

UPAYA MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA NYAMAN
DAN MENYENANGKAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
QUANTUM LEARNING METODE PERMAINAN MATEMATIKA
DI KELAS IV A SD MUHAMMADIYAH 23 SURAKARTA

Skripsi
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Matematika



Diajukan oleh

Arum Rohmiana

02431134

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA

Kepada

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2008

Surat Pernyataan Keaslian Skripsi

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ARUM ROHMIANA

NIM : 02431134

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Fakultas Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sejujurnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

UPAYA MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA NYAMAN DAN MENYENANGKAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING* METODE PERMAINAN MATEMATIKA DI KELAS IVA SD MUHAMMADIYAH 23 SURAKARTA

Adalah asli hasil karya dari penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 22 Juli 2008

Yang Menyatakan



Arum Rohmiana
NIM. 02431134



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/1395/2008

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Upaya menciptakan Pembelajaran Matematika Nyaman dan Menyenangkan dengan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Metode Permainan Matematika Di Siswa Kelas IV A SD Muhammadiyah 23 Surakarta.

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Arum Rohmiana
NIM : 0243 1134
Telah dimunaqasyahkan pada : 6 Agustus 2008
Nilai Munaqasyah : A / B
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Drs.H.Sedyo Santosa, S.S, M.Pd
NIP.150249226

Penguji I

Sumaryanto, M.Pd
NIP. 132252822

Penguji-II

Niken Wahyu Utami, S.Pd.Si

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 7 Agustus 2008
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan



Dra. Maizer Said Nahdi, M.Si
NIP. 150219153



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum. Wr. Wb.

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

Nama : Arum Rohmiana

NIM : 02431134

Judul Skripsi : Upaya menciptakan pembelajaran matematika yang nyaman dan menyenangkan dengan metode pembelajaran *quantum learning* model permainan matematika pada siswa kelas IV A SD Muhammadiyah 23 Surakarta.

sudah dapat diajukan kembali kepada fakultas Sain dan Teknologi Jurusan/Program Studi Pendidikan Matematika UIN Sunan kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut diatas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wasalamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 21 Juli 2008

Pembimbing I

Drs. Sedya Santosa, SS, M.Pd

NIP. 150 249 226



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum. Wr. Wb.

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

Nama : Arum Rohmiana

NIM : 02431134

Judul Skripsi : Upaya menciptakan pembelajaran matematika yang nyaman dan menyenangkan dengan metode pembelajaran *quantum learning* model permainan matematika pada siswa kelas IV A SD Muhammadiyah 23 Surakarta.

sudah dapat diajukan kembali kepada fakultas Sain dan Teknologi Jurusan/Program Studi Pendidikan Matematika UIN Sunan kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut diatas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wasalamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 21 Juli 2008

Pembimbing I I

Dra. Endang Sulistyowati

NIP. 150 202 517

MOTTO

*Sesungguhnya
dibalik setiap kesulitan pasti ada kemudahan
(Q.S Al-Insyiroh :6)*

*Sabar dan ikhlas
laksana energi dari mata air yang tak pernah mengering*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

ARUM ROHMIANA. **Upaya menciptakan pembelajaran matematika nyaman dan menyenangkan dengan model pembelajaran *quantum learning* metode permainan matematika di kelas IV A SD Muhammadiyah 23 Surakarta: skripsi. Yogyakarta, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga, 2008**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran nyaman dan menyenangkan dengan model pembelajaran *quantum learning* metode permainan matematika di kelas IV A SD Muhammadiyah 23 Surakarta. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran matematika dikelas.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas IV A di SD Muhammadiyah 23 Surakarta Tahun Pelajaran 2007/2008. Jumlah siswa 24 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, jurnal harian, wawancara tidak terstruktur dan tes evaluasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan melalui beberapa tahapan yaitu: tahap reduksi data, triangulasi dan display data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) melalui pendekatan *quantum learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV A, dimana pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar yaitu 57,71, dan pada siklus II nilai rata-rata menjadi 80,2. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 38,97 %. (2) Penggunaan permainan matematika dalam pembelajaran *quantum learning* dapat menciptakan pembelajaran matematika yang nyaman dan menyenangkan. Dimana pada siklus I nilai rata-rata proses pembelajaran dengan permainan matematika yaitu 8,5 sedangkan pada siklus II rata-ratanya 12, terjadi peningkatan sebesar 41,1 %. Dengan adanya permainan matematika siswa menjadi senang dan bersemangat dalam menghadapi mata pelajaran matematika, siswa menjadi lebih fokus pada pelajaran. (3) Melalui pembelajaran *quantum learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Pada siklus I nilai rata-ratanya 30,25 sedang pada siklus II rata-ratanya 44,25. Telah terjadi peningkatan sebesar 46,28 % dan pada pembelajaran nyaman dan menyenangkan pada siklus I rata-ratanya 19,75 dan siklus II 29,25 dan peningkatannya sebesar 48,1%.

Kata kunci : *Quantum Learning*, Permainan matematika, Nyaman dan Menyenangkan

KATA PENGANTAR

سَيِّدِنَا عَلَى السَّلَامِ وَالصَّلَاةُ . يَعْلَمُ مَا لَمْ يَلْمَسِ الْإِنْسَانُ عِلْمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الَّذِي لِلَّهِ الْحَمْدُ
(بَعْدُ أَمَّا) . وَالْحِكْمُ الْعُلُومُ يَتَابِعُ مُحَمَّدٌ وَمَوْلَانَا

Segala puji penulis curahkan kepada Allah SWT Tuhan semesta alam.

Rasanya tak ada sesuatu yang pantas saya utarakan pada pengantar ini, selain ungkapan rasa syukur ke hadirat-Nya. Banyak sekali nikmat Allah yang tercurahkan, sehingga terlalu sedikit yang saya sadari dan saya syukuri. Semoga Allah 'Azza wajalla selalu mencurahkan rahmat, dan ampunan dari segala dosa dan kekhilafan.

Penulis menyadari skripsi yang berjudul “Upaya Menciptakan Pembelajaran Matematika Nyaman dan Menyenangkan dengan Model Pembelajaran Quantum Learning Metode Permainan Matematika” ini, tidak dapat terselesaikan dengan baik, tanpa bantuan, dukungan dan bimbingan semua pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Ibu Hj. Maizer Said Nahdi M.Si selaku dekan Fakultas Sains dan Teknologi beserta seluruh stafnya.
2. Ibu Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika dan Penasehat Akademik yang memberikan arahan dan masukan yang berharga bagi penulisan skripsi ini
3. Bapak Drs. H. Sedyanta Santosa SS. M.Pd selaku pembimbing skripsi I yang dengan rela hati mengorbankan waktu dan tenaganya dalam memberikan

- bimbingan, pengarahan dan pengoreksian naskah skripsi ini dengan penuh ketelitian, keobjektifan dan kearifan.
4. Ibu Dra. Endang Sulistyowati selaku pembimbing skripsi II yang dengan rela hati mengorbankan waktu dan tenaganya dalam memberikan bimbingan, pengarahan dan pengoreksian naskah skripsi ini dengan penuh ketelitian, keobjektifan dan kearifan.
 5. Bapak / Ibu Dosen dan karyawan serta para staf perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah menjalankan tugasnya dengan baik dan telah banyak memberikan ilmunya, serta banyak memberikan layanan kepada penulis selama proses belajar
 6. Kedua orang tuaku tercinta, yang mengajar aku untuk pertama kali mengucap kata dan telah banyak memberikan do'a dan pengorbanan demi suksesnya aku. Semoga Allah membalas seluruh kebaikan yang telah bapak dan ibu berikan dengan balasan yang terbaik.
 7. Suamiku tersayang yang tak henti-hentinya memotivasi, mendorong, mengingatkan dan mendo'akan aku untuk menyelesaikan skripsi ini terimakasih sayang atas semuanya, semoga Allah selalu menuntun kita disamudra cinta dengan sabar dan ikhlas.
 8. Buah hatiku yang tercantik Aisya Harum Azzahro (Sya-Sya) hadirmu memberi motivasi ibu untuk menyelesaikan skripsi ini, cepatlah besar sayang, hiasi dunia dengan senyummu yang indah.
 9. Adikku Rivan makasih dah betulin flashku jadilah orang yang sabar. Adikku Iva makasih banyak dah jagain Syasya saat aku diJogja.

10. Teman-temanku satu angkatan yang tak bisa kusebut satu persatu semoga kita selalu dalam ikatan ukhuwah.

11. Dan masih banyak lagi yang tentunya tidak mungkin untuk disebutkan semuanya dalam pengantar ini.

Semoga dengan semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan yang senantiasa mendapatkan Ridlo Allah SWT, dan mendapatkan balasan dari-Nya. Amin

Walaupun dalam penyusunan skripsi ini banyak dibantu semua pihak, tetapi kekurangan dan kesalahan bukanlah salah mereka, saya bertanggung jawab atas semua kekurangan yang ada saya berharap masukan dan saran-saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 20 Juli 2008

Penulis



Arum Rohmiana
NIM. 02431134



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Belajar dan Pembelajaran.....	8
2. Pembelajaran Nyaman dan Menyenangkan.....	9
3. Pengertian Matematika	10
4. Metode Pembelajaran	11

5. Pembelajaran Matematika di SD.....	13
6. Permainan	14
7. Metode <i>Quantum Learning</i>	16
B. Tinjauan Pustaka	24
C. Kerangka Berfikir	26
D. Hipotesis Tindakan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Subyek dan Setting Penelitian	28
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
C. Desain Penelitian	29
D. Instrumen Penelitian	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Langkah-langkah Penelitian.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	34
H. Indikator.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	36
1. Penelitian Kelas Siklus I.....	36
2. Penelitian Kelas Siklus II	50
B. Pembahasan	63
1.Pembelajaran Nyaman dan Menyenangkan	63
2.Permainan Matematika	70
3.Pembelajaran Quantum Learning	72

4. Hasil Belajar	74
5. Kendala/Hambatan	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	78
B. Keterbatasan Penelitian	80
C. Saran	80
D. Rencana Tindak Lanjut	81
DAFTAR PUSTAKA	82



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kemampuan Otak Kiri dan Otak Kanan	19
2. Kecakapan Pemikir Otak Kiri dan Otak Kanan.....	20
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan I	38
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan I	43
5. Rangkuman hasil observasi kegiatan guru dan siswa pada siklus I.....	48
6. Hasil Tes Belajar Siswa Pada Siklus I.....	49
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan IV.....	52
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan V.....	56
9. Rangkuman hasil observasi kegiatan guru dan siswa pada siklus II.....	60
10. Hasil Tes Belajar Siswa Pada Siklus II.....	61
11. Rekapitulasi hasil observasi kegiatan guru dan siswa pembelajaran nyaman dan menyenangkan.....	64
12. Rekapitulasi Lembar SenyumKu hari ini	65
13. Rekapitulasi observasi kegiatan guru dan siswa permainan matematika	70
14. Rekapitulasi observasi kegiatan guru dan siswa pembelajaran <i>quantum learning</i>	71
15. Rekapitulasi Hasil belajar siklus I dan II	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang menjadi dasar dari bidang ilmu pengetahuan lain. Perkembangannya semua ilmu membutuhkan matematika, terutama ilmu-ilmu sains, sehingga matematika sangat diharapkan dapat dipelajari dan dikuasai oleh para siswa disemua jenjang pendidikan. Namun kenyataannya, sampai sekarang matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Banyak siswa yang belum dapat memahami konsep dasar matematika dengan baik, hal ini dapat kita lihat dari banyaknya siswa sekolah dasar yang belum menguasai dasar-dasar dari matematika, yaitu tentang operasi hitung.

Sekolah Dasar sebagai suatu sistem, tepatnya sistem pendidikan, memiliki beberapa komponen yang penting, berupa, program kegiatan belajar, siswa, sarana dan prasarana pendidikan, uang, lingkungan masyarakat dan personel atau guru. Semua komponen dalam sistem pendidikan SD sangat penting dan menentukan keberhasilan pencapaian tujuan instruksional.¹ Masa usia SD (6,0 – 12,0) merupakan tahap perkembangan penting dan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Karena itu guru tidaklah mungkin mengabaikan kehadiran dan kepentingan mereka. guru akan selalu dituntut untuk memahami betul karakteristik anak, arti belajar dan tujuan kegiatan belajar bagi mereka di

¹ Dr. Ibrahim Bafadal, M.Pd, *Peningkatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003, hlm. 11

SD. Menurut Basset, Jacka dan Logan ada beberapa hal tentang karakteristik anak usia SD secara umum,² yaitu:

1. Mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi mereka sendiri.
2. Mereka sering bermain dan lebih suka bergambar atau riang.
3. Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencoba usaha-usaha baru.
4. Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan.
5. Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi.
6. Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lain.

Kecerdasan emosi dalam belajar biasanya berkaitan dengan kestabilan emosi untuk bisa tekun, konsentrasi, tenang, teliti, dan sabar dalam memahami materi yang dipelajari. Memang diakui mendidik seseorang untuk bisa pintar mungkin terlalu mudah dan bisa dilakukan oleh siapapun. Tetapi mendidik seseorang mempunyai emosi yang baik dengan cara membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa ada perasaan tertekan tidak semua orang bisa melakukannya. Seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan memilih dan

² Dr. Mulyani Sumantri M.Ed dan Drs. H. Johar Permana, MA, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Maulana, 2001, hlm.10-11

menggunakan metode yang tepat serta sesuai dengan pokok bahasan tertentu dan tingkat perkembangan intelektual siswanya.

SD Muhammadiyah 23 Surakarta merupakan sekolah dasar dengan akreditasi B, memiliki 9 kelas, dimana kelas 1 sampai dengan kelas tiga masing-masing memiliki satu kelas sedangkan untuk kelas 4 sampai dengan kelas 6 dibagi menjadi dua kelas, dengan jumlah siswa seluruhnya ada 278 siswa. Kelas IV dibagi menjadi dua, yaitu IV A dan IV B, untuk pelajaran matematika diajarkan oleh guru kelas sendiri, dimana guru kelas memiliki latar belakang dari pendidikan agama. Pembelajaran matematika yang ada selama ini diajarkan secara konvensional, guru jarang bahkan tidak pernah untuk memvariasikan dengan metode pembelajaran yang lain, sehingga pembelajaran matematika menjadi hal yang tidak menarik bagi siswa. Siswa merasa tidak nyaman saat pembelajaran matematika dikelas, merasa takut pada guru sehingga tidak dapat belajar dengan baik dan berakibat pada prestasi pembelajaran yang rendah. Metode yang bisa diterapkan adalah *quantum learning dengan model permainan matematika*, membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan.

Quantum Learning merupakan gabungan yang sangat seimbang antara bekerja, bermain, antara rangsangan internal dan eksternal. Prinsip utama metode *quantum learning* adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar baik secara positif maupun negatif.

Teknik yang digunakan dalam memberikan sugesti positif adalah menempatkan siswa secara nyaman, memasang musik latar didalam kelas saat pelajaran berlangsung, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-

poster untuk memberi kesan besar sambil menonjolkan informasi dan menggunakan alat bantu lain yang dapat menimbulkan suasana pembelajaran lebih menarik, nyaman dan menyenangkan.³ Adanya suasana pembelajaran yang menarik, nyaman dan menyenangkan ini akan menciptakan jalinan pengertian yang baik antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dikelas sehingga akan menghasilkan emosi positif yang membuat otak bekerja lebih efektif.

Metode pembelajaran *quantum learning* dikembangkan untuk memberikan suatu cara dalam membangun kelas sebagai komunitas belajar yang menarik, nyaman dan menyenangkan bagi siswa, serta tidak menjauhkan siswa dari dunia yang sangat dekat dengannya yaitu permainan sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Bagi siswa yang telah terperangkap dalam anggapan 'belajar adalah pekerjaan yang menjemukan', *quantum learning* bagaikan obat penawar yang menghidupkan dan memperkuat kembali kegembiraan dan kecintaan belajar. Karena dalam metode *quantum learning*, menekankan pada prinsip kebebasan berekspresi yang bertanggung jawab sehingga setiap siswa secara individual dapat mengembangkan keahliannya dalam satu aspek dari materi yang sedang dipelajari sesuai dengan karakteristik dan kemampuannya masing-masing secara optimal tanpa ada perasaan tertekan.

Karakteristik anak-anak usia SD adalah senang bermain dan riang gembira, bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan apabila dapat di aplikasikan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini di lakukan untuk mengetahui pembelajaran matematika dengan model permainan *quantum learning*

³ Bobbi De Porter dan Mike Hernaeki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka, 2004). hlm.14

dengan permainan matematika akan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasar latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Prestasi belajar matematika siswa SD Muhammadiyah 23 Surakarta masih rendah, hal ini dapat dilihat dari pencapaian prestasi belajar matematika siswa dalam setiap ulangan dan setiap ulangan akhir semester.
2. Metode pembelajaran di SD Muhammadiyah 23 Surakarta masih memakai metode yang bersifat konvensional.
3. Dalam pendidikan SD sangat penting bagi seorang guru untuk dapat mengerti dan memahami karakteristik anak, arti belajar dan tujuan kegiatan belajar.
4. Belajar bagi sebagian siswa adalah hal yang sangat menjemukan.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat terfokus. Penelitian ini dalam upaya menciptakan pembelajaran matematika yang nyaman dan menyenangkan dalam model pembelajaran *quantum learning* metode permainan matematika pada siswa kelas IV A SD Muhammadiyah 23 Surakarta pada pokok bahasan operasi hitung pecahan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah-masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan model pembelajaran quantum learning dengan metode permainan matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Apakah penggunaan permainan matematika dalam pembelajaran *quantum learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran matematika yang nyaman dan menyenangkan ?
3. Kendala-kendala apa sajakah yang dihadapi guru dalam menggunakan model pembelajaran *quantum learning* dengan permainan matematika?

E. Tujuan Penelitian

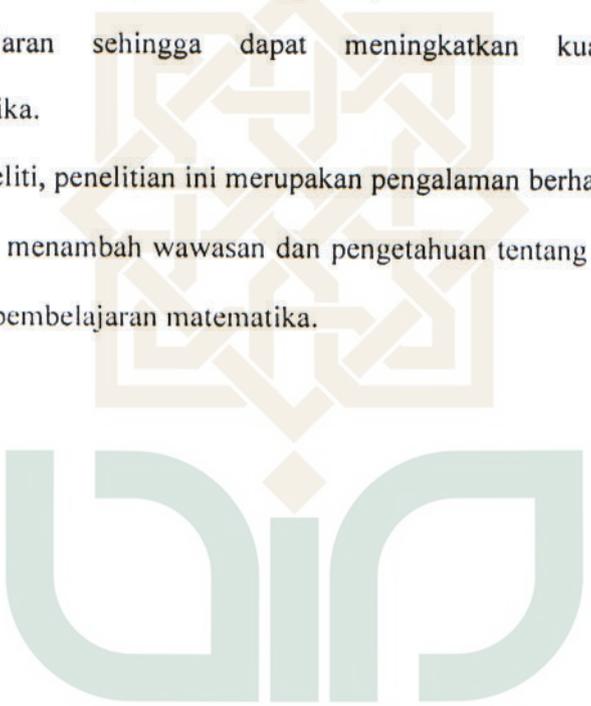
Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan model quantum learning metode permainan matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan permainan matematika dalam pembelajaran *quantum learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran matematika yang nyaman dan menyenangkan.
3. Untuk mengetahui kendala-kendala apa yang dialami oleh guru dalam menggunakan metode pembelajaran *quantum learning* dengan model permainan matematika.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Dapat meningkatkan semangat dan kualitas pembelajaran matematika.
2. Memberikan masukan dan informasi pada guru atau calon guru matematika tentang penggunaan model pembelajaran *quantum learning* metode permainan matematika sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.
3. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan pengalaman berharga karena penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai upaya menciptakan pembelajaran matematika yang nyaman dan menyenangkan dengan model pembelajaran *quantum learning* metode permainan matematika pada siswa kelas IV A SD Muhammadiyah 23 Surakarta, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran quantum learning dapat menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan,. Pada siklus I rata-rata proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sebesar 22,25 berada pada kategori sedang, dan pada siklus II rata-rata sebesar 33 dengan kategori yang tinggi, ini berarti terjadi peningkatan perasaan nyaman dan menyenangkan sebesar 48,1 %.
2. Permainan matematika dapat menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Pada siklus I rata-rata proses pembelajaran dengan permainan matematika sebesar 8,5 poin dengan kategori sedang. Pada siklus II rata-rata 12 dengan kategori tinggi, hal ini berarti terjadi peningkatan perasaan nyaman dan mnyenangkan sebesar 41,1%
3. Pembelajaran *quantum learning* pada siklus I rata-rata sebesar 30,25 poin dengan kategori sedang., dan pada siklus II rata-ratanya 44,25

dengan kategori tinggi. Hal ini berarti terjadi peningkatan penguasaan pembelajaran quantum learning sebesar 46,28 %

4. Pembelajaran dengan metode *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pada siklus I nilai rata-rata kelas yaitu 57,71 dan pada siklus II nilai rata-rata menjadi 80,2. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 38,97 %.
5. Kendala atau hambatan yang dialami guru dalam pelaksanaan pembelajaran Quantum learning model permainan matematika , yaitu:
 - a) Perlu persiapan yang matang untuk menerapkan metode pembelajaran ini dikelas dalam menyiapkan perangkat audio dan permainan matematika yang digunakan.
 - b) Guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk membuat berbagai jenis permainan matematika.
6. Hal-hal penting dalam metode pembelajaran *quantum learning*
 - 1) Pembelajaran menggunakan musik klasik sebagai iringan
 - 2) Pemberian motivasi
 - 3) Pemberian permainan atau penyegaran dalam pembelajaran
 - 4) Pembelajaran aktif dengan diskusi kelompok dan presentasi
 - 5) Penataan tempat pembelajaran dengan settingan yang berbeda-beda

B. KETERBATASAN PENELITIAN

1. Pengambilan data hanya terbatas pada pengamatan peneliti secara langsung dengan dibantu seorang observer dan hanya didukung oleh peralatan sederhana sehingga semua aktivitas pembelajaran tidak terekam secara sempurna.
2. Pelaksanaan tindakan hanya selama 6 kali pertemuan dan terbatas hanya pada satu pokok bahasan sehingga peningkatan dan hasil yang diinginkan belum optimal.
3. Penilaian evaluasi tidak menggunakan tes standar tapi menggunakan tes buatan guru.

C. SARAN

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

1. Setiap kegiatan pembelajaran perlu adanya pengelompokan siswa karena banyak hal-hal penting yang didapatkan dari kegiatan kelompok, diantaranya mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
2. Diharapkan guru mengembangkan Lembar Kerja Siswa yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran
3. Dalam proses pembelajaran hendaknya guru selalu memberikan motivasi dan membangkitkan minat siswa untuk belajar lebih baik lagi.

4. Diharapkan guru mengembangkan latihan soal dalam bentuk permainan matematika yang lebih bervariasi.
5. Musik klasik dapat digunakan sebagai iringan dalam proses pembelajaran, karena selain dapat lebih mengoptimalkan kerja otak juga membuat siswa lebih rileks, nyaman dan senang dalam belajar.
6. Dalam mengajar guru hendaknya mengembangkan metode pembelajaran yang baru dan inovatif

D. RENCANA TINDAK LANJUT

Tindak lanjut yang dapat dilakukan antara lain :

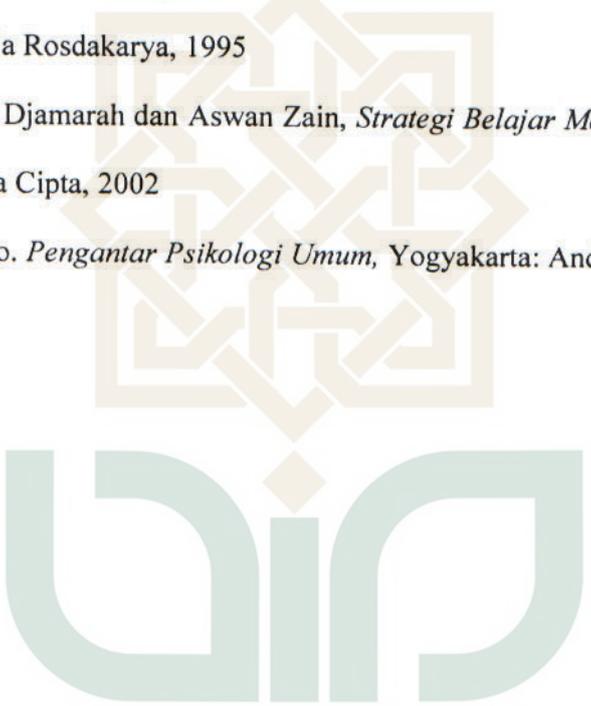
1. Mengimplementasikan kegiatan pembelajaran sejenis dengan subjek dan objek penelitian serta jenjang pendidikan yang berbeda.
2. Melakukan penelitian yang sejenis dengan rentang waktu yang lebih lama dan tidak dibatasi oleh waktu sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal.
3. Variasi permainan dalam pembelajaran bisa diubah sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002
- A. Harlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak, Jilid 2* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990
- Bobbi De Porter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka, 2004
- Bobbi De Porter, Mark Reardon dan Sarah Singer-Nourie, *Quantum Teaching Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka, 1999
- Dr. Ibrahim Bafadal, M.Pd, *Peningkatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003
- Dr. Mulyani Sumantri M.Ed dan Drs. H. Johar Permana, MA, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Maulana, 2001
- Gino, dkk. *Belajar dan Pembelajaran I*. Surakarta: UNS Press
- Horefa, Andreas. *Menjadi Manusia Pembelajar*, Jakarta: Kompas, 2000
- J. Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004
- Purwoto, *Strategi Belajar Mengajar*, Surakarta: UNS Press, 2003
- Ruseffendi, *Pengantar Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*, Bandung: Tarsito, 1988

- Ruseffendi, *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta*
Lainnya Semarang: IKIP Semarang Press, 1994
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka
Cipta, 1995
- Slameto, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surakarta,:UNS Press, 1992
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan: Suatu Pendekatan Baru*, Bandung:
Remaja Rosdakarya, 1995
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT.
Rineka Cipta, 2002
- Walgito, Bimo. *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: Andi Offset, 1990



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA