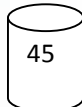
a.     

.....

b.    

.....

IV. Urutkan bilangan berikut dari yang terkecil!

a.     

b.     

.....

TES SIKLUS II

Nama :

No Absen :

III. Jodohkanlah pertanyaan pada lajur sebelah kiri dengan jawaban pada lajur sebelah kanan dengan memberi garis panah!

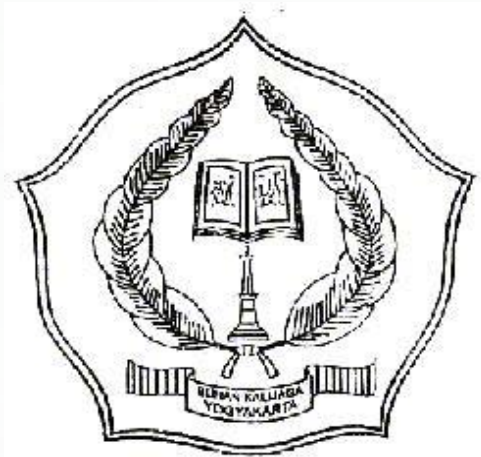
- | | | |
|---------------|---|-------|
| 10. $13 + 26$ | * | A. 45 |
| 11. $35 + 42$ | • | B. 88 |
| 12. $58 + 31$ | * | C. 39 |
| 13. $24 + 21$ | • | D. 89 |
| 14. $41 + 47$ | • | E. 77 |

IV. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

- | | | |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 15. 39 | 10. 79 | 14. 99 |
| $\underline{24} \text{ —}$ | $\underline{33} \text{ —}$ | $\underline{45} \text{ —}$ |
| 16. 98 | 11. 66 | 15. 69 |
| $\underline{48} \text{ —}$ | $\underline{61} \text{ —}$ | $\underline{23} \text{ —}$ |

LAMPIRAN4

REKAPITULASI NILAI TES SIKLUS I DAN II



REKAPITULASI NILAI TES SIKLUS I DAN SIKLUS II

No	Nama Siswa	Nilai Tes	
		Siklus I	Siklus II
1	Abdul Azis	80	100
2	Agri Qoima B	70	90
3	Afrina Zahra	60	80
4	Akbar Romadhon	40	70
5	Arin Belastiningrum	70	90
6	Baharuddin	70	80
7	Daffa Haqqi Ananto	100	100
8	Fakhri Ramadhan	50	70
9	Irsyad Seddy M	90	100
10	Khairummufid Habib	60	90
11	Nida Atika	40	70
12	Prastita Diah P	80	100
13	Rasyikh Tegar M	40	70
14	Raul Aditya R	50	80
15	Reyhan Bramanti	40	80
16	Rido Sunu Jalutomo	20	30
17	Sri Fauzi Santoso	30	70
18	Zaki Dzulfikar	60	90
19	Lalu Galang	30	60
Nilai Tertinggi		100	100
Nilai Terendah		20	30
Rata-rata		60,00	80,00