

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
TENTANG PENJUMLAHAN BILANGAN BULAT
PADA SISWA KELAS VI MI MA'ARIF SAMBUNGREJO
GRABAG MAGELANG MELALUI METODE
PERMAINAN PAPAN BILBUL**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam**

**Disusun Oleh :
SETIYOWATI
NIM : 12415277**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2014**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Setiyowati

NIM : 12415277

Program Studi : PGMI

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/penelitian orang lain.

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

Yogyakarta, 14 April 2014

Yang Menyatakan

METERAI
TEMPEL
PAJAK MEMBANGUN BANGSA
TGL
2166BACF173872098
ENAM RIBU RUPIAH
6000 DJP



Setiyowati

NIM.12415277



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Asslamu'alaikum Wr.Wb

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

Nama : Setiyowati

NIM : 12415277

Program Studi : PGMI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga

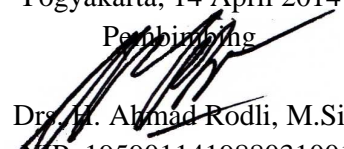
Judul Skripsi : Upaya meningkatkan minat belajar Matematika tentang penjumlahan Bilangan Bulat pada siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo Grabag Magelang melalui Metode Permainan Papan Bilbul.

Sudah dapat diajukan kepada Program 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/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan / dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 14 April 2014

Pembimbing


Drs. H. Ahmad Rodli, M.Si
NIP. 195901141988031001



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-07/R0

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 0030 /2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA TENTANG
PENJUMLAHAN BILANGAN BULAT PADA SISWA KELAS VI MI MA'ARIF
SAMBUNGREJO GRABAG MAGELANG MELALUI METODE PERMAINAN
PAPAN BILBUL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Setiyowati

NIM : 12415277

Telah dimunaqsyahkan pada: Hari Minggu, 15 Juni 2014

Nilai Munaqasyah : A/B

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

TIM MUNAQSYAH :

Ketua Tim

Drs. H. Ahmad Rodli, M.S.I.
NIP. 19590114 198803 1 001

Penguji I

Drs. H. Sarjono, M.Si
NIP. 19560819 198103 1 004

Penguji II

Dr. Eva Latipah, S.Ag.M.Si.
NIP. 19780608 200604 2 032

Yogyakarta, 10 JUL 2014

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan
UIN Sunan Kalijaga



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

MOTTO

*Kecerdasan tidak datang
dari kapasitas fisik, tetapi
berasal dari kemauan keras.¹*



¹Putut Adiyanto *Ilmu Pengetahuan Sosial 6 (Solo : 2012 CV, Sindonata)* hlm. 144

PERSEMBAHAN

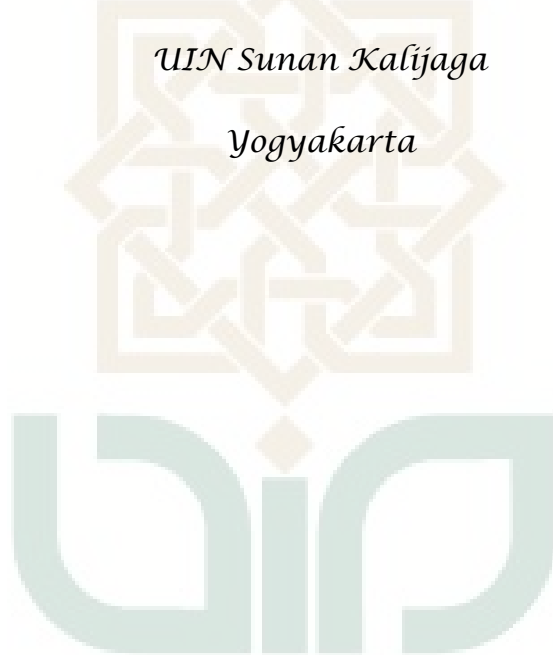
*Skripsi Ini penulis persembahkan
untuk Almamaterku tercinta*

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas

Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta



ABSTRAK

Setiyowati. NIM : 12412577. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika tentang Bilangan Bulat pada siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo Grabag Magelang melalui metode Permainan Papan Bilbul.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika melalui metode permainan papan bilbul pada siswa kelas VI MI Ma'arif Nipis Sambungrejo Grabag Magelang. Minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan subjek yang menetap, untuk merasa tertarik terhadap suatu bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajarinya.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain penelitian yang terdiri dari dua siklus dan tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilaksanakan dengan observasi, wawancara dan kajian dokumen. Data yang terkumpul disusun dalam bentuk table dan selanjutnya dianalisis. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis kualitatif mendeskripsikan data hasil observasi dan wawancara selama pelaksanaan tindakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase setiap minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika telah mencapai target yang ditentukan. Persentase capaian rata-rata untuk pra siklus sebesar 45,16%, hasil persentase capaian untuk siklus I sebesar 73,80%. Sedangkan untuk minat belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 88,09%. Simpulan penelitian yang diperoleh adalah metode permainan papan bilbul dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika tentang penjumlahan bilangan bulat siswa kelas VI MI Ma'arif Nipis Sambungrejo Grabag Magelang melalui metode permainan papan bilbul.

Kata Kunci : Minat belajar Siswa, Bilangan Bulat dan Metode Permainan Papan Bilbul.

KATA PENGANTAR

Selama penulisan skripsi ini tentunya banyak kesulitan dan hambatan yang dihadapi penulis. Dalam mengatasi masalah tersebut, penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih. Kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Ketua dan sekretaris Program DMS, yang telah memberikan masukan, nasehat, dan motivasi kepada penulis selama menjalani studi program Sarjana Strata Satu PGMI.
3. Bapak Drs. Ahmad Rodli, sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
4. Bapak Muhyin selaku Komite Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Sambungrejo, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di MI Ma'arif Sambugrejo Grabag Magelang.
5. Bapak Kepala Madrasah MI Ma'arif Sambungrejo yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

6. Siswa-siswi kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo atas ketersediaannya menjadi responden dalam pengambilan data penelitian serta Bapak dan Ibu Guru MI Ma'arif Sambungrejo atas bantuan yang telah diberikan.
7. Segenap Dosen dan Pengelola Program DMS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas didikan, pelayanan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.
8. Kepada kedua orang tuaku, suamiku dan kedua anakku tercinta yang selalu memberikan do'a, motivasi, serta perhatian dengan penuh keikhlasan.
9. Teman-teman PGMI DMS-E UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta terutama yang selalu memberi motivasi sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis khususnya serta bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 14 April 2014

Penyusun

Setiyowati

NIM. 12415277

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	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	3
D. Kajian Pustaka	4
E. Landasan Teori	6
F. Hipotesis	18
G. Metode Penelitian	19
H. Sistematika Pembahasan	25
BAB II. GAMBARAN UMUM MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF SAMBUNGREJO GRABAG MAGELANG	
A. Letak Geografis	26
B. Dasar dan Tujuan Pendidikan	26
C. Sejarah Singkat Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Sambungrejo.....	28
D. Struktur Organisasi	29
E. Keadaan Guru, Siswa, dan Karyawan	32
F. Keadaan Sarana dan Prasarana	33
BAB III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Diskripsi Kondisi Awal	34
B. Diskripsi Hasil Setiap Siklus	41
C. Pembahasan	62
BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
C. Penutup	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Persentase Minat Belajar Siswa Pra Siklus Berdasarkan Lembar Observasi Kegiatan Belajar Mengajar.....	37
Tabel 2.	Persentase Capaian Setiap Indikator Minat Belajar Siswa Siklus I	47
Tabel 3.	Persentase Capaian Setiap Indikator Minat Belajar Siswa Siklus II.....	59
Tabel 4.	Persentase Minat Belajar Siswa Tiap Siklus Berdasarkan Lembar Observasi.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I	71
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) II	74
Lampiran 3 Pedoman Wawancara	77
Lampiran 4 Pedoman Observasi	78
Lampiran 5 Lembar Soal Siswa I	79
Lampiran 6 Lembar Soal Siswa II	80
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Penelitian	81
Lampiran 8 Bukti Seminar Proposal.....	82
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Skripsi	83
Lampiran 10 Halaman Nota Pembimbing	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Penelitian Tindakan Kelas	22
Gambar 2 Persentase Minat Siswa Tiap Aspek Pra Siklus Berdasarkan Data Lembar Observasi Minat belajar Siswa	39
Gambar 3 Persentase Minat Siswa Tiap Aspek Siklus I Minat Belajar Siswa	48
Gambar 4 Persentase Minat Siswa Tiap Aspek Siklus II Minat Belajar Siswa	61
Gambar 5 Suasana Pembelajaran Pra Tindakan	85
Gambar 6 Suasana Pembelajaran Dengan Metode Permainan Papan Bilbul	87
Gambar 7 Suasana Diskusi Kelompok	89



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan kebutuhan yang paling mendasar bagi manusia. Didalam mencapai tujuan pendidikan, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran. Lingkungan belajar mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran matematika pada pendidikan dasar terutama di MI tidaklah mudah, dengan banyaknya materi yang akan di pelajari, peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang menjadi momok menakutkan dan peserta didik menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit karena banyak menggunakan hitungan, sehingga dengan alasan tersebut peserta didik tidak berminat untuk mempelajarinya, oleh sebab itu pendidik harus berperan aktif dalam hal ini, pendidik harus mampu merubah gambaran yang selama ini terjadi bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan sulit. Permasalahan pokok yang cukup mendasar adalah selama ini, proses pembelajaran Matematika di kelas VI tidak berjalan secara maksimal dan hasilnya juga kurang sesuai dengan harapan. Hal ini disebabkan oleh metode yang kurang mampu menarik bagi siswa kelas VI.

Oleh karena itu, masalah tersebut perlu diatasi dengan cara atau metode yang dapat menarik siswa untuk belajar Matematika tentang Bilangan Bulat.

Dalam materi Bilangan Bulat siswa kurang paham tentang pengertian bilangan positif dan negative, walaupun guru sudah menjelaskan berulang kali dan sering memberikan latihan-latihan soal, tetapi cara pengerjaan siswa masih belum benar.

Metode permainan Papan Bilbul dipilih karena siswa tidak menggunakan istilah positif dan negatif, tetapi hanya memahami warna hitam dan warna merah pada dadu dan angka pada papan bilbul, sehingga dari siswa sendiri akan timbul pemahaman bahwa warna hitam adalah bilangan negatif dan warna merah adalah bilangan positif. Dengan metode permainan papan bilbul, pada materi bilangan bulat, akan meningkatkan minat belajar siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo Grabag Magelang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode permainan papan bilbul dalam meningkatkan minat belajar matematika tentang materi bilangan bulat pada siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo?
2. Apakah penerapan metode permainan Papan Bilbul dapat meningkatkan pemahaman tentang materi bilangan bulat siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat

1. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan metode permainan Papan bilbul dalam meningkatkan minat belajar Matematika tentang bilangan bulat pada siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo Grabag Magelang.
2. Mengetahui keberhasilan penerapan metode permainan papan bilbul dalam meningkatkan minat belajar Matematika tentang materi penjumlahan bilangan bulat pada siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo.

Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah mengenai cara meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa tentang bilangan bulat dengan menggunakan metode permainan Papan Bilbul.
2. Secara praktis berguna bagi guru dan siswa dalam meningkatkan pemahaman tentang bilangan bulat dengan menggunakan metode permainan papan bilbul.

D. Kajian Pustaka

Dalam kegiatan penelitian ini, penulis memahami penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Ada beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian pembelajaran aktif diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan oleh : Ambar Nur Hidayati, Mahasiswa. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar IPS kelas V. MI Al Islam Donomulyo Secang magelang Melalui penerapan Metode Inkuisi Terbimbing.

Berdasar dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat dikatakan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong peserta didik untuk melakukan apa saja yang mereka inginkan yang ditandai oleh gejala psikologis, pemusatan perhatian, perasaan, pikiran dari subjek karena tertarik rasa senang, adanya kemauan atau kecenderungan untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. ¹

2. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh : Suyati, Mahasiswa Universitas UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Judul Skripsi : Upaya meningkatkan minat dan hasil belajar ilmu pengetahuan Sosial (IPS) dengan metode Pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS). Kelas V MIM Kartasura.

¹Ambar Nur Hidayati “Upaya Meningkatkan minat dan prestasi belajar IPS kelas V MI Al-Islam Donomulyo Secang magelang melalui penerapan metode inkuiri terbimbing, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011, hlm 8.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang minat maka dapat disimpulkan bahwa minat yang dimiliki oleh seseorang dilandasi oleh 3 aspek utama yaitu adanya suatu ketertarikan, keinginan dan kesenangan. Siswa yang merasa senang, tertarik akan membuat siswa menjadi merasa ingin untuk selalu mempelajari suatu pelajaran.²



².Suyati “Upaya meningkatkan minat dan Hasil Belajar IPS dengan metode pembelajaran kooperatif TPS kelas V MIM Kartasura”. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011, hlm 10

E. LANDASAN TEORI

1. Tinjauan tentang Minat

Setiap orang akan melakukan aktivitasnya dengan baik apabila orang tersebut memiliki ketertarikan dan minat yang kuat terhadap hal yang sedang dihadapinya. Minat adalah sesuatu perasaan lebih suka dan lebih tertarik terhadap suatu hal atau aktifitas tanpa ada orang lain yang menyuruhnya. Perasaan tertarik dan suka yang ada dalam diri seseorang akan mengakibatkan semangat orang tersebut untuk beraktifitas dengan baik dan akan menghasilkan suatu hasil kerja yang baik pula.³

Perasaan suka dan tertarik tersebut hendaknya ada dengan sendirinya dan tidak atas paksaan dari orang lain. Ketertarikan yang muncul tersebut akan membuat orang tersebut memiliki minat terhadap suatu aktivitas dan kegiatan yang sedang dilakukannya.

Minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan subjek yang menetap, untuk merasa tertarik terhadap suatu bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajarinya. Bidang studi yang dipelajari oleh siswa tidak semuanya dapat menarik perhatian siswa.

³.Suyati “Upaya Meningkatkan minat dan hasil Belajar IPS dengan metode pembelajaran kooperatif TPS Kelas V MIM Kartasuro” Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011, hlm 7

Setiap siswa memiliki minat yang berbeda-beda terhadap pelajaran tertentu. Ada siswa yang berminat terhadap pelajaran IPA. Ada pula siswa yang berminat terhadap pelajaran Matematika. Minat yang telah ada tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran yang lain yang sebelumnya tidak menarik minat siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menghubungkan pelajaran yang satu dengan pelajaran yang lain.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang minat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat yang dimiliki oleh seseorang dilandasi oleh 3 aspek utama yaitu adanya suatu ketertarikan, keinginan dan kesenangan. Siswa yang merasa senang, tertarik maka akan membuat siswa menjadi merasa ingin untuk selalu mempelajari suatu pelajaran. Ketiga aspek minat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. **Ketertarikan**

Ketertarikan merupakan suatu hal yang harus ada untuk menumbuhkan minat. Minat dapat muncul dalam diri seseorang apabila orang tersebut punya rasa tertarik terhadap hal yang sedang dihadapinya. Setiap benda memiliki sifat yang berbeda-beda untuk dapat menarik minat seseorang. Perasaan tertarik seseorang berbeda dengan perasaan tertarik yang dimiliki oleh orang lain.

Setiap guru memiliki cara yang berbeda-beda untuk menyampaikan pelajaran. Penyampaian materi pelajaran oleh guru sangat berpengaruh terhadap ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Guru

hendaknya dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan media yang dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran.

b. Keinginan

Keinginan adalah sesuatu yang ingin dimiliki, kehendak atau kemauan. Siswa yang memiliki ketertarikan terhadap pelajaran maka siswa akan memiliki keinginan dan kemauan untuk mempelajari pelajaran tersebut. Keinginan yang ada dalam diri siswa untuk belajar merupakan suatu faktor penting untuk menumbuhkan minat pada diri siswa.

c. Kesenangan

Perasaan senang merupakan perasaan yang pasti dimiliki oleh setiap orang. Setiap siswa perasaan senang terhadap pelajaran tertentu. Kesenangan dapat diartikan sebagai suatu kepuasan hati, kelegaan, kesukaan, keenakan, kenyamanan, dan kebahagiaan. Siswa merasa senang terhadap suatu pelajaran maka siswa akan merasa nyaman dan suka untuk mempelajarinya. Perasaan nyaman siswa dalam belajar di sekolah dapat diciptakan oleh guru.

Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hendaknya dapat menciptakan dan menumbuhkan minat belajar bagi siswa. Guru hendaknya dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan metode permainan dalam pelajaran Matematika.

2. Belajar

Belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah laku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena keadaan sewaktu.⁴



⁴Noor Suparyanti, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Direktorat Jenderal Pembinaan Kebudayaan Agama Islam, 1998) hlm 179

Identifikasi ciri-ciri kegiatan “belajar”, yaitu :

- a) Belajar adalah aktifitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar (dalam arti behavioral changes), baik aktual maupun potensial.
- b) Perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.
- c) Perubahan itu terjadi karena usaha.

Untuk memahami kegiatan belajar mengajar ini dilakukan analisis untuk mengetahui apa sebenarnya kegiatan belajar-mengajar itu dan jenis-jenis aspek kemanusiaan apakah yang berhubungan dengan kegiatan belajar-mengajar ini jika analisis kegiatan belajar tersebut, proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Definisi tersebut memusatkan perhatian pada tiga hal.

1. Bahwa belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku individu.
2. Bahwa perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman, dan
3. Bahwa perubahan itu terjadi pada perilaku individu yang mungkin.⁵

Karena sifat dari proses tersebut, maka proses belajar yang terjadi adalah proses perubahan perilaku dalam konteks pengalaman yang memang sebagian besar telah dirancang.

⁵.Udin Sarifudin Winataputra, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal pembinaan kelembagaan Agama Islam, 199 7), hlm 3.

Seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik bila ia menguasai dan mampu melaksanakan keterampilan mengajar dengan menggunakan metode yang sesuai dengan pelajaran, tujuan dan pokok bahasan yang diajarkannya. Bahan belajar yang telah dikuasainya belum tentu dapat dicerna oleh siswa bila tidak disampaikan dengan baik. Proses penyampaian ini memerlukan kecakapan khusus. Dengan demikian perlu penguasaan guru terhadap metode penyampaian agar para siswa tidak pasif, melainkan terlibat secara aktif dalam interaksi belajar mengajar. Seorang guru yang cakap dan disegani adalah guru yang menguasai setiap metode sehingga para siswa terangsang untuk terus belajar.

Guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup tentang alat-alat dan media sebagai alat bantu komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar-mengajar. Tidak setiap media/alat sesuai dengan setiap kondisi belajar-mengajar, sehingga diperlukan pula keterampilan untuk memilih dan menggunakan serta mengusahakan media dengan baik. Memilih media pendidikan harus sesuai dengan tujuan, materi, metode serta kemampuan guru dan minat siswa. Hal ini penting untuk diketahui karena metode mengajar bersifat individual. Artinya seorang guru mungkin dapat menggunakan suatu metode dengan baik sementara guru yang lain belum tentu demikian. Karena itu penggunaan suatu metode ataupun guru. Yang terpenting adalah bagaimana gaya interaksi pribadi itu dapat mencapai tujuan melalui tumbuhnya hubungan yang positif dengan para siswa. Hal lain yang tak kalah pentingnya adalah kemampuan

untuk mengusahakan berbagai metode pembelajaran yang menunjang dalam proses belajar mengajar.⁶

Guru harus memilih metode manakah yang paling tepat untuk digunakan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik.

Dalam hal pemilihan metode yang akan ditetapkan sebagai alat untuk menyajikan bahan pelajaran itu hendaklah metode yang digunakan dapat membangkitkan minat dan kemauan anak didik untuk memahami bahan yang disajikan, sehingga bahan pelajaran yang dikandung oleh satuan bahasan yang dikembangkan menjadi program pengajaran di dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar-mengajar dapat dikuasai anak didik dengan sebaik-baiknya. Sudah barang tentu bahwa metode yang digunakan di dalam penyelenggaraan proses belajar-mengajar tidak hanya satu jenis metode saja. Bahkan ada bahan yang harus menggunakan beberapa jenis metode. Oleh karena itu seorang guru harus memiliki pengetahuan yang luas tentang ilmu keguruan. Dengan demikian hasil rumusan-rumusan itu akan lebih mengenai sasaran yang diharapkan.⁷

⁶ Djauzak Ahmad, *Peningkatan Mutu Pendidikan*, (Jakarta : Direktorat Jendral Pembinaan Agama Islam, 1999) hlm 41.

⁷Nazhary, *Pengorganisasian Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum*, (Jakarta : Dermaga 1984) hlm 5.

A. Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang cenderung materi pengajaran yang didalamnya menggunakan angka atau berhitung. Berhitung merupakan aktifitas sehari-hari, tiada aktifitas tanpa menggunakan matematika, akan tetapi banyak yang tidak tahu apa pengertian matematika.

Matematika adalah sesuatu yang berhubungan dengan menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, dan membagi dan hal tersebut merupakan operasi-operasi dasar dalam matematika. Tetapi matematika bukan hanya sekedar segala sesuatu yang berhubungan dengan angka dan bilangan. Matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi. Matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola pikir, suatu seni, suatu bahasa, dan suatu alat.

Matematika adalah ilmu tentang berfikir dan bernalar tentang bagaimana cara memperoleh kesimpulan-kesimpulan yang tepat dari berbagai keadaan.

1. Fungsi Mata Pelajaran Matematika

Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui pengukuran dan

geometri, aljabar, peluang dan statistic, kalkulus dan trigonometri. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika yang dapat berupa kalimat matematika dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel.

Mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.⁸



⁸ Departemen Agama RI, *Kurikulum Pendidikan Dasar Berciri Khas Agama Islam*, (Jakarta : Direktorat Jendral Pembinaan Pelembagaan Agama Islam, 1995) hlm 14.

2. Tujuan Mata Pelajaran Matematika

Tujuan umum pendidikan matematika ditekankan kepada siswa untuk memiliki :

harus diatasi sedini mungkin, kalau tidak akan menghadapi banyak masalah karena hampir semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai.

Banyak orang yang mempertukarkan antara matematika dengan aritmatika atau berhitung, padahal matematika memiliki cakupan yang lebih luas daripada aritmatika. Aritmatika hanya merupakan bagian dari matematika, bidang studi matematika yang diajarkan di MI mencakup tiga cabang yaitu : aritmatika, aljabar dan geometri. Matematika adalah bidang studi yang harus dipelajari dari MI sampai dengan perguruan tinggi, untuk itu agar siswa dapat memahami matematika dengan baik di perlukan konsep dasar matematika yang diajarkan di MI, untuk memudahkan hal tersebut maka dipergunakanlah alat peraga matematika pada siswa MI yang cara berfikirnya masih bersifat kongkrit.

Proses pembelajaran akan menarik bila dalam proses belajar mengajar menggunakan alat peraga. Meskipun penggunaan alat peraga menimbulkan berbagai pendapat dan pandangan, tetapi perbedaan tersebut akan menambah perbendaharaan pengetahuan bagi kita. Penggunaan alat peraga sangat berperan dalam penyampaian materi pelajaran bagi pendidik. Dengan harapan alat peraga akan memperjelas tentang materi yang disampaikan atau diajarkan dan dapat menambah minat belajar siswa.

Metode Permainan

Permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang sudah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari. Definisi tersebut menyiratkan bahwa permainan memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dengan kegiatan dalam kehidupan yang lain. Ciri-ciri khas dimaksud adalah : (1) permainan adalah perbuatan yang bebas, artinya permainan dapat ditangguhkan atau dikesampingkan setiap saat; karena ia dilakukan tanpa paksaan / tuntunan fisik apalagi kewajiban moral, sehingga permainan melampaui jalannya proses alami; (2) permainan bukanlah perikehidupan yang biasa atau yang sesungguhnya; ia merupakan suatu perbuatan keluar dari sesungguhnya, dalam suasana kegiatan yang sementara dengan tujuan tersendiri; (3) permainan memisahkan diri dari kehidupan biasa dalam tempat dan waktu, oleh karenanya ia bercirikan tertutup dan terbatas. Ia dimainkan dalam batas-batas waktu dan tempat tertentu, bermakna dan berlangsung dalam dirinya sendiri, dimulai dan berakhir pada suatu saat tertentu, terdapat variasi aktifitas, serta dapat diulangi sesuai dengan kebutuhan; (4) di dalam ruang permainan berlaku tata-tertib tersendiri yang mutlak, oleh karena itu lebih bercirikan menciptakan ketertiban atau keteraturan, penyimpangan atas aturan tersebut dapat merusak proses dan nilai permainan.⁹

⁹Asep Suryana, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2012) hlm 190.

Pendekatan Permainan

Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, kegiatan permainan sangat disukai oleh para siswa. Bermain yang dilakukan secara tertata mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan siswa, permainan, dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat berharga untuk siswa, pengalaman itu bisa berupa membina hubungan dengan sesama teman dan menyalurkan perasaan yang tertekan, dengan permainan diharapkan guru dapat melahirkan ide mengenai cara bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan siswa. Aspek yang dapat dikembangkan mencakup fisik, motorik, sosial, emosional kepribadian, kognisi dan keterampilan.¹⁰

¹⁰ Yudha Saputra, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2009) hlm 5.

F. Hipotesis

Dengan menggunakan metode permainan dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan minat belajar pada siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo Grabag Magelang.

A. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya. Yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Kegiatan PTK harus dapat menunjukkan adanya perubahan ke arah perbaikan dan peningkatan secara positif.

b. Subyek dan Obyek Penelitian

Di dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo Grabag Magelang yang berjumlah 7peserta didik, yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan, sedang obyek dalam penelitian ini yaitu seluruh proses dan hasil pembelajaran Matematika di kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo Grabag Magelang melalui metode permainan papan bilbul tentang materi penjumlahan bilangan bulat.

c. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu :

a. Peneliti

Peneliti ini menggunakan penelitian kualitatif, sehingga peneliti merupakan instrumen yang penting karena peneliti sebagai perencana. Pelaku pengumpul data, penganalisis data, dan peneliti juga melaporkan hasil penelitiannya.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi dijadikan pedoman untuk melaksanakan pengamatan di kelas. Melalui lembar observasi, peneliti dapat mengetahui gambaran kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan.

c. Wawancara

Wawancara adalah berupa pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang perubahan minat belajar siswa dengan penerapan metode permainan papan bilbul tentang bilangan bulat.

d. Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja yang digunakan berupa lembar kerja kelompok dan pertanyaan secara individual. Lembar kerja kelompok diberikan pada waktu pembelajaran dan dikerjakan secara kelompok. Soal individual diberikan sekali yaitu pada akhir siklus. Lembar kerja digunakan untuk mengetahui seberapa pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari dan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik.

e. Dokumentasi

Dengan dokumentasi, peneliti dapat mengetahui data-data yang terkait dengan peserta didik, misalnya: nilai hasil belajar peserta didik

dan foto yang menggambarkan keadaan ketika pembelajaran berlangsung.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah atau cara yang dilakukan selama penelitian untuk mengumpulkan data-data pendukung penelitian tersebut.

Untuk mengumpulkan data-data, peneliti menggunakan metode-metode sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Untuk mendapatkan informasi peneliti melakukan pengamatan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung (kondisi sebelum menerapkan metode permainan papan bilbul. Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

b. Metode Wawancara

Di dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa kelas VI. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat mereka tentang penerapan metode permainan papan bilbul dalam pembelajaran Matematika tentang bilangan bulat.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa nilai hasil belajar peserta didik dan foto saat pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode permainan papan bilbul.

d. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan alat ukur yang diberikan kepada peserta didik. Tes dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Pelaksanaan tes dalam penelitian ini dilaksanakan secara kelompok dan secara individual.

e. Teknik Analisis Data

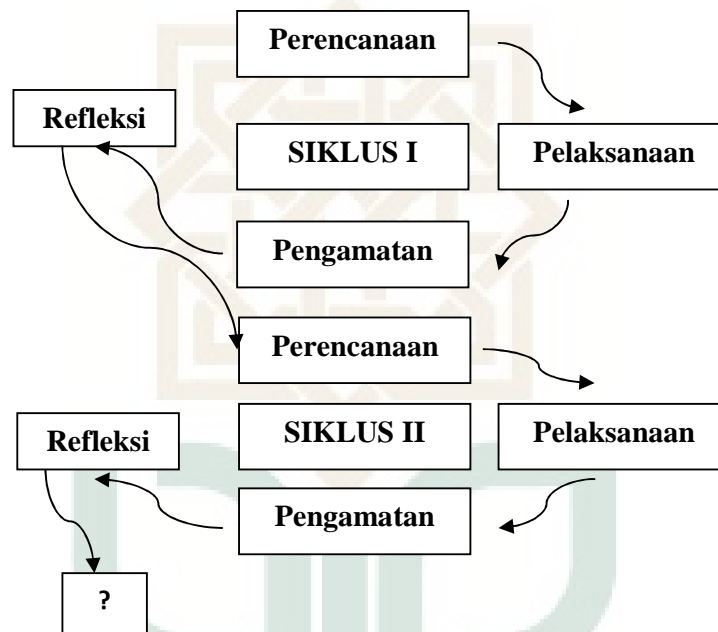
Untuk melakukan analisis data, penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang menggambarkan dan menjelaskan situasi proses pembelajaran, waktu, ruang kelas, pelaku, aktivitas, dan ekspresi peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan metode kuantitatif adalah data yang diperoleh dari penelitian berupa data angka, tabel, atau berupa diagram.

- a. Data yang dikumpulkan berupa data kalimat yang menggambarkan situasi proses pembelajaran, waktu, ruang kelas, pelaku, aktivitas, dan ekspresi peserta didik di saat pembelajaran berlangsung. Data ini diperoleh dari setiap kegiatan observasi pada setiap pelaksanaan siklus PTK, kemudian dianalisis menggunakan teknik prosentase untuk mengetahui kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Hasil peningkatan minat siswa yang dikategorikan ketertarikan, keingintahuan, kesenangan terhadap metode permainan papan bilbul.
- c. Implementasi metode permainan papan bilbul dalam pembelajaran Matematika dengan menganalisa tingkat keberhasilannya, yang dikategorikan nilai kurang, cukup, baik dan sangat baik.

f. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam empat tahapan. Empat tahapan tersebut terdiri dari perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Pelaksanaan dari Penelitian Tindakan Kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar I. Model Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Tahapan siklus tersebut sebagai berikut :

1. Siklus 1

a. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap perencanaan tindakan ini yang dilakukan adalah :

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan penerapan metode permainan papan bilbul
- 2) Menyiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan pada setiap pembelajaran.
- 4) Menyiapkan soal tes yang akan diberikan pada akhir siklus 1.
- 5) Membentuk kelompok.

Dalam setiap siklus, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil. Anggota tiap-tiap kelompok terdiri dari 2 sampai 3 siswa yang kemampuannya tidak sama.

Pembagian kelompok dilaksanakan sejak awal pembelajaran yakni pada siklus 1, sehingga pada siklus berikutnya masih menggunakan pembagian kelompok yang sama.

b. Tindakan (Acting)

Dalam pelaksanaan. Peneliti mendesain pembelajaran dengan penerapan metode permainan papan bilbul yang telah dirancang sebelumnya. Proses pembelajaran ini menggunakan RPP yang telah disusun. Guru sebagai pengamat yang lembar pengamatannya sudah disiapkan oleh peneliti.

c. Pengamatan (Observing)

Pengamatan dilakukan oleh guru, sedangkan peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran. Pengamatan selama

proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran dengan penerapan metode permainan papan bilbul.

d. Refleksi (Reflecting)

Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data yang telah diperoleh melalui lembar observasi, wawancara. Pelaksanaan refleksi dilaksanakan antara peneliti dengan guru dengan cara diskusi untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah dilakukan yaitu melaksanakan penilaian terhadap proses pembelajaran, apa masalah yang muncul berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan. Setelah melaksanakan refleksi, peneliti merumuskan perencanaan untuk siklus selanjutnya.

2. Siklus 2

Dalam tahapan siklus kedua. Peneliti melaksanakan tahapan seperti pada siklus pertama. Maksudnya rencana tindakan siklus kedua disusun berdasar dari hasil refleksi pada siklus 1. Pelaksanaan siklus kedua merupakan penyempurnaan dari proses siklus pertama.

B. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah pembahasan, maka penulis membagi pokok pembahasan menjadi beberapa BAB. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut :

Bagian formalitas yang terdiri dari halaman judul skripsi, halaman surat pernyataan, halaman surat persetujuan skripsi, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar serta daftar lampiran.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas tentang gambaran umum MI Ma'arif Sambungrejo Grabag Magelang, yang meliputi : Letak geografis, sejarah berdiri dan berkembangnya, dasar dan tujuan pendidikannya, struktur organisasi, keadaan guru, siswa dan karyawan, serta keadaan sarana dan prasarana.

Bab III berisi tentang proses pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Sambungrejo, Grabag Magelang meliputi : pelaksanaan pembelajaran di MI Ma'arif Sambungrejo, Grabag, Magelang dengan menggunakan metode permainan papan bilbul dalam pembelajaran bilangan bulat. Metode permainan papan bilbul terhadap minat belajar siswa.

Kemudian terakhir Bab IV penutup, yang didalamnya berisi tentang kesimpulan, saran dan kata penutup.

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri atas daftar pustaka dan lampiran yang terkait dengan penelitian.

BAB IV

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian upaya meningkatkan minat belajar matematika tentang penjumlahan bilangan bulat pada siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo, Grabag, Magelang melalui metode permainan papan bilbul tentang materi bilangan bulat dapat diambil kesimpulan :

1. Penerapan metode permainan papan bilbul dalam meningkatkan minat belajar Matematika tentang materi bilangan bulat pada siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo Grabag Magelang dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi penjumlahan bilangan bulat
2. Penerapan metode permainan papan bilbul dapat meningkatkan minat belajar Matematika tentang materi bilangan bulat pada siswa kelas VI MI Ma'arif Sambungrejo Grabag Magelang.

Persentase capaian rata-rata untuk pra siklus I sebesar 45,16%, untuk hasil persentase capaian untuk siklus I sebesar 73,80%. Sedangkan untuk minat belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88,09 %.

B. Saran

Beberapa saran dari hasil penelitian dengan menggunakan metode permainan dalam pembelajaran matematika yang telah dilakukan di kelas MI Ma'arif Sambungrejo sebagai berikut :

1. Untuk menerapkan metode permainan dalam pembelajaran matematika di Kelas VI membutuhkan persiapan yang cukup.
2. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan metode permainan, guru hendaknya menyampaikan kepada siswa terlebih dahulu bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran akan menggunakan metode permainan papan bilbul.
3. Selama pelaksanaan tindakan dengan metode permainan papan bilbul hendaknya guru memperhatikan waktu yang ada sehingga dalam pelaksanaannya dapat berjalan tepat waktu.

Semoga hasil penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dengan penelitian yang lebih mendalam serta dapat memberikan manfaat dan sumbangan pemikiran bagi para pendidik.

C. Kata Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Waktu, tenaga, pikiran telah penulis curahkan untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, semoga skripsi yang telah penulis susun ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak, khususnya bagi calon peneliti selanjutnya dan semua yang berkepentingan dalam dunia pendidikan. Semoga karya ini dapat memberikan sumbangsih bagi peningkatan kualitas dan pengembangan mutu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Amin..amin ya robbal'alamin.*



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Djauzak, *Peningkatan Mutu Pendidikan*, (Jakarta : Direktorat Jendral Pembinaan Agama Islam, 1999)
- Departemen Agama RI, *Kurikulum Pendidikan Dasar Berciri Khas Agama Islam*, (Jakarta : Direktorat Jendral Pembinaan Pelembagaan Agama Islam, 1995)
- Nazhary, *Pengorganisasian Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum*, (Jakarta : Dermaga 1984)
- Nur Hidayati Ambar “*Upaya Meningkatkan minat dan prestasi belajar IPS kelas V MI Al-Islam Donomulyo Secang magelang melalui penerapanan metode inkuiri terbimbing*”, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011
- Saputra Yudha, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2009)
- Sarifudin Winataputra Udin, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal pembinaan kelembagaan Agama Islam, 1997)
- Suryana Asep, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2012)
- Suparyanti Noor, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Direktorat Jenderal Pembinaan Kebudayaan Agama Islam, 1998) hlm 179
- Suyati “*Upaya meningkatkan minat dan Hasil Belajar IPS dengan metode pembelajaran kooperatif TPS kelas V MIM Kartasura*”. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

Lampiran II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MI Ma'arif Sambungrejo

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : VI (enam)

Semester : II (dua)

Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi :

5. Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah.

II. Kompetensi Dasar :

5.1. Melakukan operasi hitung yang melibatkan berbagai bentuk bilangan bulat.

III. Indikator

5.1.1. Menentukan hasil penjumlahan bilangan bulat dengan menggunakan permainan papan Bilbul.

IV. Tujuan Pembelajaran

- Peserta Didik dapat bermain papan bilbul operasi penjumlahan peserta didik bilangan bulat.

Karakter yang dibentuk : Kreatif, Kerjasama, kejujuran, disiplin, tanggung jawab.

V. Materi Ajar :

Operasi Bilangan bulat.

VI. Metode Pembelajaran

Ceramah, demonstrasi, diskusi, penugasan.

VII. Langkah-langkah pembelajaran

A. Kegiatan Awal

- Peserta didik dan guru berdoa, presensi, apersepsi.

Untuk mengawali pelajaran

- Guru memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Guru mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

B. Kegiatan Inti

1. Eksplorasi

- Guru memberikan petunjuk atau alasan pada permainan yang akan diberikan kepada peserta didik.
- Peserta didik, dibagi menjadi beberapa kelompok.
- Peserta didik bermain papan bilbul tentang materi penjumlahan bilangan bulat.

2. Elaborasi

- Peserta didik bermain melemparkan dua dadu secara bergantian dan menjumlahkannya.
- Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum jelas.
- Menguji keterampilan peserta didik dengan mengamati permainan masing-masing kelompok.
- Peserta didik berdiskusi untuk mendapatkan kesimpulan dari permainan papan bilbul tentang operasi penjumlahan bilangan bulat.

3. Konfirmasi

- Guru memberikan kata-kata pujian kepada peserta didik atas keaktifan dalam proses pembelajaran.
- Memberikan penguatan dan menyimpulkan materi operasi penjumlahan bilangan bulat.
- Memberikan penghargaan kepada peserta didik yang menang dalam bermain papan bilbul.

C. Penutup

- Memberikan latihan soal
- Memberikan soal pekerjaan rumah (PR)
- Menutup pelajaran.

VIII. Alat / bahan / sumber bahan

- 2 buah dadu, papan bilbul.
- Buku pelajaran Gemar Belajar Matematika 6.

IX. Penilaian

1. Jenis tes : Tertulis
2. Bentuk tes : Jawaban singkat

Hitunglah Soal-soal dibawah ini !

1. $49 + (-82) + 56 =$
2. $73 + 59 + (-93) =$
3. $(-36) + 68 + 74 =$
4. $(-91) + 32 - 86 =$
5. $(-45) + 61 - 104 =$

Kunci jawaban :

1. 871
2. 204
3. -321
4. -448
5. -11

Magelang, 7 April 2014

Kepala MI

Guru Kelas VI

Sutrasno, A.Ma

Setiyowati, A.Ma

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : MI Ma'arif Sambungrejo
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VI (enam)
Semester : II (dua)
Waktu : 2 x 35 menit

- I. Standar Kompetensi :
5. Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah.
- II. Kompetensi Dasar :
- 5.1. Melakukan operasi hitung yang melibatkan berbagai bentuk bilangan bulat.
- III. Indikator
- 5.1.2. Menentukan hasil penjumlahan bilangan bulat dengan menggunakan permainan papan Bilbul.
- IV. Tujuan Pembelajaran
- Peserta Didik dapat bermain papan bilbul operasi penjumlahan peserta didik bilangan bulat.
- Karakter yang dibentuk : Kreatif, Kerjasama, kejujuran, disiplin, tanggung jawab
- V. Materi Ajar :
- Operasi Bilangan bulat.
- VI. Metode Pembelajaran
- Ceramah, demonstrasi, diskusi, penugasan.
- VII. Langkah-langkah pembelajaran

A. Kegiatan Awal

- Peserta didik dan guru berdoa, presensi, apersepsi.
Untuk mengawali pelajaran
- Guru memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Guru mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

B. Kegiatan Inti

1. Eksplorasi
 - Guru memberikan petunjuk atau alasan pada permainan yang akan diberikan kepada peserta didik.
 - Peserta didik, dibagi menjadi beberapa kelompok.
 - Peserta didik bermain papan bilbul tentang materi penjumlahan bilangan bulat.
2. Elaborasi
 - Peserta didik bermain melemparkan dua dadu secara bergantian dan menjumlahkannya.
 - Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum jelas.
 - Menguji keterampilan peserta didik dengan mengamati permainan masing-masing kelompok.
 - Peserta didik berdiskusi untuk mendapatkan kesimpulan dari permainan papan bilbul tentang operasi penjumlahan bilangan bulat.
3. Konfirmasi
 - Guru memberikan kata-kata pujian kepada peserta didik atas keaktifan dalam proses pembelajaran.
 - Memberikan penguatan dan menyimpulkan materi operasi penjumlahan bilangan bulat.

- Memberikan penghargaan kepada peserta didik yang menang dalam bermain papan bilbul.

C. Penutup

- Memberikan latihan soal
- Memberikan soal pekerjaan rumah (PR)
- Menutup pelajaran.

VIII. Alat / bahan / sumber bahan

- 2 buah dadu, papan bilbul.
- Buku pelajaran Gemar Belajar Matematika 6.

IX. Penilaian

3. Jenis tes : Tertulis
4. Bentuk tes : Jawaban singkat

Hitunglah Soal-soal dibawah ini !

1. $456 + (-92) + 507 =$
2. $304 + (-49) + (-51) =$
3. $(-99) + (-131) + 46 =$
4. $(-315) + (-42) + (-91) =$
5. $426 + (-97) + (-18) =$

Kunci jawaban :

1. 41
2. 404
3. - 78
4. -366
5. 541

Magelang, 9 April 2014

Kepala MI

Guru Kelas VI

Sutrasno, A.Ma

Setiyowati, A.Ma

Lampiran III

PEDOMAN WAWANCARA

1. Apakah kamu suka dengan pelajaran Matematika ?
2. Apakah kamu tertarik untuk belajar Matematika tentang bilangan bulat ?
3. Bagaimana pendapatmu tentang Metode permainan papan bilbul ?



Lampiran IV

PEDOMAN OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

No	Indikator Minat					
	Ketertarikan terhadap pelajaran		Kainginan untuk mempelajari pelajaran		Kesenangan terhadap pelajaran	
	YA	TIDAK	YA	TIDAK	YA	TIDAK
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

Lampiran V

Lembar Soal Post Test Siswa I

Hitunglah Soal-soal dibawah ini !

1. $49 + (-82) + 56 =$

2. $73 + 59 + (-93) =$

3. $(-36) + 68 + 74 =$

4. $(-91) + 32 - 86 =$

5. $(-45) + 61 - 104 =$



Lampiran VI

Lembar Soal Post Test Siswa II

Hitunglah Soal-soal dibawah ini !

1. $456 + (-92) + 507 =$

2. $304 + (-49) + (-51) =$

3. $(-99) + (-131) + 46 =$

4. $(-315) + (-42) + (-91) =$

5. $426 + (-97) + (-18) =$



Lampiran VII



**LEMBAGA PENDIDIKAN NU
MI MA'ARIF SAMBUNGREJO
GRABAG, KABUPATEN MAGELANG (56196)**

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 207/MI/Mrf/913/IV/2014

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Sambungrejo, Grabag, Kabupaten Magelang, menerangkan bahwa :

Nama : Setiyowti
NIM : 12415277
Fakultas/Prodi : Tarbiyah PGMI
Universitas : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Mahasiswi tersebut benar-benar telah mengadakan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Sambungrejo sejak tanggal : 1 Maret 2014 sampai dengan tanggal 21 April 2014, Guna Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) dengan judul :

“UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA TENTANG PENJUMLAHAN BILANGAN BULAT PADA SISWA KELAS VI MI MA'ARIF SAMBUNGREJO, GRABAG, MAGELANG MELALUI METODE PERMAINAN PAPAN BILBUL.”

Demikian harap menjadikan periksa.

Magelang, 21 April 2014

Kepala Sekolah

Sutrasno, A.Ma

Lampiran VIII



**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 : SETIYOWATI
Nomor Induk : 12415277
Jurusan : PGMI.
Semester : V
Tahun Akademik : 2013 / 2014
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Tentang
Penjumlahan Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas VI MI
Ma'rif Sambungrejo, Grabag, Magelang Melalui Metode
Permainan Papan Bilbul.

Telah mengikuti seminar riset pada hari/tanggal : Minggu, 23 Februari 2014
Selanjutnya, kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada
pembimbing berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih
lanjut.

Yogyakarta, 23 Februari 2014

Moderator

Drs. H. AHMAD RODLI, M.Si

NIP. 195901141988031001

Lampiran IX



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-06/RO

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : SETIYOWATI
Nomor Induk : 12415277
Pembimbing : Drs. H. Ahmad Rodli
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Tentang Penjumlahan Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas VI MI Ma'rif Sambungrejo, Grabag, Magelang Melalui Metode Permainan Papan Bilbul.
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : PGMI

No	Tanggal	Konsultasi ke :	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	23 /02/2014	I	Proposal Skripsi	
2	2/03/2014	II	BAB II	
3	06/04/2014	III	BAB III	
4	20/04/2014	IV	BAB IV	

Yogyakarta, 20 April 2014

Pembimbing

Drs. H. Ahmad rodli, M.Si
NIP. 195901141988031001

Lampiran X

HALAMAN NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Drs. H.Ahmad Rodli

Dosen Pembimbing LPTK UIN Yogyakarta

Hal : Skripsi Sdr. Setiyowati

NIM. 12415277

Kepada YTH.

Ketua jurusan Tarbiyah

UIN Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Setelah membaca dan memberikan petunjuk-petunjuk serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Setiyowati

NIM : 12415277

Judul : Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Tentang Penjumlahan Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas VI MI Ma'rif Sambungrejo, Grabag, Magelang Melalui Metode Permainan Papan Bilbul.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosah skripsi.

Atas perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh.

Yogyakarta, 20 April 2014

Pembimbing,

Drs. H. Ahmad Rodli, M.Si

NIP. 195901141988031001