

**UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI
PERKALIAN DAN PEMBAGIAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN KARTU BILANGAN
PADA SISWA KELAS II SEMESTER 2 MI MA'ARIF PLAMPANG TAHUN
PELAJARAN 2013/2014**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelara Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun oleh:

Marini

NIM : 13485232

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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Marini

NIM :13485232

Program Studi : PGMI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

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 bukan plagiasi dari karya orang lain.

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

Kulon Progo, 21 Juni 2014

Yang menyatakan



Marini

NIM. 13485232



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jln. Marsda Adisucipto Telp. (0274) – 513056, Fax. (0274) 513056
E-mail : tarbiyah@uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Marini
NIM : 13485232
Program Studi : PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Menggunakan Metode Bermain Kartu Bilangan Pada Siswa Kelas II Semester 2 MI Ma'arif Plampang Tahun Pelajaran 2013/2014

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 Saudari tersebut di atas dapat segera diujikan / dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Juni 2014
Pembimbing

Andi Prastowo, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 198205052011011008



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/0532/2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN KARTU BILANGAN PADA SISWA KELAS II SEMESTER 2 MI MA'ARIF PLAMPANG TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Marini
NIM : 13485232

Telah dimunaqosyahkan pada: Hari Kamis tanggal 10 Juli 2014

Nilai Munaqosyah : A/B

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

TIM MUNAQOSYAH :

Ketua Sidang

Andi Prastowo, M.Pd.I.
NIP.19820505 201101 1 008

Penguji I

Dr. Mahmud Arif, M.Ag
NIP. 19720419 199703 1 003

Penguji II

Luluk Maulu'ah, M.Si.
NIP. 19700802 200312 2 001

Yogyakarta, 08 AUG 2014

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan
UIN Sunan Kalijaga



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

MOTO

...يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ...¹

Artinya “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. (Q.S. Al- Mujadillah : 11)¹



PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan Skripsi Ini Kepada
Program Studi Pgmí Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Uníversítas Islam Negeri Sunan Kalíjaga Yogyakarta*



ABSTRAK

MARINI. Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Menggunakan Metode Bermain Kartu Bilangan Pada Siswa Kelas II Semester 2 MI Ma'arif Plampang Tahun Pelajaran 2013/2014. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga 2014.

Dalam pembelajaran matematika peserta didik dituntut untuk aktif sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Jika siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap penguasaan materi matematika yang dipelajari dan dapat meningkatkan prestasi belajar mereka. Di MI Ma'arif Plampang proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif. Untuk mengatasi hal tersebut, maka peneliti menerapkan pembelajaran dengan metode bermain yang menuntut peserta didik untuk aktif, berani mengemukakan pendapatnya dan berani mencoba.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah proses pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian dengan metode bermain kartu angka pada siswa kelas II MI Ma'arif plampang. (2) Bagaimana hasil peningkatan prestasi menghitung perkalian dan pembagian dengan metode bermain kartu bilangan pada siswa kelas II MI Ma'arif plampang.

Subyek penelitian adalah guru kelas II dan siswa kelas II MI Ma'arif Plampang, Kalirejo, Kokap, Kulon Progo. Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Analisis data dilakukan dengan menelaah seluruh data yang tersedia dengan langkah-langkah : mereduksi data, menafsirkan data menjadi kesimpulan yang bermakna.

Hasil penelitian : penerapan metode bermain kartu bilangan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas II MI Ma'arif Plampang. sebelum diterapkan metode bermain kartu bilangan nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 63,25. Pada siklus I setelah diterapkan metode bermain kartu bilangan hasil nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 70,375. Karena nilai tersebut dirasa belum maksimal maka dilakukan siklus II dengan menggunakan metode yang sama dan nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 80,5, ini pada materi matematika perkalian, sedangkan pada materi pembagian nilai rata-rata peserta didik sebelum menggunakan metode bermain kartu bilangan hanya mencapai 59,00. Setelah dilakukan siklus I dengan menggunakan metode bermain kartu bilangan nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 78,375 dan pada siklus II dengan metode yang sama nilai rata-rata meningkat lagi menjadi 89,625.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, metode bermain kartu bilangan, Prestasi belajar matematika.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على اشرف ال انبياء والمرسلين
محمد وعلي اله وصحبه اجمعين ومن تبعهم باحسان الى يوم الدين اما بعد

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad, idayah serta inayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Menggunakan Metode Bermain Kartu Bilangan Pada Siswa Kelas II Semester 2 MI Ma’arif Plampang Tahun Pelajaran 2013/2014”.

Skripsi ini kami susun dengan maksud guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Kami juga menyadari bahwa terselesaikannya penulisan skripsi ini berkat pertolongan Allah SWT, tetapi tanpa dukungan dan bimbingan dari pihak-pihak yang terkait baik yang secara langsung maupun tidak langsung juga tidak akan berjalan dengan lancar. Kami menghaturkan terimakasih atas dukungan dan bimbingannya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya.
2. Drs. H. Jamroh Latief, M.Si dan Bapak Dr. Imam Machali, M.Pd selaku ketua pengelola dan sekretaris program Peningkatan Kualifikasi S1 Guru MI dan PAI melalui Dual Mode system pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga melalui Dual Mode system pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Andi Prastowo, S.Pd.I, M.Pd.I, sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta member petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
4. Sukiyat, S.Ag. selaku Kepala Sekolah MI Ma’arif Plampang Kalirejo Kokap beserta Bapak/Ibu guru yang telah membantu kami, sehingga kami dapat melakukan penelitian dan terpenuhi data yang kami perlukan.

5. Lestari, S.H, selaku kolaborator yang telah membantu kelancaran dalam pembelajaran dikelas yang peneliti lakukan.
6. Kepada kedua orang tuaku, suamiku, dan kedua adikku yang selalu memberi motivasi, dukungan, do'a dan kasih sayang, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Semua siswa MI Ma'arif Plampang beserta orang tuanya yang telah membantu memberikan data-datanya kepada kami.
8. Segenap Dosen dan Karyawanyang ada dilingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruann atas didikan, perhatian, pelayanan serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.
9. Teman-teman program Peningkatan Kualifikasi S1 Guru MI melalui Dual Mode System pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di PGMI DMS G yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menuntul ilmu.
10. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu sehingga penulisan skripsi ini selesai.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang setimpal dengan kebaikan-kebaikan yang telah diberikan kepada kami. Demikian semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 10 Juli 2014

Penyusun

Marini

NIM. 13485232

DAFRAT ISI

HALAMAN JUDUL I	i
DIAGRAM ALIR	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Kajian Pustaka	5
F. Kerangka Teori	6
G. Kerangka Berfikir	14
H. Hipotesisi	14
I. Metode penelitian	15
J. Sistematika Pembahasan	26
BAB II GAMBARAN UMUN MI MA'ARIF PLAMPANG	28
A. Letak Geografis MI Ma'arif Plampang	28
B. Sejarah Berdirinya MI Ma'arif Plampang	29
C. Dasar dan Tujuan Pendidikan MI Ma'arif Plampang	30
D. Struktur Organisasi MI Ma'arif Plampang	34
E. Keadaan Guru, Siswa dan Karyawan	36
F. Fasilitas Pendidikan MI Ma'arif Plampang	40
G. Struktur Kurikulum MI Ma'arif Plampang	42

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Proses Pembelajaran Matematika	64
B. Metode Bermain Kartu Bilangan Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika	75
1. Proses Tindakan	77
2. Dampak Tindakan	93
3. Pembahasan	95
BAB IV PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran – Saran	105
C. Kata Penutup	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN-LAMPIRAN	110



DAFTAR TABEL

TABEL II.1 : Keadaan Guru dan Karyawan MI Ma'arif Plampang	36
TABEL II. 2 : Daftar Peserta didik MI Ma'arif Plampang	37
TABEL II.3 : Daftar Keadaan Peserta didik MI Ma'arif Plampang	38
TABEL II.4 : Perkembangan Jumlah Peserta Didik	39
TABEL II.5 : Perkembangan Prestasi UN Tingkat UPTD	39
TABEL II.6 : Fasilitas Pendidikan	40
TABEL II.7 : Struktur Kurikulum	43
TABEL II.8 : Jadwal dan Alokasi Waktu Kegiatan	56
TABEL II.9 : Kategori Penilaian Kegiatan Pengembangan Diri	56
TABEL II.10 : Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas I	58
TABEL II.11 : Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas II	59
TABEL II.12 : Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas III	60
TABEL II.13 : Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas IV	60
TABEL II.14 : Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas V	61
TABEL II.15 : Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas VI	62
TABEL III.1 : Jadwal Pelaksanaan Siklus I	77
TABEL III.2 : Nilai Angket Peserta Didik Siklus I	81
TABEL III.3 : Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I	82
TABEL III.4 : Hasil Observasi Kegiatan Peserta Didik Siklus I	83
TABEL III.5 : Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus I	83
TABEL III.6 : Jawal Pelaksanaan Siklus II	86
TABEL III.7 : Nilai Angket Peserta Didik Siklus II	89
TABEL III.8 : Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I I	90
TABEL III.9 : Hasil Observasi Kegiatan Peserta Didik Siklus II	91
TABEL III.10 : Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus II	92
TABEL III.11 : Jumlah Peserta Didik yang Menyukai Pelajaran Matematika ...	96
TEBEL III.12 : Rekapitulasi Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran	98
TABEL III.13: Rekapitulasi Hasil Observasi Peserta Didik	99
TABEL III.14: Rekapitulasi Hasil Belajar Perkalian Siklus I dan Siklus II	101
TABEL III.15: Rekapitulasi Hasil Belajar Pembagian Siklus I dan Siklus II	102

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP Siklus I Pertemuan 1	110
2. RPP Siklus I Pertemuan 2	113
3. RPP Siklus II pertemuan 1	116
4. RPP Siklus II Pertemuan 2	119
5. Lembar Observasi Guru	122
6. Lembar Obsevasi Peserta Didik	123
7. Lembar Obsevasi Kegiatan Guru Siklus I	124
8. Lembar Obsevasi Kegiatan Guru Siklus II	126
9. Lembar Obsevasi Kegiatan Peserta Didik Siklus I	128
10. Lembar Obsevasi Kegiatan Peserta Didik Siklus II	129
11. Angket Peserta Didik	130
12. Soal Pre Tes	131
13. Soal Perkalian Siklus I	133
14. Soal Pembagian Siklus I	134
15. Soal Perkalian Siklus II	130
16. Soal Pembagian Siklus II	135
17. Kunci Jawaban Sebelum Tindakan	136
18. Kunci Jawaban Perkalian Siklus I	139
19. Kunci Jawaban Pembagian Siklus I	140
20. Kunci Jawaban Perkalian Siklus II	141
21. Kunci Jawaban Pembagian Siklus II	142
22. Kartu Soal Perkalian Siklus I	143
23. Kartu Soal Pembagian Siklus I	145
24. Kartu Jawaban Perkalian Siklus I	147
25. Kartu Jawaban Pembagian Siklus I	149
26. Kartu Soal Perkalian Siklus II	151
27. Kartu Soal Pembagian Siklus II	153
28. Kartu Jawaban Perkalian Siklus II	155
29. Kartu Jaaban Pembagian Siklus II	157
30. Foto kegiatan	159
31. Bukti Seminar Proposal	164

32. Kartu bimbingan Skripsi	165
33. Surat Keterangan Riset	166
34. Surat Pernyataan Kolaborator	167
35. Curriculum Vitae	168



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1 : Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral	17
GAMBAR 2 : Struktur Organisasi MI Ma'arif Plampang	34
GAMBAR 3 : Struktur Organisasi Komite MI Ma'arif Plampang	35



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan adalah sebagai proses pengoperasian ilmu yang normative, akan member warna kehidupan social anak di masyarakat dan kehidupam mereka dimasa yang akan dating. Pendidikan dalam arti luas dapat diartikan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh; 1) keluarga, 2) masyarakat, dan 3) kelembagaan.¹

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian matapelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.² Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan bahkan mereka menganggap matematika adalah momok yang menakutkan bagi mereka.

Salah satu permasalahan yang menyangkut pengelolaan proses belajar mengajar mata pelajaran matematika di SD/MI adalah kurangnya pengetahuan bagi guru SD/MI, serta terbatasnya dana dan sarana tentang bagaimana cara membuat dan menggunakan media/alat peraga dalam pembelajaran matematika. Di sisi lain

¹ Sunarto dan B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta; PT. Renika Cipta), hlm. 132

² Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm

pentingnya media/alat peraga dalam pembelajaran matematika telah diakui oleh semua jajaran pengelola pendidikan dan para ahli pendidikan.

Dan juga masih banyaknya guru yang kurang memadai pengetahuan tentang model-model pembelajaran, kurangnya ketrampilan dalam pembelajaran, Kurangnya kreatifitas dan inovasi dalam implementasi pembelajaran. Sehingga yang terjadi adalah siswa tetap pada bahwa matematika itu membosankan dan menakutkan.

Berdasarkan refleksi di MI Ma'arif Plampang dengan kompetensi dasar melakukan operasi perkalian dan pembagian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum mencapai hasil yang maksimal. Hasil prestasi peserta didik masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).³ Hal itu disebabkan oleh banyak faktor, antara lain metode yang digunakan dalam materi pembelajaran tersebut kurang sesuai, motivasi guru terhadap belajar siswa masih kurang, masih kurangnya buku-buku matematika disekolah, pemanfaatan media/alat peraga kurang maksimal, sehingga membuat rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Disisi lain perhatian orang tua terhadap anak dalam belajar dirumah juga masih kurang.

Berdasarkan ketidakberhasilan pembelajaran matematika tersebut, maka peneliti berpendapat bahwa kekurangmampuan peserta didik dalam memahami prinsip perkalian dan pembagian dapat diantisipasi melalui

³ Dokumentasi wawancara dengan bapak Sukiyat pada tanggal 21 April 2014

pembelajaran matematika dengan permainan “KARTU BILANGAN”. Hal tersebut peneliti terapkan dengan alasan bahwa untuk memahami konsep perkalian dan pembagian, Maka peserta didik harus memahami penjumlahan dan pengurangan, karena perkalian merupakan penjumlahan berulang, sedangkan pembagian adalah merupakan pengurangan berulang. Oleh karena itu pembelajaran matematika tentang operasi perkalian dan pembagian dengan menerapkan permainan kartu bilangan akan lebih menarik perhatian peserta didik, karena peserta didik akan mengikuti pembelajaran dengan aktif, menantang, sesuai tahap perkembangan anak, serta kontekstual, yaitu dengan memanfaatkan benda-benda kongkrit yang dapat diperoleh dengan mudah dilingkungan sekitar, serta menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka dapat dirumuskan beberapa pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian dengan metode bermain kartu angka pada siswa kelas II MI Ma'arif plampang?
2. Bagaimana hasil peningkatan prestasi menghitung perkalian dan pembagian dengan metode bermain kartu bilangan pada siswa kelas II MI Ma'arif plampang?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan :

- Untuk mengetahui proses pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian MI Ma'arif Plampang.
- Mengetahui hasil peningkatan prestasi peserta didik dalam menghitung perkalian dan pembagian dengan metode bermain kartu bilangan pada siswa kelas II MI Ma'arif Plampang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoristis

Member gambaran tentang hasil penerapan pembelajaran matematika dengan metode bermain kartu bilangan cara menghitung perkalian dan pembagian.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi :

a. Bagi peneliti

Dapat memberikan sumbangan pemikiran berupa metode dan langkah-langkah perbaikan pembelajaran melalui penerapan permainan kartu bilangan dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam operasi perkalian dan pembagian.

b. Bagi siswa

Dapat digunakan sebagai motivasi belajar agar prestasi belajar matematika dapat lebih meningkat.

c. Bagi sekolah

Sekolah dapat meningkatkan mutu dan prestasi siswa dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi guru

1. Dapat memotivasi guru dalam mengelola pembelajaran dengan memperhatikan kemampuan awal siswa.
2. Dapat memberikan alternatif pada guru dalam memilih metode pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Dapat memberikan wawasan kepada guru dalam menanamkan prinsip matematika.

E. Kajian Pustaka

Sebagai telaah pustaka dan bahan perbandingan, peneliti kemukakan beberapa hasil penelitian yang relevan, antara lain :

1. Skripsi yang ditulis oleh Isti Asfiah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Upaya peningkatan Pembelajaran matematika melalui pendekatan *Activ Learning* pada siswa kelas 2B MIN Tempel Ngaglik Kabupaten Sleman tahun pelajaran 2008/2009”. Dalam penelitian ini penulis menunjukkan

bahwa pendekatan *activ learning* dengan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Skripsi yang di tulis oleh Lilis Dwi Sumarni yang berjudul “Peningkatan Prestasi Menghitung Perkalian dan Pembagian dalam Pembelajaran Matematika dengan Metode Bermain pada siswa kelas III tahun 2010 Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Kokap Kulon Progo”. Hasilnya menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 7 (43,75%) siswa yang sudah dikatakan tuntas atau nilainya di atas KKM sedangkan 9 (56,25%) siswa belum tuntas karena nilainya masih di bawah KKM. Pada siklus II terdapat 13 (81,25%) siswa nilainya sudah dikatakan tuntas karena nilainya sudah di atas KKM dan 3 (18,75%) siswa masih belum tuntas karena nilainya masih di bawah KKM.

F. Kerangka Teori

Kerangka teori yang disajikan merupakan landasan yang dipersiapkan dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian tindakan kelas. Kerangka teori menguraikan teori atau konsep yang berkaitan dengan latar belakang akan dilaksanakannya penelitian tersebut.

1. Peningkatan Prestasi Belajar

Peningkatan adalah proses perbuatan, cara meningkatkan, (usaha, kegiatan, dan sebagainya).⁴ Peneliti berupaya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan perkalian dan pembagian melalui

⁴ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang, Widya Karya, 2009). hlm 574

permainan kartu bilangan. Sehubungan dengan hal tersebut maka dalam penelitian ini, penelitian mengadakan kegiatan pembelajaran dengan disertai pemberian bimbingan secara langsung terhadap peserta didik, dalam bentuk petunjuk, nasehat, ajakan ,perintah, pemberian contoh atau latihan, agar peserta didik benar-benar belajar sehingga tercapai hasil belajar yang optimal.

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan.⁵ Jadi prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai melakukan suatu usaha. Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya intaraksi antara individu dan individu dengan lingkungannya.⁶ Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.⁷

Prestasi dapat dibagi menjadi prestasi akademik dan prestasi non akademik. Prestasi akademik yaitu prestasi belajar peserta didik yang didapat dari belajar ilmu pengetahuan yang dapat ditunjukkan dengan nilai. Sedangkan prestasi non akademik adalah prestasi dalam bidang ekstrakurikuler misalnya prestasi dalam bidang olahraga.

Dari pengertian belajar tersebut diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa, belajar adalah usaha secara fisik dan mental dengan

⁵ Ibid., hlm 390

⁶ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2000), hlm 5

⁷ Sugihartono dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press,2007) hlm 74

cara mengetahui dan memahami apa yang diperoleh kemudian dilaksanakan, sehingga tercipta suatu tingkah laku menuju perkembangan secara utuh. Belajar dalam penelitian ini diartikan segala usaha yang diberikan oleh guru agar mampu menguasai apa yang telah diterimanya dalam hal ini adalah belajar perkalian dan pembagian bilangan.

2. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan disbanding dengan ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar.⁸ Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan di penyelesaian masalah mengenai bilangan.⁹ Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis.¹⁰ Matematika berasal dari bahasa latin manthanein atau mathema yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut dengan wiskunde atau ilmu pasti.

Pembelajaran matematika adalah membantu siswa siswi untuk membangun konsep-konsep/prinsip-prinsip matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep atau prinsip itu terbangun kembali, transformasi informasi yang diterima

⁸ Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013). Hlm. 28

⁹ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang : Widya Karya, 2009). hlm 313

¹⁰ Mulin Nu'man, 2013. *Bahan Ajar Matematika I* (Yogyakarta: Program Dual Mode System UIN Sunan Kalijaga). hlm 3

menjadi konsep/prinsip baru¹¹ Selanjutnya dijelaskan bahwa komponen yang menentukan ketercapaian kompetensi adalah pelaksanaan teknik mengajar berdasarkan pengalaman. Prosedur untuk mempersiapkan pengalaman belajar sambil berbuat bagi siswa antara lain guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil alternatif tertentu; guru memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman; siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil didalam belajar berdasar pengalaman. Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya ialah bermain peran.

Pada umumnya bermain peran kebanyakan siswa sekitar usia sembilan atau yang lebih tua. Menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal didalam kelas. Didalam bermain peran guru menerima peran noninterpersonal didalam kelas. Siswa menerim karakter perasaan dan ide-ide orang lain dari situasi yang khusus.¹² Menurut mujiono ada empat komponen penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu; bahan belajar suasana belajar, media dan sumberbelajar serta guru sebagai subyek pembelajaran.¹³

¹¹ Mulin Nu'man, *Handout Pembelajaran Matematika MI*, (Program Dual Mode Sistem Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Yogyakarta, 2013), hlm1-9

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara , 2004), hlm 213 - 214

¹³ Rostina sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Afabeta, 2013), hlm 25

Pembelajaran matematika disekolah dasar berfungsi mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dalam menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari hari. Pembelajaran matematika di MI dapat bermanfaat untuk membentuk pola pikir matematis yang sistematis, logis, kritis dengan penuh kecermatan.

Pembelajaran matematika menurut pandangan konstruktivis adalah pemberian kesempatan pada peserta didik untuk mengkonstruksi konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi. Menurut Davis pandangan konstruktivis dalam pembelajaran matematika berorientasi pada: (1) pengetahuan dibangun dalam pikiran melalui proses asimilasi atau akomodasi, (2) dalam pengerjaan matematika, setiap langkah siswa-siswi dihadapkan kepada apa yang dipahami, (3) informasi baru harus dikaitkan dengan pengalaman siswa-siswi tentang dunia melalui suatu kerangka logis yang mentransformasikan, mengorganisasikan dan menginterpretasikan pengalamannya, dan (4) pusat pembelajaran adalah bagaimana siswa-siswi berpikir bukan apa yang mereka katakan atau tulis.¹⁴

3. Pengertian Bermain kartu bilangan

Menurut Ruseffendi Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan dan diskusi oleh siswa dan dapat

¹⁴ Mulin Nu'man, *Handout Pembelajaran Matematika MI*, (Program Dual Mode System UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2013), hlm 3.7

meningkatkan kemampuan siswa baik kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai).¹⁵ Beberapa teori bermain yang dikemukakan oleh beberapa ahli:

- a. Teori surplus energy; bermain merupakan penyaluran energy yang berlebihan.
- b. Teori relaksasi; bermain merupakan cara seseorang untuk menjadi lebih santai dan segar setelah tersalurnya energy.
- c. Teori perpasi (insting); bermain merupakan kejadian alamiah.
- d. Teori rekapitulasi; menemukan hubungan antara kegiatan bermain dengan evolusi kebudayaan.
- e. Teori pertumbuhan dan perkembangan; bermain merupakan salah satu cara mengembangkan kemampuan anak.
- f. Teori penyaluran emosi yaitu;
 - 1) Bermain merupakan ekspresi simbolik dari suatu harapan.
 - 2) Merupakan upaya pengendalian pengalaman-pengalaman yang menegangkan.¹⁶

Menurut Sadiman bermain adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan dalam pembelajaran disekolah bukan untuk menerangkan melainkan cara atau teknik untuk mempelajari atau membina ketrampilan suatu materi tertentu. Secara umum permainan cocok untuk membantu mempelajari fakta dan

¹⁵ Ruseffendi, *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta*, (Semarang: IKIP Semarang Press, 1994). hlm 193

¹⁶ Dadan Djuanda, *Pembelajaran yang Kumulatif dan Menyenangkan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006. hlm 89

ketrampilan.¹⁷ Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.¹⁸

Kartu bilangan adalah kartu yang berisi angka-angka atau bilangan yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Kegunaan media kartu bilangan adalah sebagai berikut: pertama memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik. Kedua mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Ketiga penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat. Dan yang keempat media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan sifat dan pengalaman yang ada pada peserta didik.¹⁹ Kartu bilangan adalah kartu yang memuat lambang bilangan.²⁰

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Bilangan

Dalam pembelajaran matematika perkalian dan pembagian dengan permainan kartu bilangan ini tidak menggunakan aturan baku dalam permainan kartu bilangan, tetapi aturan dimodifikasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan. Untuk mencapai kompetensi peserta didik tentang melakukan perkalian dan pembagian adalah sebagai berikut.

Diharapkan pertama Peserta didik dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil masing-masing beranggotakan 2-4 siswa. Setiap putaran permainan diikuti oleh semua kelompok. Kedua Waktu setiap putaran lebih kurang 10 menit. Ketiga Guru menunjukkan salah satu kartu yang

¹⁷<http://www.kartubilangan.com>

¹⁸ Purwa Admaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Prespektif Baru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013). Hlm 101

¹⁹ <http://www.PengertianKartuBilangan.com>

²⁰ ST. Negoro & B. Harahap, *Ensiklopedia Matematika*, Bogor: Ghalia Indonesia(anggota IKAPI), 2005. Hlm. 148

merupakan hasil atau jawaban dari suatu pertanyaan atau hasil perkalian atau pembagian. Dan yang keempat Peserta didik mencari dan memilih kartu siswa yang berupa jawaban dari pertanyaan yang sesuai dan cocok dengan kartu guru.²¹ Jika siswa sudah memahami konsep tersebut, maka dapat dinaikkan jumlah bilangan bilangan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Uraian diatas merupakan cara untuk menerapkan pembelajaran tematik dengan permainan kartu bilangan.

Dalam penguasaan konsep dan pemahaman suatu materi pelajaran sangat diperlukan bagi guru maupun siswa. Karena dengan pemahaman dan penguasaan konsep pembelajaran, otomatis materi pelajaran dapat diserap dan diterima oleh siswa dengan baik, maka target yang diharapkan dapat terlaksananya sesuai dengan apa yang telah tercantum dalam silabus, RPP,prota dan promes.

Kelebihan dan kekurangan

Kelebihan dari media ini adalah :

1. Mudah didapatkan karena dapat dibuat dengan kemas bekas atau kardus bekas yang dipotong-potong.
2. Tidak memerlukan biaya yang besar, murah meriah.
3. Siswa akan lebih senang dalam belajar matematika.
4. Dapat meningkatkan daya kreativitas siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, psikomotorik.
5. Menjalinkan rasa kebersamaan.

²¹ [http// www.kartu bilangan.com](http://www.kartu_bilangan.com)

Sedangkan kekurangan dan kelemahannya adalah :

1. Media pembelajaran ini mudah rusak

G. Kerangka Berfikir

Pada umumnya setiap kelas terdiri dari beberapa peserta didik yang kemampuan daya serap, latar belakang dan pengalaman yang berbeda. Dalam proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan media yang tepat sehingga siswa menumbuhkan minat belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif. Sekolah memiliki banyak potensi yang dapat ditingkatkan untuk menunjang keberhasilan suatu program pengajaran. Potensi yang ada di sekolah, yaitu semua sumber daya yang dapat mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran misalnya guru, siswa, dan fasilitas yang ada keberhasilan suatu program pengajaran tidak hanya disebabkan oleh guru saja tetapi perlu adanya pendukung seperti buku-buku, media pembelajaran atau bahkan pembelajaran yang melibatkan permainan. Dalam hal ini penerapan permainan kartu bilangan dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep perkalian dan pembagian pada kelas II MI Ma'arif Plampang.

H. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah dengan menerapkan permainan kartu bilangan dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika materi

perkalian dan pembagian pada siswa kelas II MI Ma'arif Plampang, Kokap, Kulon Progo tahun pelajaran 2013 / 2014.

I. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk inkuiri refleksi yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi social tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari;

- a. Kegiatan praktik social atau pendidikan mereka.
- b. Pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktek pendidikan ini
- c. Situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini.²²

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.²³

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik.²⁴

²² Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005, hlm 12

²³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm 60

²⁴ H. Afifuddin & Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Pustaka Setia, 2009). Hlm. 56

2. Waktu Penelitian

Dengan beberapa pertimbangan dan alasan peneliti menentukan waktu penelitian yaitu mulai pada tanggal 28 April sampai tanggal 30 Mei 2014.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas II MI Ma'arif Plampang, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo, DIY.

4. Subjek Penelitian

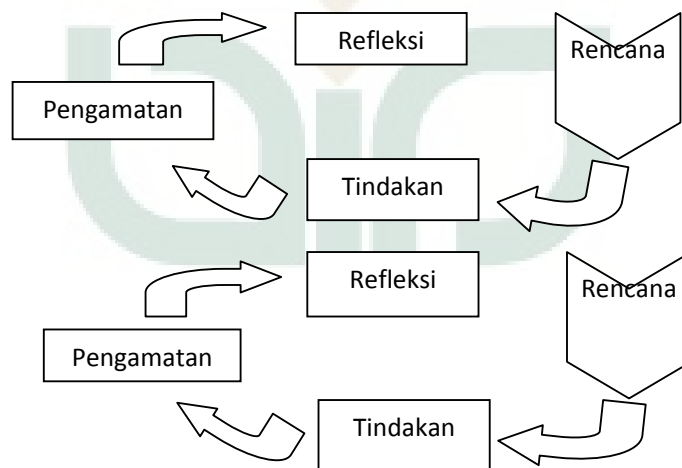
Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II Ma'arif Plampang, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo yang terdiri dari 8 siswa, 1 siswa laki – laki dan 7 siswa perempuan pada semester genap tahun pelajaran 2013 / 2014. Ma'arif Plampang didirikan pada tahun 2002, dan berada dibawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Kulon Progo. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses dan hasil pembelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian dengan permainan kartu bilangan.

Alasan penulis memilih sekolah ini karena :

1. Ditempat penelitian tersebut terdapat masalah yang mencerminkan karakteristik masalah yang akan diteliti
2. Sejauh ini belum ada penelitian serupa yang dilakukan ditempat penelitian tersebut, sehingga hasil penelitian ini akan mengungkap sesuatu yang baru.

5. Desain Penelitian

Model penelitian tindakan kelas pada penelitian ini mengacu pada model spiral dari Kemmis dan Taggart yaitu; (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.²⁵ Penelitian tindakan kelas pada model Kemmis dan Taggart merupakan serangkaian kegiatan yang diawali dengan perencanaan, tindakan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan kelas sambil mengamati perubahan yang terjadi di dalam kelas dan diakhiri dengan refleksi tindakan yang telah dilakukan. Apabila terdapat kekurangan dalam tindakan maka dapat diperbaiki kembali pada siklus berikutnya dengan rangkaian yang sama dimulai dimulai dari perencanaan, kemudian tindakan pengamatan dan refleksi kembali.



Gambar I.1
Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral dari Kemmis dan Taggart²⁶

²⁵ Rochiati Wiriatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya). hlm. 66-67

²⁶ Rochiati Wiriatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm 66

Agar lebih jelas penulis maka harus memperhatikan

a. Tahap perencanaan (*planning*)

Dalam tahap ini dijelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan PTK dilakukan secara berpasangan atau kolaborasi. Pihak pertama melakukan tindakan dan pihak kedua yang mengamati proses jalannya tindakan.

b. Tahap pelaksanaan (*actuating*)

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana tindakan harus mengacu pada program yang telah di persiapkan dan disepakati.

c. Tahap pengamatan (*observing*)

Tahap pengamatan berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan tindakan kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat atau observing. Observasi adalah pengumpulan data. Observasi adalah alat untuk memotrettt seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.²⁷

d. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.²⁸

²⁷ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogjakarta, Diva Press, 2010), hlm 63

²⁸ Galih Hana Setya Nugraha, “ *Upaya meningkatkan kemampuan operasi perkalian dan pembagian* , (Fakultas Ilmu pendidikan IKIP PGRI Madiun, 2013)

6. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. 2 pertemuan untuk menyiapkan materi media dan 1 untuk ulangan sebagai evaluasi guna mengetahui tingkat kemampuan siswa. Adapun prosedur penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

SIKLUS I

1. Tahap Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan (*planning*) meliputi sebagai berikut

- a. Melakukan observasi kesekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian.
- b. Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dikelas
- c. Menentukan pokok bahasan
- d. Menyusun silabus dan RPP
- e. Mempersiapkan instrumen untuk menganalisis data seperti :soal soal matematika, pedoman penilaian, format penilaian

2. Tahap pelaksanaan (*actuating*)

a. Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran memberi salam dan presentasi
- 2) Guru memberi apersepsi (melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru menyiapkan peralatan permainan kartu bilangan.

- 2) Guru membentuk kelompok belajar berpasangan dengan tugas
 - (a). sebagai pemegang kartu soal
 - (b). Sebagai pemegang kartu jawaban dan penilai.
- 3) Guru menjelaskan aturan permainan sebagai peserta didik.
- 4) Permainan selesai setelah anggota kelompok berpasangan melakukan permainan pasangan secara bergantian dan masing-masing telah memperoleh nilai.
- 5) Pemenang dari permainan kartu bilangan, adalah pemain yang memperoleh nilai lebih tinggi.
- 6) Pemenang kelompok yang satu akan dipertemukan dengan pemenang kelompok yang lain.
- 7) Guru menyampaikan materi yang sudah dibahas.
- 8) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat mendapat point yang baik.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru memberikan pesan moral
- 2) Guru menutup pelajaran

3. Tahap pengamatan (*observing*)

Obsevasi dilakukan secara kolaboratif antara pihak I (peneliti) dan pihak II (guru). Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan disertai pencatatan secara teratur terhadap obyek yang diteliti. Data yang diamati adalah pencapaian prestasi siswa.

4. Refleksi

Dalam tahap ini peneliti menganalisa pengamatan yang diperoleh untuk menentukan langkah – langkah perbaikan pada siklus berikutnya apabila ditemukan kelemahan maupun temuan temuan lain yang menyebabkan kesulitan pada siklus yang bersangkutan.

SIKLUS II

1. Tahap Perencanaan (*planning*)

Pada siklus II dilaksanakan tahapan-tahapan penelitian sebelum dilakukan tindakan, yang harus di persiapkan oleh guru yaitu:

- a. Renacana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Menyiapkan media pembelajaran
- c. Mempersiapkan lembar observasi untuk menilai guru dan siswa.
- d. Mengidentivikasi masalah dan penetapan alternative pemecahan masalah yang terjadi pada tindakan I. kemudian meneliti bersama teman sejawat merencanakan tindakan siklus II.

2. Tahap pelaksanaan (*actuating*)

a. Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran memberi salam dan presentasi
- 2) Guru memberi apersepsi (melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang akan diajarkan).

b. Kegiatan inti

- 1) Guru menyiapkan peralatan permainan kartu bilangan.

- 2) Guru membentuk kelompok belajar berpasangan dengan tugas (a). sebagai pemegang kartu soal (b). Sebagai pemegang kartu jawaban dan penilai.
- 3) Guru menjelaskan aturan permainan sebagai peserta didik.
- 4) Permainan selesai setelah anggota kelompok berpasangan melakukan permainan pasangan secara bergantian dan masing-masing telah memperoleh nilai.
- 5) Pemenang dari permainan kartu bilangan, adalah pemain yang memperoleh nilai lebih tinggi.
- 6) Pemenang kelompok yang satu akan dipertemukan dengan pemenang kelompok yang lain.
- 7) Guru menyampaikan materi yang sudah dibahas.
- 8) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat mendapat point yang baik.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru memberikan pesan moral
- 2) Guru menutup pelajaran

d. Tahap pengamatan (*observing*)

Obsevasi dilakukan secara kolaboratif antara pihak I (peneliti) dan pihak II (guru). Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan disertai pencatatan secara teratur terhadap obyek yang diteliti. Data yang diamati adalah pencapaian prestasi siswa.

e. Refleksi

Mengumpulkan data-data yang berkenaan dengan hasil tindakan, berupa hasil observasi, catatan harian serta hasil nilai praktik siswa. Kemudian melakukan evaluasi terhadap siklus II dan menarik kesimpulan dari penelitian tindakan kelas berdasarkan kedua siklus yang telah dilaksanakan.

7. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang valid diperlukan suatu metode atau alat pengumpulan data yang tepat. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan ketepatan penggunaan. Pengumpulan data sangat ditentukan oleh jenis data pada penelitian yang akan dikumpulkan. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa macam tehnik pengumpulan data :

a. Metode Wawancara/interview

Wawancara/interview adalah tehnik pengumpulan data dengan tehnik peneliti datang berhadapan secara langsung dengan responden atau subjek yang akan diteliti, peneliti menanyakan langsung untuk mendapatkan informasi penting yang dibutuhkan dari responden/subjek.²⁹ Metode wawancara ini penulis gunakan untuk memperoleh data dari responden secara langsung.

²⁹ Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan* , (Jakarta: Bumi Aksara, 2004). Halm 79

a. Dokumentasi

Pada teknik ini peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat dimana responden tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari, isalnya buku tata tertib, notulen, catatan harian dan sebagainya.³⁰ Dalam penelitian ini metode dokumentasi diambil dari catatan harian pembelajaran, catatan kolaborator, nilai siswa, maupun catatan perkembangan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala adalah objek penelitian.³¹ Metode ini digunakan untuk mengamati secara langsung proses belajar siswa MI Maarif Plampang, khususnya yang dilakukan sekolah.

c. Tes

Metode tes dilaksanakan dengan cara mengadakan tes yang dibuat oleh peneliti. Tes adalah suatu alat yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan

³⁰ Ahmad Thanthawi, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Bumi Aksara, 1991), hlm 15

³¹ Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hlm. 134

tepat dan cepat.³² Metode tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang telah lalu diberikan oleh guru. Metode tes dalam penelitian ini diberikan secara bertahap, setelah siswa mengikuti metode-metode pengajaran yang disampaikan oleh guru yang bersangkutan.

8. Analisis Data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan suatu uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.³³ Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.³⁴ Analisis data dimaksudkan untuk mengkaji data dalam hubungannya dengan keperluan menguji hipotesis penelitian.³⁵

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi kualitatif. Pendekatan kualitatif lebih menekankan analisis pada proses penyimpulan deduktif dan induktif, serta pada analisis terhadap dinamika hubungan fenomena yang diamati dengan menggunakan logika

³² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara, 1986) . hlm, 26

³³ H. Afifuddin & Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Pustaka Setia, 2009). Hlm. 145

³⁴ Lilis Dwi Sumarni, *Skripsi Peningkatan Prestasi Menghitung Perkalian dan Pembagian Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode Bermain Pada Siswa MI Ma'arif Kokap Tahun 2010*, (Yogyakarta: Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2011) hlm 28

³⁵ Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009). Hlm. 76

ilmiah.³⁶ Data kuantitatif dianalisis dengan mencari skor minimal, nilai rata-rata, skor maksimal dan presentase. Teknik analisis data dilakukan dengan proses reduksi data yang pada akhirnya mengarah pada suatu hasil kesimpulan yang merupakan hasil penelitian. Mereduksi data yaitu proses pemilihan data, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan akhirnya.³⁷

J. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini akan terlihat hasilnya apabila dilaksanakan dengan sistematika pembahasan yang baik. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini sebagai berikut: Bab I, Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah yang mengharuskan dilakukan tindakan. Rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, tujuan dan kegunaan penelitian, landasan teoritik, hipotesis tindakan, metode penelitian serta sistematika pembahasan.

Bab II, Mengenai gambaran umum lokasi penelitian yaitu Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Plampang Kulon Progo, yang meliputi letak geografis, sejarah singkat berdirinya Madrasah, visi misi madrasah, keadaan guru dan karyawan, siswa, serta keadaan sarana prasarana madrasah.

³⁶ Suranto, *Metode Penelitian Dalam Pendidikan Dengan Program SPSS*, (Semarang: Chyyas Putra, 2009) hlm 25

³⁷ Zainal Aqib dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SMP, SMA/SMK*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), hlm 158

Bab III, Berisi tentang bagaimana penerapan metode bermain kartu bilangan pada pembelajaran matematika tentang perkalian dan pembagian serta menjelaskan hasil penelitian tindakan kelas dan faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan prestasi pembelajaran matematika. Pada Bab IV, Penutup, yaitu berisi tentang; kesimpulan, saran dan kata penutup. Pada akhir skripsi dicantumkan daftar pustaka yaitu buku-buku referensi yang digunakan penulis dalam menulis skripsi, dilanjutkan dengan lampiran-lampiran yang mendukung dalam pembuatan skripsi ini.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan akhir dari penelitian tindakan kelas ini adalah pembelajaran dengan metode bermain kartu bilangan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu bilangan pada peserta siswa kelas II MI Ma'arif Plampang dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian dengan metode bermain kartu bilangan pada siswa kelas II MI Ma'arif Plampang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap kartu yang dipegang oleh peserta didik berisi tentang pertanyaan tentang perkalian atau pembagian yang harus dicari jawabannya oleh peserta didik, sedangkan kartu jawaban ada pada guru. Dengan bermain ternyata peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Supaya pembelajaran lebih menarik maka ditetapkan peraturan permainan oleh guru yaitu jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan maka akan diberi nilai 10 dan apabila tidak dapat menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru maka diberi nilai 0.
2. Metode permainan kartu bilangan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II MI Ma'arif Plampang, ini dapat dibuktikan dengan rekapitulasi hasil belajar peserta didik, sebelum adanya tindakan untuk materi perkalian nilai rata-ratanya hanya 63,25,

kemudian dilakukan tindakan siklus I yang nilai rata-ratanya dapat menunjukkan peningkatan yaitu 70,375. Meskipun dalam siklus I sudah mengalami peningkatan namun nilainya belum memuaskan maka dilakukan siklus II sehingga nilainya dapat meningkat lagi dari siklus I yaitu 80,5. Sedangkan pada materi pembagian hasil rekapitulasinya sebelum dilakukan tindakan nilai rata-ratanya hanya 59,00, sedangkan pada siklus I nilai rata-ratanya meningkat menjadi 78.375, dilanjutkan pada siklus II nilai rata-ratanya dapat meningkat kembali menjadi 89.625. Dari data di atas dapat kita lihat bahwa penggunaan metode bermain kartu bilangan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik, terbukti nilai dari sebelum diadakan tindakan sampai pada siklus I dan siklus II terus mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan metode bermain kartu bilangan dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

B. Saran-Saran

Pembelajaran dengan bermain kartu bilangan dapat dikembangkan menjadi model dalam pembelajaran matematika. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang perlu dilaksanakan oleh guru, sehingga dapat diketahui apakah metode yang diterapkan dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas tentu saja sangat membantu guru dalam mencari metode yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik.

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah :

1. Bagi Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Plampang
 - a. Hendaknya member dorongan kepada guru untuk mengoptimalkan kegiatan dalam rangka untuk meningkatkan kualitas Madrasah.
 - b. Perlu memberi reward atau penghargaan kepada guru yang berprestasi sehingga guru lebih bersemangat untuk menjadi lebih baik lagi.
 - c. Hendaknya lebih meningkatkan pengawasan dan kontrol terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas baik yang menyangkut guru dalam mengajar maupun peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, bervariasi dan menyenangkan tentu akan memiliki nilai tambah bila terus ditingkatkan kualitasnya.
 - b. Guru perlu terus belajar supaya lebih profesional dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan menghidupkan suasana agar lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - c. Jangan cepat puas dengan hasil yang telah dicapai.
3. Bagi Peserta Didik
 - a. Peserta didik hendaknya harus rajin belajar.

- b. Peserta didik harus berani bertanya apa yang belum dipahami dan berani mengungkapkan pendapatnya.
- c. Peserta didik harus dapat menjaga nama baik Madrasah.

C. Kata Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji bagi Allah SWT, penulis mengucapkan syukur atas nikmat yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Menggunakan Metode Bermain Kartu Bilangan Pada Siswa Kelas II Semester 2 MI Ma'arif Plampang Tahun Pelajaran 2013/2014".

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan-kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca demi kesempurnaan tugas ini. Dan kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran dan terselesaikannya tugas ini penulis mengucapkan terimakasih dan semoga Allah SWT membalas dengan kebaikan yang berlimpah. Aamiin.

Akhir kata penulis mohon maaf atas segala kekurangannya. Harapan penulis, tugas skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya.

Daftar Pustaka

- Atmaja; Prawira Purwa, *Psikologi Pendidikan Dalam Prespektif Baru*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013
- Djuanda; Dadan, *Pembelajaran yang Kumulatif dan Menyenangkan*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2006
- Galih Hana Setya Nugraha, “ *Upaya meningkatkan kemampuan operasi perkalian dan pembagian* , Fakultas Ilmu pendidikan IKIP PGRI Madiun, 2013
- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Pustaka Setia, 2009
- Hamalik; Oemar *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004
- [http // www. Kartu Bilangan. Com](http://www.kartubilangan.com) di unduh tanggal 1 Mei 2014
- [http // www. Pengertian Kartu Bilangan. Com](http://www.pengertiankartubilangan.com) di unduh tanggal 1 Mei 2014
- Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2000
- Moleang; Lexy J, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996
- Negoro; ST & B. Harahap *Ensiklopedia Matematika*, Bogor: Ghalia Indonesia(anggota IKAPI), 2005
- Nu'man; Mulin *Bahan Ajar Matematika I*, Program Dual Mode System UIN Sunan Kalijaga Yoyakarta, 2013
- Nu'man; Mulin *Handout Pembelajaran Matematika MI*, Program Dual Mode System UIN Sunan Kalijaga Yoyakarta, 2013
- Ruseffendi, *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta*, Semarang : IKIP Semarang Press, 1994
- Sudjana; Nana *Dasar-dasar proses belajar mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1987
- Sudjana; Nana *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009

- Sugihartono dkk, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press, 2007
- Suharsimi Arikunto, *Dasr-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bina Aksara, 1986
- Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang : Widya Karya, 2005
- Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Renika Cipta, 2002
- Sundayana Rostina, *Media Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, 2013
- Suranto, *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Dengan Program SPSS*, Semarang: Chyyas Putra. 2009
- Syaodih Sukmadinata; Nana *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005
- Wiriaatmadja; Rochiati *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005
- Zainal; Aqib dkk , *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SMP, SMA/SMK*, Yrama Widya, 2009



RENCANAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: MI Ma'arif Plampang
Kelas / Semester	: 2 / 2
Siklus/Pertemuan	: 1/1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi

Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka.

Kompetensi Dasar

Melakukan perkalian yang hasilnya dua angka.

Indikator

- Menghitung secara cepat perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.
- Melakukan perkalian sampai 5×10 .
- Melakukan perkalian dalam permainan kartu bilangan.
- Menjawab soal perkalian dalam permainan kartu bilangan.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menghitung secara cepat perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.
2. Siswa dapat melakukan perkalian sampai 5×10 .
3. Siswa dapat melakukan perkalian dalam permainan kartu bilangan.
4. Siswa dapat menjawab soal perkalian dalam permainan kartu bilangan.

B. Materi Pokok

- Perkalian

C. Metode Pembelajaran

- Permainan
- Diskusi
- Tanya jawab.
- Latihan

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Strategi/Model : Permainan Kartu Bilangan
2. Metode : Bermain

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
1	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">- Guru memberi salam pembuka- Siswa bersama guru berdo'a untuk mengawali pelajaran- Guru memberikan motivasi pada siswa.- Guru memberi apersepsi tentang perkalian	10 menit
2	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">- Guru memberikan contoh cara menghitung cepat perkalian dengan jarimatika.- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok- Guru menjelaskan cara "Bermain Kartu Bilangan" .- Siswa memainkan permainan kartu bilangan secara berkelompok atau berpasangan.- Guru mengumpulkan soal latihan	50 menit
3	Penutup <ul style="list-style-type: none">- Guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang baru saja dipelajari- Guru memberikan lembar angket pada siswa.	10 menit

E. Sumber, Alat dan Bahan

1. Buku matematika kelas II
2. Kartu Bilangan

F. Penilaian

1. Teknik : Tes
: Non Tes
2. Bentuk : Tertulis
: Pengamatan

3. Tindak lanjut
 - Hasil latihan soal
 - Melakukan pengamatan terhadap sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
 - Lembar angket siswa.

G. Langkah-Langkah Permainan Kartu Bilangan:

1. Peserta didik dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil masing-masing beranggotakan 2-4 siswa. Setiap putaran permainan diikuti oleh semua kelompok.
2. Waktu setiap putaran lebih kurang 10 menit.
3. Guru menunjukkan salah satu kartu yang merupakan hasil atau jawaban dari suatu pertanyaan atau hasil perkalian atau pembagian.
4. Peserta didik mencari dan memilih kartu siswa yang berupa jawaban dari pertanyaan yang sesuai dan cocok dengan kartu guru.

Mengetahui
Kolaborator

Letari, S.H
NIP. -

Plampang, 2 Mei 2014

Guru Praktik

Marini
NIP. -

RENCANAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: MI Ma'arif Plampang
Kelas / Semester	: 2 / 2
Siklus/Pertemuan	: 1/2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

- Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka.

II. Kompetensi Dasar

- Melakukan pembagian bilangan dua angka

III. Indikator

- Melakukan pembagian bilangan sampai dengan 100 dengan berbagai cara.
- Melakukan pembagian dalam permainan kartu bilangan.
- Menjawab soal pembagian dalam permainan kartu bilangan.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat melakukan pembagian bilangan sampai dengan 100 dengan berbagai cara.
2. Siswa dapat melakukan pembagian dalam permainan kartu bilangan.
3. Siswa dapat menjawab soal pembagian dalam permainan kartu bilangan.

B. Materi Pokok

- Pembagian

C. Metode Pembelajaran

- Permainan
- Diskusi
- Tanya jawab.
- Latihan

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Strategi/Model : Permainan Kartu Bilangan

2. Metode : Bermain

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
1	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">- Guru memberi salam pembuka- Siswa bersama guru berdo'a untuk mengawali pelajaran- Guru memberikan motivasi pada siswa.- Guru memberi apersepsi tentang pembagian	10 menit
2	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">- Guru memberikan contoh cara menghitung cepat pembagian.- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok- Guru menjelaskan cara "Bermain Kartu Bilangan" .- Siswa memainkan permainan kartu bilangan secara berkelompok atau berpasangan.- Guru mengumpulkan soal latihan	50 menit
3	Penutup <ul style="list-style-type: none">- Guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang baru saja dipelajari- Guru memberikan lembar angket pada siswa.	10 menit

E. Sumber, Alat dan Bahan

3. Buku matematika kelas II

4. Kartu Bilangan

F. Penilaian

1. Teknik : Tes

: Non Tes

2. Bentuk : Tertulis

: Pengamatan

3. Tindak lanjut

- Hasil latihan soal
- Melakukan pengamatan terhadap sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- Lembar angket siswa.

G. Langkah-Langkah Permainan Kartu Bilangan:

1. Peserta didik dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil masing-masing beranggotakan 2-4 siswa. Setiap putaran permainan diikuti oleh semua kelompok.
2. Waktu setiap putaran lebih kurang 10 menit.
3. Guru menunjukkan salah satu kartu yang merupakan hasil atau jawaban dari suatu pertanyaan atau hasil perkalian atau pembagian.
4. Peserta didik mencari dan memilih kartu siswa yang berupa jawaban dari pertanyaan yang sesuai dan cocok dengan kartu guru.

Mengetahui
Kolaborator

Letari, S.H
NIP. -

Plampang, 6 Mei 2014

Guru Praktik

Marini
NIP. -

RENCANAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: MI Ma'arif Plampang
Kelas / Semester	: 2 / 2
Siklus/Pertemuan	: 2/1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi

Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka.

Kompetensi Dasar

Melakukan perkalian yang hasilnya dua angka.

Indikator

- Menghitung secara cepat perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.
- Melakukan perkalian sampai 5×10 .
- Melakukan perkalian dalam permainan kartu bilangan.
- Menjawab soal perkalian dalam permainan kartu bilangan.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menghitung secara cepat perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.
2. Siswa dapat melakukan perkalian sampai 5×10 .
3. Siswa dapat melakukan perkalian dalam permainan kartu bilangan.
4. Siswa dapat menjawab soal perkalian dalam permainan kartu bilangan.

B. Materi Pokok

- Perkalian

C. Metode Pembelajaran

- Permainan
- Diskusi
- Tanya jawab.
- Latihan

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Strategi/Model : Permainan Kartu Bilangan

2. Metode : Bermain

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
1	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">- Guru memberi salam pembuka- Siswa bersama guru berdo'a untuk mengawali pelajaran- Guru memberikan motivasi pada siswa.- Guru memberi apersepsi tentang perkalian	10 menit
2	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">- Guru memberikan contoh cara menghitung cepat perkalian dengan jarimatika.- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok- Guru menjelaskan cara "Bermain Kartu Bilangan" .- Siswa memainkan permainan kartu bilangan secara berkelompok atau berpasangan.- Guru mengumpulkan soal latihan	50 menit
3	Penutup <ul style="list-style-type: none">- Guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang baru saja dipelajari- Guru memberikan lembar angket pada siswa.	10 menit

E. Sumber, Alat dan Bahan

1. Buku matematika kelas II
2. Kartu Bilangan

F. Penilaian

1. Teknik : Tes
: Non Tes
2. Bentuk : Tertulis
: Pengamatan

3. Tindak lanjut
 - Hasil latihan soal
 - Melakukan pengamatan terhadap sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
 - Lembar angket siswa.

G. Langkah-Langkah Permainan Kartu Bilangan:

1. Peserta didik dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil masing-masing beranggotakan 2-4 siswa. Setiap putaran permainan diikuti oleh semua kelompok.
2. Waktu setiap putaran lebih kurang 10 menit.
3. Guru menunjukkan salah satu kartu yang merupakan hasil atau jawaban dari suatu pertanyaan atau hasil perkalian atau pembagian.
4. Peserta didik mencari dan memilih kartu siswa yang berupa jawaban dari pertanyaan yang sesuai dan cocok dengan kartu guru.

Mengetahui
Kolaborator

Letari, S.H
NIP. -

Plampang, 12 Mei 2014

Guru Praktik

Marini
NIP.-

RENCANAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: MI Ma'arif Plampang
Kelas / Semester	: 2 / 2
Siklus/Pertemuan	: 2/2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Standar Kompetensi

- Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka.

Kompetensi Dasar

- Melakukan pembagian bilangan dua angka

Indikator

- Melakukan pembagian bilangan sampai dengan 100 dengan berbagai cara.
- Melakukan pembagian dalam permainan kartu bilangan.
- Menjawab soal pembagian dalam permainan kartu bilangan.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat melakukan pembagian bilangan sampai dengan 100 dengan berbagai cara.
2. Siswa dapat melakukan pembagian dalam permainan kartu bilangan.
3. Siswa dapat menjawab soal pembagian dalam permainan kartu bilangan.

B. Materi Pokok

- Pembagian

C. Metode Pembelajaran

- Permainan
- Diskusi
- Tanya jawab.
- Latihan

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Strategi/Model : Permainan Kartu Bilangan

2. Metode : Bermain

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
1	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">- Guru memberi salam pembuka- Siswa bersama guru berdo'a untuk mengawali pelajaran- Guru memberikan motivasi pada siswa.- Guru memberi apersepsi tentang pembagian	10 menit
2	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">- Guru memberikan contoh cara menghitung cepat pembagian.- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok- Guru menjelaskan cara "Bermain Kartu Bilangan" .- Siswa memainkan permainan kartu bilangan secara berkelompok atau berpasangan.- Guru mengumpulkan soal latihan	50 menit
3	Penutup <ul style="list-style-type: none">- Guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang baru saja dipelajari- Guru memberikan lembar angket pada siswa.	10 menit

E. Sumber, Alat dan Bahan

1. Buku matematika kelas II
2. Kartu Bilangan

F. Penilaian

1. Teknik : Tes
: Non Tes
2. Bentuk : Tertulis
: Pengamatan

3. Tindak lanjut
 - Hasil latihan soal
 - Melakukan pengamatan terhadap sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
 - Lembar angket siswa.

G. Langkah-Langkah Permainan Kartu Bilangan:

1. Peserta didik dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil masing-masing beranggotakan 2-4 siswa. Setiap putaran permainan diikuti oleh semua kelompok.
2. Waktu setiap putaran lebih kurang 10 menit.
3. Guru menunjukkan salah satu kartu yang merupakan hasil atau jawaban dari suatu pertanyaan atau hasil perkalian atau pembagian.
4. Peserta didik mencari dan memilih kartu siswa yang berupa jawaban dari pertanyaan yang sesuai dan cocok dengan kartu guru.

Mengetahui
Kolaborator

Letari, S.H
NIP. -

Plampang, 16 Mei 2014

Guru Praktik

Marini

LEMBAR OBSERVASI GURU

Sekolah : MI Ma'arif Plampang
Kelas/semester : II/2
Hari/tanggal : 21 – 29 April 2014
Mata pelajaran : Matematika
Sub pokok bahasan : perkalian dan Pembagian
Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/pertemuan : I / 1 & 2
Nama Guru : Marini
Nama Observer : Lestari, S.H

No	Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Guru menyampaikan materi sesuai dengan RPP				
2	Guru mengatur ruang atau tempat pembelajaran				
3	Guru memberi metode permainan dalam pembelajaran				
4	Guru memberi motivasi pada siswa				
5	Guru menciptakan suasana kelas terlihat menarik dan menyenangkan				
6	Guru membangkitkan siswa untuk aktif				
7	Guru menggunakan alat peraga				
8	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok				
9	Guru tidak mendominasi kelas				
10	Guru memberi reward pada siswa atau kelompok yang mengerjakan tugas dengan benar				
	JUMLAH				

Plampang, 29 April 2014

Observer

Lestari, S.H

LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

Sekolah : MI Ma'arif Plampang
Kelas/semester : II/2
Hari/tanggal : 21 – 29 April 2014
Mata pelajaran : Matematika
Sub pokok bahasan : perkalian dan Pembagian
Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/pertemuan : I / 1 & 2
Nama Guru : Marini
Nama Observer : Lestari, S.H

No	Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Peserta didik aktif mengikuti kegiatan pelajaran				
2	Peserta didik dapat melakukan kegiatan permainan dengan baik				
3	Peserta didik mampu bekerjasama dengan baik				
4	Peserta didik berani bertanya				
5	Peserta didik dapat mengemukakan pendapatnya				
6	Peserta didik dapat mengerjakan soal dengan baik				
7	Peserta didik tidak menejek temannya yang salah dalam mengerjakan soal				
8	Peserta didik dapat menerima kesalahan dengan lapang dada				
	JUMLAH				

Plampang, 29 April 2014

Observer

Lestari, S.H

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU SIKLUS I

Sekolah : MI Ma'arif Plampang
 Kelas/semester : II/2
 Hari/tanggal : 21 – 29 April 2014
 Mata pelajaran : Matematika
 Sub pokok bahasan : perkalian dan Pembagian
 Waktu : 2 x 35 menit
 Siklus/pertemuan : I / 1 & 2
 Nama Guru : Marini
 Nama Observer : Lestari, S.H

No	Pernyataan	Skor	
		Pert 1 Perkalian	Pert 2 Pembagian
1	Guru menyampaikan materi sesuai dengan RPP	3	3
2	Guru mengatur ruang atau tempat pembelajaran	4	4
3	Guru memberi metode permainan dalam pembelajaran	3	4
4	Guru memberi motivasi pada siswa	4	4
5	Guru menciptakan suasana kelas terlihat menarik dan menyenangkan	4	4
6	Guru membangkitkan siswa untuk aktif	4	4
7	Guru menggunakan alat peraga	3	4
8	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok	4	4
9	Guru tidak mendominasi kelas	4	4
10	Guru memberi reward pada siswa atau kelompok yang mengerjakan tugas dengan benar	3	3
	JUMLAH	36	38
	RATA-RATA	37	
	SKOR	$\frac{37}{40} \times 100 = 92,5$	

Keterangan

Nilai 4 : Jika pelaksanaan maksimal

Nilai 1 : jika pelaksanaan kurang maksimal

Plampang, 29 April 2014

Observer

Lestari, S.H



LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU SIKLUS II

Sekolah : MI Ma'arif Plampang
 Kelas/semester : II/2
 Hari/tanggal : 5 – 13 Mei 2014
 Mata pelajaran : Matematika
 Sub pokok bahasan : perkalian dan Pembagian
 Waktu : 2 x 35 menit
 Siklus/pertemuan : I / 1 & 2
 Nama Guru : Marini
 Nama Observer : Lestari, S.H

No	Pernyataan	Skor	
		Pert 1 Perkalian	Pert 2 Pembagian
1	Guru menyampaikan materi sesuai dengan RPP	4	4
2	Guru mengatur ruang atau tempat pembelajaran	4	4
3	Guru memberi metode permainan dalam pembelajaran	4	4
4	Guru member motivasi pada siswa	4	4
5	Guru menciptakan suasana kelas terlihat menarik dan menyenangkan	4	4
6	Guru membangkitkan siswa untuk aktif	4	4
7	Guru menggunakan alat peraga	4	4
8	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok	4	4
9	Guru tidak mendominasi kelas	4	4
10	Guru memberi reward pada siswa atau kelompok yang mengerjakan tugas dengan benar	3	4
	JUMLAH	39	40
	RATA-RATA	39.5	
	SKOR	$\frac{39,5}{40} \times 100$ $= 98,75$	

Keterangan

Nilai 4 : Jika pelaksanaan maksimal

Nilai 1 : jika pelaksanaan kurang maksimal

Plampang, 13 Mei 2014

Observer

Lestari, S.H



LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PESERTA DIDIK SIKLUS I

Sekolah : MI Ma'arif Plampang
 Kelas/semester : II/2
 Hari/tanggal : 21 – 29 April 2014
 Mata pelajaran : Matematika
 Sub pokok bahasan : perkalian dan Pembagian
 Waktu : 2 x 35 menit
 Siklus/pertemuan : I / 1 & 2
 Nama Guru : Marini
 Nama Observer : Lestari, S.H

No	Hasil Pengamatan	Nilai	
		Pert 1 Perkalian	Pert 2 Pembagian
1	Peserta didik aktif mengikuti kegiatan pelajaran	4	4
2	Peserta didik dapat melakukan kegiatan permainan dengan baik	3	4
3	Peserta didik mampu bekerjasama dengan baik	4	4
4	Peserta didik berani bertanya	3	4
5	Peserta didik dapat mengemukakan pendapatnya	3	3
6	Peserta didik dapat mengerjakan soal dengan baik	3	4
7	Peserta didik tidak menejek temannya yang salah dalam mengerjakan soal	3	3
8	Peserta didik dapat menerima kesalahan denngan lapang dada	3	3
	JUMLAH	26	29
	RATA-RATA	27.5	
	SKOR	$27.5/32 \times 100$ $= 85,94$	

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PESERTA DIDIK SIKLUS II

Sekolah : MI Ma'arif Plampang
 Kelas/semester : II/2
 Hari/tanggal : 5 – 13 Mei 2014
 Mata pelajaran : Matematika
 Sub pokok bahasan : perkalian dan Pembagian
 Waktu : 2 x 35 menit
 Siklus/pertemuan : I / 1 & 2
 Nama Guru : Marini
 Nama Observer : Lestari, S.H

No	Hasil Pengamatan	Nilai	
		Pert 1 Perkalian	Pert 2 Pembagian
1	Peserta didik aktif mengikuti kegiatan pelajaran	4	4
2	Peserta didik dapat melakukan kegiatan permainan dengan baik	4	4
3	Peserta didik mampu bekerjasama dengan baik	4	4
4	Peserta didik berani bertanya	3	4
5	Peserta didik dapat mengemukakan pendapatnya	3	4
6	Peserta didik dapat mengerjakan soal dengan baik	4	4
7	Peserta didik tidak menejek temannya yang salah dalam mengerjakan soal	4	4
8	Peserta didik dapat menerima kesalahan denngan lapang dada	4	4
	JUMLAH	30	32
	RATA-RATA	31	
	SKOR	$31/32 \times 100$ $= 96,88$	

ANGKET SISWA UNTUK SIKLUS I DAN II

No	Penyataan	Ya	Tidak
1	Apakah kalian merasa senang mengikuti pelajaran matematika		
2	Apakah kalian ingin belajar matematika dengan permainan lagi		



Nama Siswa :

SOAL PERKALIAN MATEMATIKA SEBELUM ADA TINDAKAN

1. $5 \times 4 = \dots$

2. $3 \times 6 = \dots$

3. $2 \times 8 = \dots$

4. $4 \times 3 = \dots$

5. $4 \times 6 = \dots$

6. $2 \times 7 = \dots$

7. $3 \times 9 = \dots$

8. $4 \times 4 = \dots$

9. $5 \times 8 = \dots$

10. $4 \times 9 = \dots$

11. $6 \times 6 = \dots$

12. $5 \times 7 = \dots$

13. $7 \times 5 = \dots$

14. $8 \times 4 = \dots$

15. $9 \times 6 = \dots$

16. $8 \times 7 = \dots$

17. $5 \times 6 = \dots$

18. $7 \times 7 = \dots$

19. $6 \times 7 = \dots$

20. $9 \times 4 = \dots$



SOAL PEMBAGIAN MATEMATIKA SEBELUM ADA TINDAKAN

Nama Siswa :

1. $20 : 5 = \dots$

2. $25 : 5 = \dots$

3. $14 : 7 = \dots$

4. $15 : 3 = \dots$

5. $30 : 5 = \dots$

6. $40 : 5 = \dots$

7. $42 : 6 = \dots$

8. $27 : 3 = \dots$

9. $24 : 6 = \dots$

10. $28 : 7 = \dots$

11. $21 : 3 = \dots$

12. $32 : 4 = \dots$

13. $30 : 6 = \dots$

14. $45 : 5 = \dots$

15. $36 : 6 = \dots$

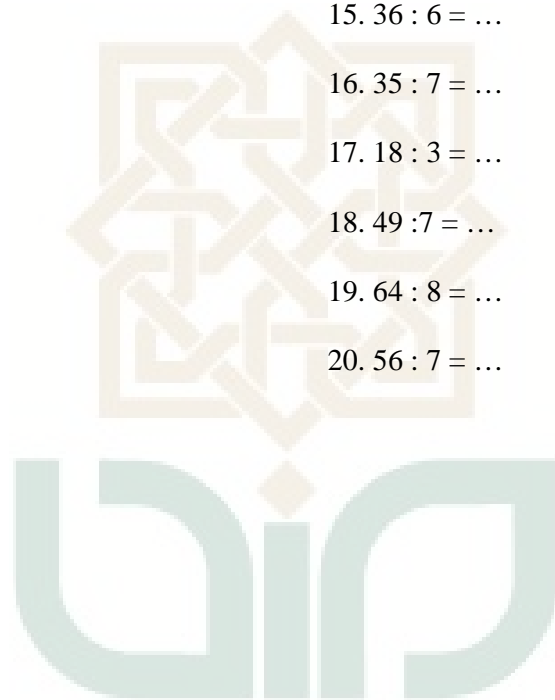
16. $35 : 7 = \dots$

17. $18 : 3 = \dots$

18. $49 : 7 = \dots$

19. $64 : 8 = \dots$

20. $56 : 7 = \dots$



Nama Siswa :

SOAL PERKALIAN MATEMATIKA SIKLUS I

21. $5 \times 3 = \dots$

31. $2 \times 6 = \dots$

41. $6 \times 6 = \dots$

22. $2 \times 6 = \dots$

32. $3 \times 7 = \dots$

42. $2 \times 4 = \dots$

23. $6 \times 7 = \dots$

33. $8 \times 8 = \dots$

43. $5 \times 5 = \dots$

24. $4 \times 9 = \dots$

34. $8 \times 1 = \dots$

44. $5 \times 7 = \dots$

25. $8 \times 5 = \dots$

35. $9 \times 6 = \dots$

45. $4 \times 8 = \dots$

26. $7 \times 7 = \dots$

36. $3 \times 3 = \dots$

46. $8 \times 7 = \dots$

27. $8 \times 9 = \dots$

37. $4 \times 6 = \dots$

47. $9 \times 4 = \dots$

28. $4 \times 4 = \dots$

38. $3 \times 9 = \dots$

48. $5 \times 9 = \dots$

29. $7 \times 8 = \dots$

39. $6 \times 7 = \dots$

49. $6 \times 8 = \dots$

30. $4 \times 5 = \dots$

40. $8 \times 4 = \dots$

50. $7 \times 4 = \dots$



SOAL PEMBAGIAN MATEMATIKA SIKLUS I

Nama Siswa :

21. $15 : 5 = \dots$

31. $8 : 2 = \dots$

41. $21 : 7 = \dots$

22. $20 : 5 = \dots$

32. $12 : 4 = \dots$

42. $32 : 8 = \dots$

23. $14 : 2 = \dots$

33. $20 : 4 = \dots$

43. $30 : 5 = \dots$

24. $15 : 3 = \dots$

34. $9 : 3 = \dots$

44. $45 : 5 = \dots$

25. $30 : 6 = \dots$

35. $32 : 4 = \dots$

45. $36 : 6 = \dots$

26. $40 : 8 = \dots$

36. $4 : 2 = \dots$

46. $35 : 7 = \dots$

27. $42 : 6 = \dots$

37. $28 : 7 = \dots$

47. $18 : 3 = \dots$

28. $24 : 6 = \dots$

38. $45 : 9 = \dots$

48. $49 : 7 = \dots$

29. $25 : 5 = \dots$

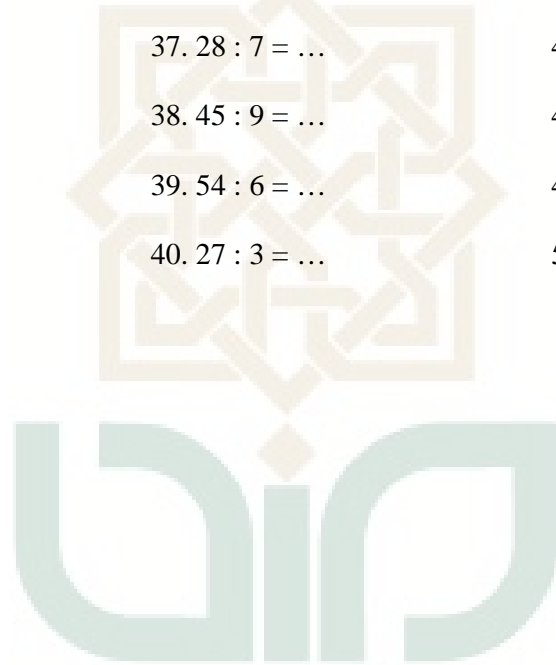
39. $54 : 6 = \dots$

49. $64 : 8 = \dots$

30. $28 : 4 = \dots$

40. $27 : 3 = \dots$

50. $56 : 7 = \dots$



Nama Siswa :

SOAL PERKALIAN MATEMATIKA SIKLUS II

51. $9 \times 4 = \dots$

61. $6 \times 6 = \dots$

71. $8 \times 8 = \dots$

52. $5 \times 9 = \dots$

62. $2 \times 4 = \dots$

72. $3 \times 9 = \dots$

53. $6 \times 8 = \dots$

63. $5 \times 5 = \dots$

73. $9 \times 6 = \dots$

54. $7 \times 4 = \dots$

64. $5 \times 3 = \dots$

74. $2 \times 6 = \dots$

55. $8 \times 5 = \dots$

65. $2 \times 6 = \dots$

75. $8 \times 1 = \dots$

56. $7 \times 7 = \dots$

66. $6 \times 7 = \dots$

76. $3 \times 3 = \dots$

57. $8 \times 9 = \dots$

67. $4 \times 9 = \dots$

77. $4 \times 6 = \dots$

58. $4 \times 4 = \dots$

68. $5 \times 7 = \dots$

78. $6 \times 7 = \dots$

59. $7 \times 8 = \dots$

69. $4 \times 8 = \dots$

79. $3 \times 7 = \dots$

60. $4 \times 5 = \dots$

70. $8 \times 7 = \dots$

80. $8 \times 4 = \dots$



SOAL PEMBAGIAN MATEMATIKA SIKLUS II

Nama Siswa :

$51. 8 : 2 = \dots$

$61. 18 : 3 = \dots$

$71. 15 : 5 = \dots$

$52. 12 : 4 = \dots$

$62. 49 : 7 = \dots$

$72. 20 : 5 = \dots$

$53. 20 : 4 = \dots$

$63. 64 : 8 = \dots$

$73. 14 : 2 = \dots$

$54. 9 : 3 = \dots$

$64. 56 : 7 = \dots$

$74. 15 : 3 = \dots$

$55. 32 : 4 = \dots$

$65. 40 : 8 = \dots$

$75. 30 : 6 = \dots$

$56. 21 : 7 = \dots$

$66. 42 : 6 = \dots$

$76. 45 : 9 = \dots$

$57. 32 : 8 = \dots$

$67. 24 : 6 = \dots$

$77. 54 : 6 = \dots$

$58. 30 : 5 = \dots$

$68. 45 : 5 = \dots$

$78. 27 : 3 = \dots$

$59. 4 : 2 = \dots$

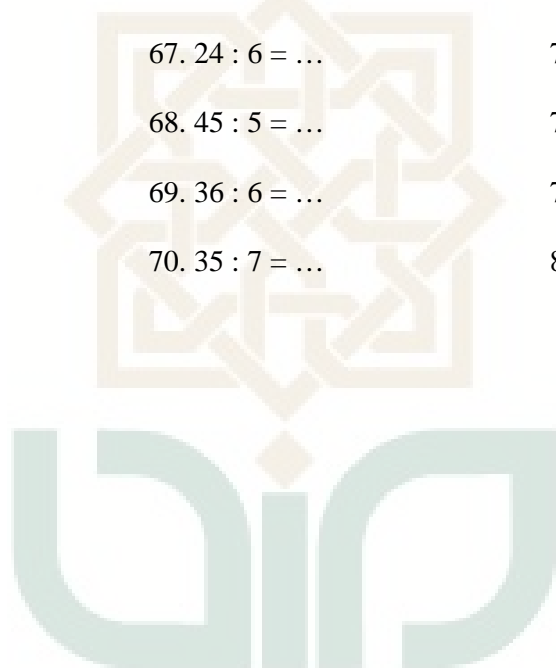
$69. 36 : 6 = \dots$

$79. 25 : 5 = \dots$

$60. 28 : 7 = \dots$

$70. 35 : 7 = \dots$

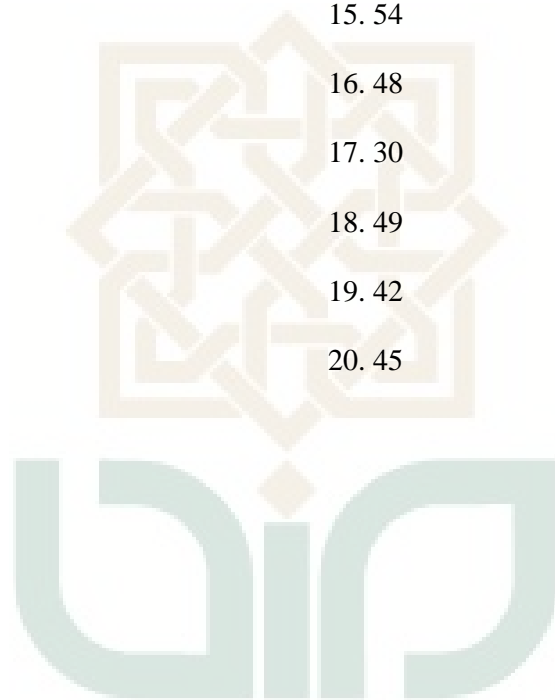
$80. 28 : 4 = \dots$



KUNCI JAWABAN

Perkalian Matematika Sebelum Ada Tindakan

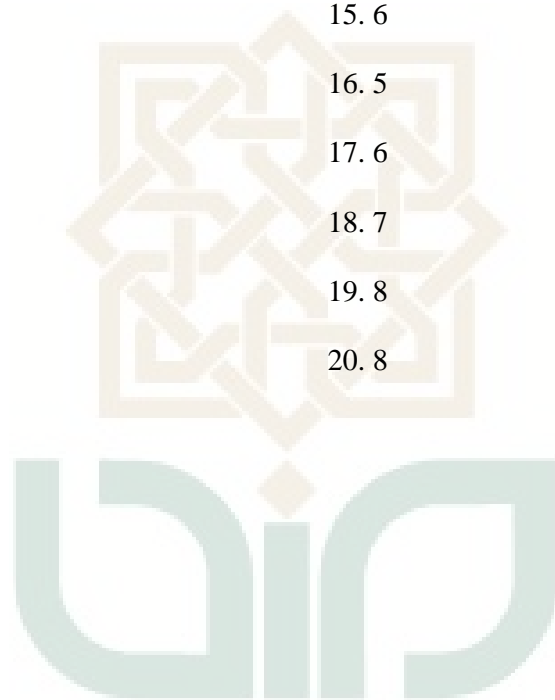
- | | |
|--------|--------|
| 1. 20 | 11. 36 |
| 2. 18 | 12. 35 |
| 3. 16 | 13. 56 |
| 4. 12 | 14. 32 |
| 5. 24 | 15. 54 |
| 6. 14 | 16. 48 |
| 7. 27 | 17. 30 |
| 8. 16 | 18. 49 |
| 9. 40 | 19. 42 |
| 10. 36 | 20. 45 |



KUNCI JAWABAN

Soal Pembagian Matematika Sebelum Ada Tindakan

- | | |
|-------|-------|
| 1. 4 | 11. 7 |
| 2. 5 | 12. 8 |
| 3. 2 | 13. 5 |
| 4. 5 | 14. 9 |
| 5. 6 | 15. 6 |
| 6. 8 | 16. 5 |
| 7. 7 | 17. 6 |
| 8. 9 | 18. 7 |
| 9. 6 | 19. 8 |
| 10. 4 | 20. 8 |



KUNCI JAWABAN

Perkalian Matematika Siklus I

1. 15	11. 12	21. 36
2. 12	12. 21	22. 8
3. 42	13. 64	23. 25
4. 36	14. 8	24. 35
5. 40	15. 54	25. 32
6. 49	16. 9	26. 58
7. 72	17. 24	27. 36
8. 16	18. 27	28. 45
9. 56	19. 42	29. 48
10. 20	20. 32	30. 28



KUNCI JAWABAN

Soal Pembagian Matematika Siklus I

1. 3	11. 4	21. 3
2. 4	12. 3	22. 4
3. 7	13. 5	23. 6
4. 5	14. 3	24. 9
5. 5	15. 8	25. 6
6. 5	16. 2	26. 5
7. 7	17. 4	27. 6
8. 4	18. 5	28. 7
9. 5	19. 9	29. 8
10. 7	20. 9	30. 8



KUNCI JAWABAN

Perkalian Matematika Siklus II

1. 36	11. 36	21. 64
2. 45	12. 8	22. 27
3. 48	13. 25	23. 54
4. 28	14. 15	24. 12
5. 40	15. 12	25. 8
6. 49	16. 42	26. 9
7. 72	17. 36	27. 24
8. 16	18. 35	28. 42
9. 56	19. 32	29. 21
10. 20	20. 56	30. 32



KUNCI JAWABAN

Soal Pembagian Matematika Siklus II

1. 4	11. 6	21. 3
2. 3	12. 7	22. 4
3. 5	13. 8	23. 7
4. 3	14. 8	24. 5
5. 8	15. 5	25. 5
6. 3	16. 7	26. 5
7. 4	17. 4	27. 9
8. 6	18. 9	28. 9
9. 2	19. 6	29. 5
10. 4	20. 5	30. 7



KARTU SOAL PERKALIAN

SIKLUS I

$$3 \times 5$$

$$6 \times 7$$

$$8 \times 5$$

$$7 \times 7$$

$$4 \times 4$$

$$4 \times 5$$

$$3 \times 7$$

$$8 \times 8$$

8 X 1

3 X 3

3 X 9

8 X 4

6 X 6

5 X 5

5 X 7

7 X 4

**KARTU SOAL PEMBAGIAN
SIKLUS I**

$$15 : 3$$

$$20 : 5$$

$$14 : 2$$

$$30 : 6$$

$$25 : 5$$

$$8 : 2$$

$$12 : 4$$

$$9 : 3$$

$$32 : 4$$

$$4 : 2$$

$$27 : 3$$

$$21 : 7$$

$$45 : 9$$

$$35 : 7$$

$$64 : 8$$

$$18 : 3$$

**KARTU JAWABAN PERKALIAN
SIKLUS I**

15

42

40

49

16

20

21

64

8

9

27

32

36

25

35

28

**KARTU JAWABAN PEMBAGIAN
SIKLUS I**

3

4

7

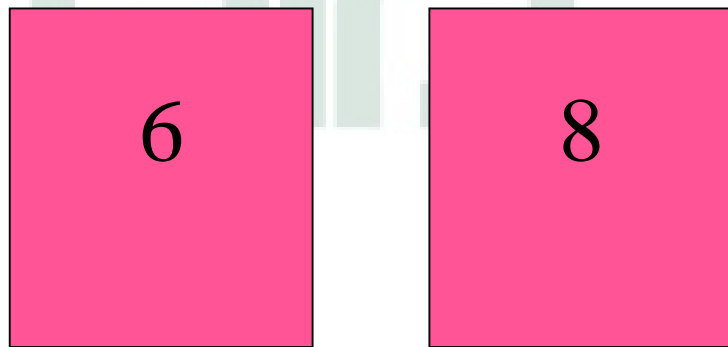
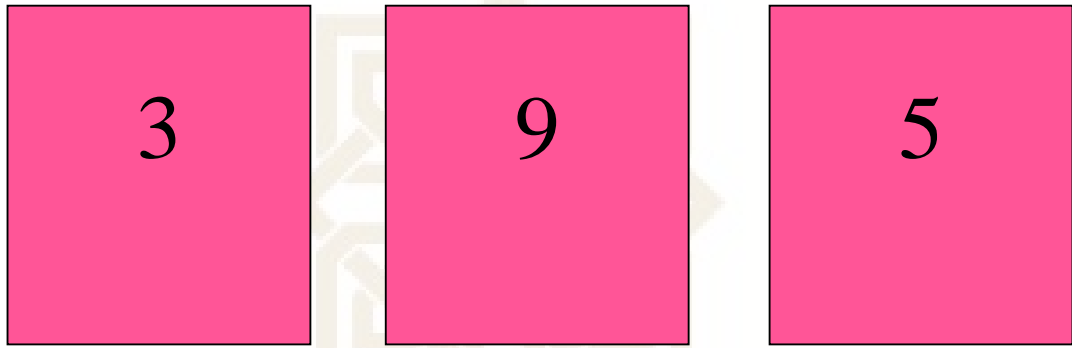
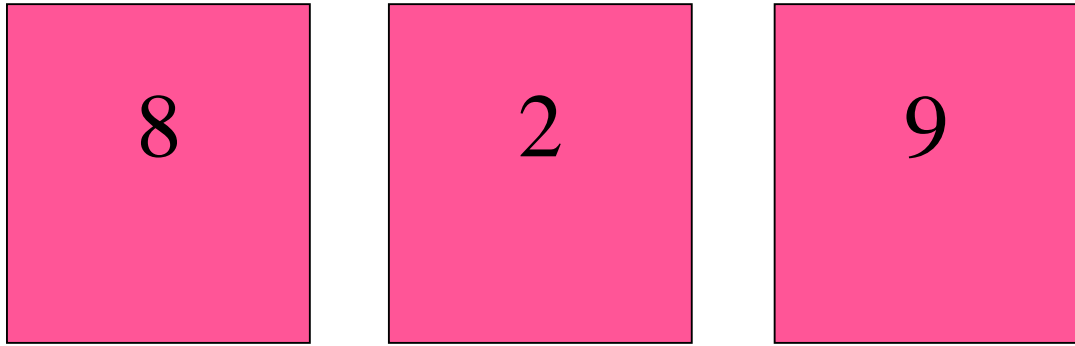
5

5

4

3

3



KARTU SOAL PERKALIAN
SIKLUS II

$$9 \times 4$$

$$6 \times 8$$

$$8 \times 5$$

$$7 \times 7$$

$$8 \times 9$$

$$7 \times 8$$

$$4 \times 5$$

$$6 \times 6$$

5 X 5

6 X 7

5 X 7

8 X 8

3 X 9

9 X 6

4 X 6

3 X 7

**KARTU SOAL PEMBAGIAN
SIKLUS II**

$$20 : 4$$

$$32 : 4$$

$$30 : 5$$

$$28 : 7$$

$$49 : 7$$

$$64 : 8$$

$$56 : 7$$

$$40 : 8$$

$$42 : 6$$

$$45 : 5$$

$$35 : 7$$

$$20 : 5$$

$$30 : 6$$

$$54 : 6$$

$$25 : 5$$

$$28 : 4$$

**KARTU JAWABAN PERKALIAN
SIKLUS II**

36

48

40

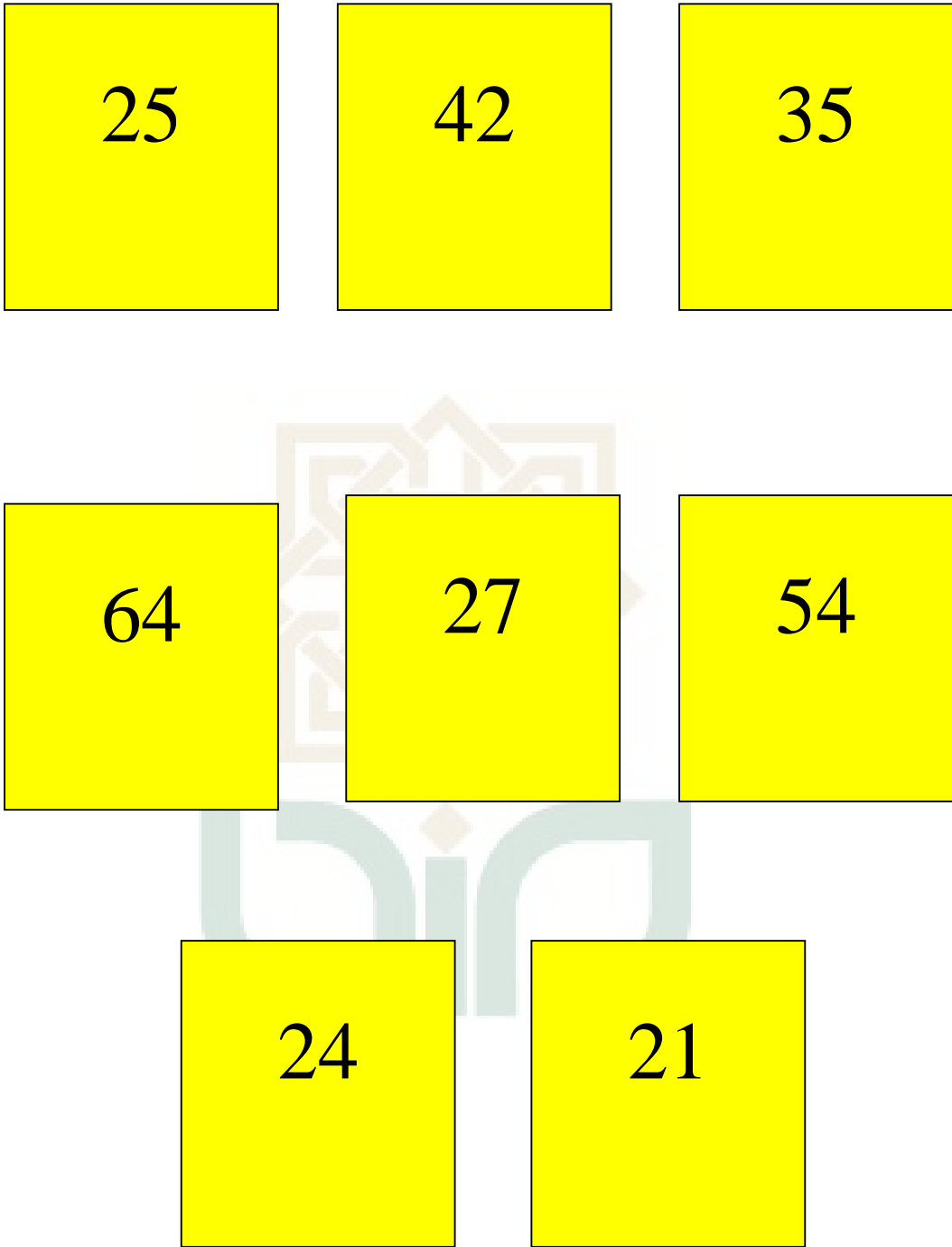
49

72

56

20

36



**KARTU JAWABAN PEMBAGIAN
SIKLUS II**

5

8

6

4

7

8

8

5

7

9

5

4

5

9

5

7

Foto Kegiatan

Siswa mengerjakan soal sebelum tindakan



Foto Kegiatan
Kegiatan Pembelajaran Matematika Materi Perkalian





Foto Kegiatan

Pembelajaran Matematika Materi Pembagian



Foto Kegiatan

Peserta Didik Mengerjakan Soal Setelah Tindakan



CURICULUM VITAE

Nama : Marini
Tempat, Tanggal Lahir : Kulon Progo, 05 Desember 1982
Alamat Asal : Plampang III, Kalirejo, Kokap, Kulon Progo
Unit Kerta : MI Ma'arif Plampang
Nama Orangtua
Nama Ayah : Sugiyanto
Pekerjaan : Tani
Nama Ibu : Tugiyem
Pekerjaan : Pembuat Gula Kelapa
Alamat : Plampang III, Kalirejo, Kokap, Kulon Progo

Pendidikan

1. SD Negeri Gunung Agung : Lulus Tahun 1997
2. SLTPN 3 Kokap : Lulus Tahun 2000
3. SMKN 1 Muara Teweh : Lulus Tahun 2003
4. UNU Surakarta Program DII PGMI : Lulus Tahun 2006
5. STIT Muhammadiyah Wates Program S1 PAI : Lulus Tahun 2011
6. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Program S1 kedua PGMI : Lulus Tahun 2013