

**IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN SEBAGAI UPAYA
MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG
MENYENANGKAN DAN MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH
JOGOKARIYAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Sains (S. Pd. Si.)**



**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**Diajukan oleh:
NUR KHASANAH
04430995**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2008**



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/2216/2008

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Implementasi Metode Permainan sebagai Upaya
Menciptakan Pembelajaran Matematika yang
Menyenangkan dan Meningkatkan Prestasi Belajar
Matematika Siswa Kelas III SD Muhammadiyah
Jogokariyan Yogyakarta

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Nur Khasanah
NIM : 04430995
Telah dimunaqasyahkan pada : 23 Oktober 2008
Nilai Munaqasyah : B +
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

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

Penguji I

Sri Utami Zuliana, S.Si
NIP. 150301491

Penguji II

Mohammad Mukhlisin, S.Pd.I

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 27 Oktober 2008
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan



Dra. Maizet Said Nahdi, M.Si
NIP. 150309153



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 3 eksemplar skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

Nama : Nur Khasanah
NIM : 04430995
Judul Skripsi : Implementasi Metode Permainan sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan dan Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Sains dan Teknologi Program Studi Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

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

Yogyakarta, 19 September 2008
Pembimbing Utama

Drs. H. Sedya Santosa, S.S., M.Pd.
NIP. 150 249 226



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 3 eksemplar Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

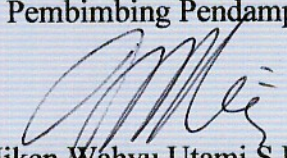
Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Nur Khasanah
NIM : 04430995
Judul Skripsi : Implementasi Metode Permainan sebagai Upaya
Menciptakan Pembelajaran Matematika yang
Menyenangkan dan Meningkatkan Prestasi Belajar
Matematika Siswa Kelas III SD Muhammadiyah
Jogokariyan Yogyakarta

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Sains dan Teknologi 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 di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 September 2008
Pembimbing Pendamping


Niken Wahyu Utami S.Pd.Si.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur khasanah

NIM : 04430995

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai penyelesaian studi di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga atau perguruan tinggi lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 20 September 2008



Yang menyatakan

Nur Khasanah
NIM. 04430995

MOTTO

()

Artinya: "Mencari ilmu itu diwajibkan bagi setiap muslim laki-laki dan perempuan." (HR. Bukhori dan Muslim)¹



¹ Syekh Az Zarnuji, *Pedoman Belajar Pelajar dan Santri*, (Surabaya: Al Hidayah), hlm. 1.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini Penulis Persembahkan untuk

Almamaterku Tercinta

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

dan Keluarga Tercinta

Seiring rasa syukur ke Hadirat Allah SWT,

ku persembahkan untuk:

ibunda tersayang, ayahanda terhormat,

adik-adikku,

dan seluruh keluargaku.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah Rabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik dan lancar guna memenuhi sebagian persyaratan mencapai Derajat Sarjana S-1 Program Studi Pendidikan Matematika. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada nabi besar Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Skripsi ini merupakan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan oleh penulis selama kurang lebih 1 bulan di SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta, tepatnya di kelas III. Segala sesuatu yang tertuang dalam skripsi ini murni merupakan hasil penelitian.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada bapak ibuku yang telah merelakan begitu banyak tetesan keringatnya demi memperjuangkan tekad untuk menyekolahkan anaknya, doa yang tiada henti-hentinya agar anak-anaknya senantiasa dalam naungan ridha-Nya dan berhasil dalam hidup, berguna bagi agama, nusa, dan bangsa. Terima kasih

untuk adik-adikku (*dik Very dan dik Burhan*) semoga kebahagiaan dan keberhasilan selalu menyertai kalian. Tidak lupa terima kasih penulis haturkan kepada:

1. Ibu Dra. Maizer Said Nahdi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Khurul Wardati, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika yang senantiasa mendampingi penulis selama menjalani studinya.
3. Ibu Sri Utami Zuliana, S.Si., selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan pada penulis selama menjalani studinya.
4. Bapak Drs. H. Sedyo Santosa, S.S., M.Pd., selaku Pembimbing Utama yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi pada penulis selama menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Niken Wahyu Utami S.Pd.Si., selaku Pembimbing Pendamping yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi pada penulis selama menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Fakultas Sains dan Teknologi yang telah begitu banyak memberikan bekal keilmuan kepada penulis.
7. Segenap dosen dan karyawan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mendampingi penulis selama menjalani studinya.

8. Bapak Drs. Sarijan selaku Kepala SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
9. Ibu RR. Dewi Rochmiyatun, S.E., selaku guru mata pelajaran Matematika kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta sebagai kolaborator yang senantiasa membantu dan memberikan masukan kepada penulis.
10. Bapak Ibu Guru SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta atas keramah-tamahannya.
11. Siswa-siswi kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta yang telah bersedia bekerja sama demi kelancaran proses pembelajaran selama penelitian berlangsung.
12. Segenap keluarga yang senantiasa mendukung penulis untuk meraih kesuksesan.
13. Bapak K.H. Ahmad Warson Munawwir beserta keluarga, para ustadz/ustadzah, dan tim kepengurusan PP Al Munawwir Putri kompleks Q Krpyak Yogyakarta yang senantiasa membantu, membimbing, dan mendampingi penulis selama menjalani kehidupannya di Yogyakarta
14. Teman-teman santri di PP Al Munawwir Putri kompleks Q Krpyak Yogyakarta, khususnya kamar 5c yang telah menemani penulis dalam kehidupan sehari-harinya di Yogyakarta.

15. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Matematika 2004, khususnya Atin, atas semangat, dorongan, bantuan, dukungan, dan semua yang telah penulis terima tanpa penulis dapat memberikan balasan apapun, sehingga penulis bisa sampai pada keadaan yang sekarang ini.
16. Teman-teman di program studi Pendidikan Matematika dan Matematika yang selalu membuat penulis merasa tak pernah sendiri.
17. Terima kasih juga kepada segenap pihak yang telah membantu penulis mulai dari pembuatan proposal, penelitian, sampai penulisan skripsi ini yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga amal baik yang telah diberikan oleh semua pihak di atas dapat diterima di sisi Allah SWT dan mendapat limpahan rahmat serta ridha-Nya. Amin...

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna perbaikan bagi penulis nantinya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan civitas akademika di SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta maupun di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 20 September 2008

Penulis

Nur Khasanah
NIM. 04430995

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Pembelajaran Matematika.....	8
2. Media Pembelajaran.....	15
3. Metode Permainan	17
4. Pemahaman Konsep Berhitung	23
5. Pembelajaran yang Menyenangkan.....	25
6. Prestasi Belajar.....	27
B. Tinjauan Pustaka.....	30
C. Kerangka Berpikir dan Hipotesis Tindakan.....	31
1. Kerangka Berpikir	31
2. Hipotesis Tindakan	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Tempat dan Waktu Penelitian	33
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	33
C. Pendekatan dan Jenis Penelitian	33
D. Desain Penelitian.....	35
E. Instrumen Penelitian	37
F. Indikator Penelitian	39
G. Prosedur Penelitian	39
H. Teknis Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi	44
B. Hasil Penelitian Tindakan	45
1. Siklus I	45
2. Siklus II	64
3. Siklus III	83
C. Pembahasan	100
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan	107
B. Keterbatasan Penelitian	108
C. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN-LAMPIRAN	113

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 : Pelaksanaan Penelitian	44
Table 4.2 : Gambaran Proses Pembelajaran berdasarkan Hasil Observasi dan Catatan Lapangan selama Siklus I	56
Tabel 4.3 : Perbandingan Rata-rata Skor Tes Kemampuan Awal dan Tes Siklus I	59
Tabel 4.4 : Kriteria Pengkategorian Skor Rata-rata Kelas	59
Tabel 4.5 : Gambaran Proses Pembelajaran berdasarkan Hasil Observasi dan Catatan Lapangan selama Siklus II	75
Tabel 4.6 : Perbandingan Rata-Rata Skor Tes Kemampuan Awal, Tes Siklus I, dan Tes Siklus II	79
Table 4.7 : Gambaran Proses Pembelajaran berdasarkan Hasil Observasi dan Catatan Lapangan selama Siklus III	94
Tabel 4.8 : Perbandingan Rata-Rata Skor Tes Kemampuan Awal, Tes Siklus I, Tes Siklus II, dan Tes Siklus III	97
Tabel 4.9 : Prosentase Kenaikan Rata-Rata Hasil Tes Akhir Siklus terhadap Kemampuan Awal	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	: Spiral Penelitian Tindakan Kelas	36
Gambar 4.1	: Siswa melakukan permainan membilang.....	47
Gambar 4.2	: Papan nilai tempat bilangan	51
Gambar 4.3	: Guru mengawasi siswa yang sedang mencari penyelesaian terbaik.....	52
Gambar 4.4	: Siswa melakukan permainan mengenal nilai tempat	53
Gambar 4.5	: Guru membantu siswa yang merasa kesulitan	70
Gambar 4.6	: Suasana evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus ...	74
Gambar 4.7	: Siswa mengocok kartu bilangan	86
Gambar 4.8	: Grafik Hasil Observasi Pembelajaran	106
Gambar 4.9	: Grafik Peningkatan Prestasi Belajar	106

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Keterangan	111
	Curriculum Vitae	112
	Sertifikat PPI	113
	Sertifikat KKN	114
	Surat Keterangan Tema Skripsi	115
	Penunjukkan Pembimbing Skripsi	116
	Usulan Penelitian	118
	Bukti Seminar	119
Lampiran II	: Instrumen Pembelajaran	120
	Rencana Pembelajaran	121
	Lembar Kegiatan Siswa	139
	Buku Kerja	152
	Cerpen Matematika	160
	Kartu Bilangan	161
Lampiran III	: Instrumen Penelitian	165
	Lembar Observasi	166
	Catatan Lapangan	168
	Pedoman Wawancara	177
	Soal Tes	179
Lampiran IV	: Hasil Penelitian	183
	Hasil Tes dan Perhitungannya	184
	Hasil Observasi	186
	Hasil Wawancara	212
Lampiran V	: Surat-Surat Penelitian	217

**IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN SEBAGAI UPAYA
MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG
MENYENANGKAN DAN MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH
JOGOKARIYAN YOGYAKARTA**

ABSTRAK

NUR KHASANAH
NIM. 04430995

Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta dengan penerapan metode permainan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta yang berjumlah 14 orang dan guru mata pelajaran matematika kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta. Obyek penelitian ini adalah proses penerapan metode permainan. Penelitian dilakukan dalam 3 siklus, dimana dalam setiap siklus terdiri dari 6-7 jam pelajaran dan terbagi dalam 9 kali pertemuan. Data penelitian diperoleh dari tes hasil belajar dengan data pembandingan yaitu hasil observasi secara langsung selama proses kegiatan pembelajaran, hasil wawancara siswa dan guru, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan metode permainan, yaitu berupa permainan gerak dan permainan peraga dengan media kartu bilangan, pembelajaran matematika yang menyenangkan di kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta dapat terwujud serta prestasi belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta meningkat. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata hasil observasi pembelajaran yang termasuk dalam kategori baik, yaitu terhadap guru sebesar 78,47 % dan terhadap siswa sebesar 89,90 % serta rata-rata hasil tes belajar siswa pada setiap siklus yang selalu meningkat jika dibandingkan dengan kemampuan awal, yaitu dengan peningkatan sebesar 10,75% untuk siklus I, 21,28 % untuk siklus II, dan 22,87% untuk siklus III.

Key Word : Metode permainan, pembelajaran matematika yang menyenangkan, prestasi belajar, dan siklus.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah SWT yang paling sempurna, yang diutus ke dunia untuk mencari bekal bagi kehidupan akhiratnya. Manusia memerlukan strategi dalam menjalani kehidupannya di dunia agar dapat berlangsung lancar sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Hal ini dapat ditempuh manusia dengan cara belajar.

Belajar merupakan suatu proses aktif yang dilakukan oleh siswa yang di dalamnya terjadi pembentukan makna. Siswa menciptakan makna dari apa yang dilihat, dirasakan, dan dialami, serta dipengaruhi oleh pengertian yang sudah dimiliki. Proses ini terjadi secara terus-menerus, yaitu setiap kali siswa berhadapan dengan fenomena baru yang dilanjutkan dengan pengaturan kembali pikiran siswa. Sebagaimana pernyataan Sukardjono, bahwa belajar merupakan proses aktif siswa mengonstruksi makna/arti baik dari teks, dialog, pengalaman fisis atau lainnya; proses mengasimilasi dan menghubungkan pengalaman; atau bahan yang telah dipelajari dengan pengertian yang sudah dipunyai siswa sehingga pengertiannya berkembang.²

Belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh setiap anak didik. Nilai-nilai itu dapat diambil dari berbagai sumber yang sesungguhnya banyak terdapat dimana-mana; di

² Sukardjono, *Filsafat dan Sejarah Matematika* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm. 134.

sekolah, di halaman, di pusat kota, di pedesaan, dan sebagainya. Saripudin dan Winataputra mengelompokkan sumber belajar menjadi 5 kategori, yaitu manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan.³ Sekolah adalah salah satu jenis lembaga pendidikan. Belajar di sekolah biasanya dilaksanakan di dalam kelas, baik kelas terbuka maupun tidak terbuka. Suharsimi Arikunto mengemukakan pengertian kelas sebagai sekelompok siswa, yang pada waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama.⁴

Penuturan di atas menghasilkan kesimpulan bahwa belajar di sekolah adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh sekelompok anak didik, yang pada waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama.

Setiap proses yang dilakukan manusia pasti mempunyai hasil. Belajar sebagai proses mempunyai hasil yang berupa perubahan yang terjadi pada diri siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia fisik dan sekitarnya serta apa yang telah ia miliki seperti: konsep, tujuan, dan motivasi.⁵

Mata pelajaran Matematika diajarkan pada tiap-tiap jenjang pendidikan, baik pendidikan umum maupun pendidikan kejuruan. Hal ini dikarenakan oleh peran matematika sebagai sarana penataan nalar peserta

³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 138-139.

⁴ Ibid, hlm. 196.

⁵ Tim Dosen Filsafat Ilmu Fakultas Filsafat UGM, *Filsafat Ilmu* (Yogyakarta: Liberty, 2003), hlm. 127.

didik. Oleh karena itu, aspek pemahaman suatu konsep dalam pengajaran matematika di sekolah dasar menjadi hal yang harus dimiliki siswa, sehingga matematika dapat berperan dengan baik dalam pengembangan ilmu dan pengetahuan.

Matematika identik dengan hal-hal yang abstrak, khususnya dalam hal penerapan ilmunya, sehingga memerlukan kemampuan berpikir tertentu dalam memahaminya. Ilmu matematika juga banyak melibatkan pengertian konsep-konsep dan teori-teori. Aljabar adalah salah satu bidang yang diajarkan dalam matematika, yang melibatkan pengertian konsep-konsep dan teori-teori. Anak yang berusia 7-12 tahun lebih bisa menerima pengetahuan yang bersifat konkret. Oleh karena itu, pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar perlu dilakukan dengan bantuan benda-benda konkret. Siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami banyak hal dan dalam berpikir logis jika tidak ada benda-benda konkret. Hal ini sesuai dengan penjelasan Jean Piaget mengenai tingkat-tingkat perkembangan intelektual siswa, bahwa siswa SD pada umumnya termasuk pada tahap operasional konkret, dimana seorang siswa mudah memahami obyek-obyek konkret atau peristiwa-peristiwa yang langsung dialami.⁶

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika sangat banyak. Salah satu permasalahan matematika terjadi di kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta, yang terdiri dari 14 siswa, dimana perhatian dari sebagian siswa dalam menerima pelajaran dari guru tidak

⁶ Erman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: UPI, 2003), hlm. 40-41.

terpusat penuh pada pelajaran dan keterangan guru, akan tetapi cenderung bermain-main di dalam kelas. Oleh karena itu, seorang guru harus menyadari bahwa bermain tidak dapat lepas dari kehidupan anak-anak. Bermain sangat mempengaruhi pertumbuhan fisik, perkembangan mental dan sosial, serta perkembangan kecerdasan anak. Keinginan anak untuk bermain dapat dimanfaatkan oleh orang tua maupun guru sebagai media untuk menanamkan pemahaman anak terhadap konsep dari materi pelajaran yang akan disampaikan.

Siswa kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta pada umumnya beranggapan bahwa matematika adalah sesuatu yang sulit, menakutkan, dan akan membuat siswa pusing. Hal ini mengakibatkan adanya ketegangan dan ketakutan pada diri sebagian siswa di kelas tersebut saat belajar matematika. Selain itu, guru yang mengajar kelas tersebut masih sering melakukan pembelajaran matematika dengan penekanan-penekanan yang berlebihan pada penghafalan semata, penekanan pada kecepatan berhitung, penekanan berlebihan pada prestasi individu, pengajaran yang otoriter, serta kurangnya variasi proses belajar mengajar khususnya dalam pemanfaatan media. Hal ini menimbulkan kejenuhan pada siswa dan akhirnya dapat menurunkan minat belajar matematika, sehingga siswa sulit memahami dan mengerti materi pelajaran yang diberikan guru dan berakibat pada rendahnya prestasi belajar matematika siswa.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya yang telah penulis kemukakan, adalah

penggunaan metode permainan. Penerapan metode ini adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan dengan bantuan permainan menggunakan benda konkret yang telah dikenal siswa. Langkah ini diambil dengan harapan dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar matematika siswa, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

Situasi anak bermain sambil belajar matematika menjadikan anak senang belajar matematika. Hal ini terjadi karena adanya dorongan dan minat untuk mempelajari matematika secara suka rela, anak dapat memusatkan perhatian, dapat mengerjakan sendiri, memecahkan sendiri, serta betul-betul memahami dan mengerti materi yang disampaikan. Kondisi ini tercipta karena anak terlibat pada kegiatan dan keaktifan secara langsung, yaitu dalam permainan sehingga ketegangan-ketegangan dalam pikiran anak pada saat belajar matematika berkurang.

B. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembelajaran matematika dalam pemahaman konsep berhitung pada pokok bahasan bilangan dan operasinya, khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan 3 angka dengan menggunakan metode permainan untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan di atas, dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan di kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta dengan menggunakan metode permainan dalam pemahaman konsep berhitung?
2. Bagaimana meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta dengan menggunakan metode permainan dalam pemahaman konsep berhitung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan di kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta dengan menggunakan metode permainan dalam pemahaman konsep berhitung.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta dengan menggunakan metode permainan dalam pemahaman konsep berhitung.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru yang bersangkutan

- a. Menambah wawasan guru dalam usaha mencapai pemahaman konsep berhitung siswa.
- b. Sebagai bahan koreksi terhadap cara mengajar guru.

2. Bagi Siswa

Memotivasi siswa untuk memahami konsep berhitung dengan baik sehingga menumbuhkan semangat belajar matematika siswa.

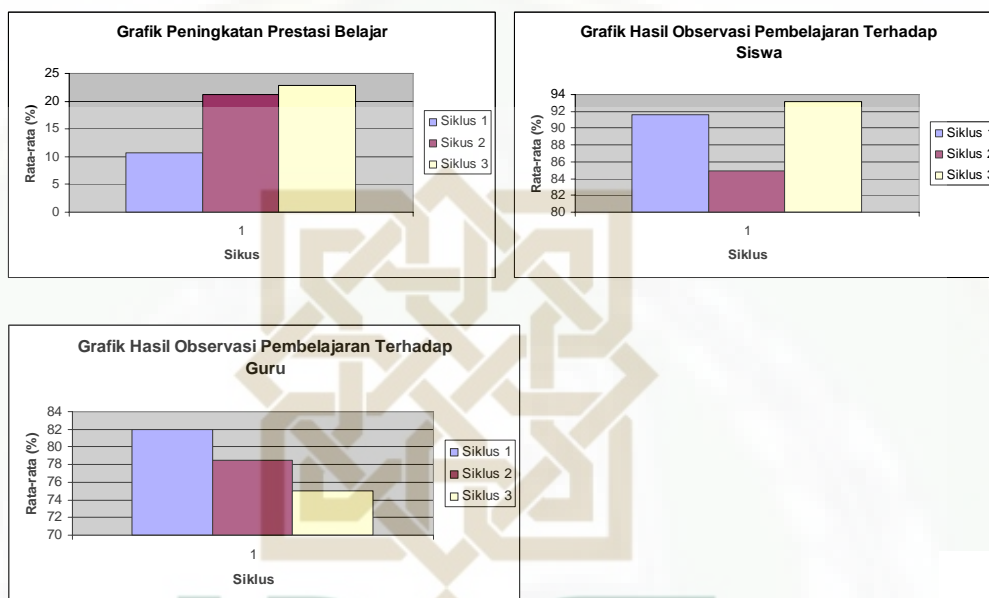
3. Bagi Sekolah.

Sebagai bahan pemberdayaan dalam meningkatkan inovasi metode pembelajaran matematika diantaranya dengan menggunakan metode permainan.

4. Bagi Mahasiswa

- a. Menambah wawasan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan dalam pemahaman konsep berhitung.
- b. Memotivasi diadakannya penelitian yang lebih lanjut.

memberikan respon yang positif. Siswa merasa aman, nyaman, serta tenang hatinya ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga prestasi belajarnya meningkat.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi metode permainan dalam pemahaman konsep berhitung dapat menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan di kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta. Hal ini terjadi karena permainan yang dilakukan merupakan permainan sederhana yang dibantu dengan penggunaan kartu bilangan yang berwarna-warni

dan merupakan hal yang baru (variasi) dalam pembelajaran di kelas tersebut.

2. Pembelajaran matematika yang menyenangkan ditunjukkan oleh adanya perasaan nyaman, aman, tenang hati, dan tidak takut dalam mengaktualisasikan kemampuan diri siswa. Hal ini terlihat dari beberapa aktivitas siswa, sebagaimana dapat dilihat pada Lampiran lembar observasi siswa.
3. Implementasi metode permainan dalam pemahaman konsep berhitung dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta. Hal ini terjadi karena permainan yang dilakukan mengkonkretkan konsep materi bilangan dan operasinya, khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan, sehingga siswa lebih memahami konsep.
4. Peningkatan prestasi belajar matematika siswa ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata hasil tes belajar siswa pada setiap akhir siklus, jika dibandingkan dengan tes kemampuan awal. Hal ini juga didukung oleh peningkatan prosentase jumlah siswa yang mendapatkan skor di atas Skor Ketuntasan Minimum (SKM) yang besarnya 65 pada setiap siklus, jika dibandingkan dengan kemampuan awal.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih terdapat keterbatasan, diantaranya:

1. Pelaksanaan tindakan hanya dilakukan pada 1 pokok bahasan dan dalam jangka waktu yang singkat sehingga penciptaan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan peningkatan prestasi belajar matematika siswa belum optimal.
2. Guru sering mendapat tugas luar secara mendadak, sehingga harus meninggalkan kelas dan meminta bantuan guru pengganti untuk melanjutkan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan pembelajaran tidak dapat berjalan optimal sebagaimana biasanya.
3. Ada satu siswa pindahan dari sekolah lain yang belum bisa beradaptasi dengan baik, sehingga belum bisa berinteraksi dengan baik dengan teman sekelasnya.
4. Sebagian kecil siswa tidak hadir ke sekolah sehingga tidak dapat mengikuti pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal evaluasi.
5. Dua orang siswa tidak mengikuti evaluasi akhir siklus III, sehingga peningkatan prestasi belajarnya tidak dapat dilihat secara jelas.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran seperti berikut:

1. Implementasi metode permainan dalam pembelajaran matematika dapat dikembangkan, sehingga siswa lebih memahami konsep materi, kemudian merasakan bahwa matematika tidaklah sulit dan

merasa senang pada saat mengikuti pembelajaran matematika, dan pada akhirnya prestasi belajar siswa meningkat.

2. Variasi pembelajaran dengan model individu dan kelompok serta jenis permainannya dapat dilakukan secara bergiliran disesuaikan dengan kebutuhan.
3. Presentasi kelas yang dilakukan oleh guru sebaiknya tidak dominan, tetapi guru berfungsi sebagai fasilitator.
4. Penelitian lanjutan dapat dikembangkan, baik untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika khususnya di SD Muhammadiyah Jogokariyan Yogyakarta maupun untuk meningkatkan ataupun mewujudkan aspek yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cleave, Janice Van. 2003. *Matematika Untuk Anak*. Edisi dalam bahasa Indonesia. Bandung: Pakar Raya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. "Teori-Teori Belajar. *Bahan Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru SMP*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Psikologi Pendidikan Psikologi Pendidikan*. Edisi baru. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta.

- Fathani, Abdul Halim. 2007. <http://www.penulislepas.com>. Diakses 10 oktober 2007.
- Gem, Collins. 1997. *Kamus Saku Matematika*. Cet. I. Jakarta: Erlangga.
- Hadjar, Ibnu. 1996. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Radja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 1999. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartati, Dwi. 2001. *Efektivitas Penggunaan Metode Permainan dalam Pemahaman Konsep Berhitung Siswa Kelas I SDN Klegung I Tempel Tahun Ajaran 2000/2001*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Kartono. 1994. *Teori Permainan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Khafid, M. dan Suyati. 1994. *Pandai Berhitung Matematika SD Kelas I*. Jakarta: Erlangga.
- Koroh, Nico. J. J. 2001. *Metode Kasus dalam Proses Pembelajaran Manajemen Pemasaran Program Pasca Sarjana Magister Manajemen Disertasi*. Jakarta: Program Pasca Sarjana UNJ.
- Maleong, Lexy J, 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Margono, S. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Primaria, Lina Oktatilova. 2008. *Pengenalan Angka dengan Menggunakan Permainan Numerik Ball*. Yogyakarta: Prodi Matematika FMIPA UNY.
- Pusat Kurikulum. *Peraturan Pemerintah No22,23 dan 24 tahun 2006*. Jakarta Pusat. Online: www.purkur.net . diakses tanggal 15 September 2006.
- Ratnaningsih. 2007. *Efektivitas Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Sinduadi I pada Pokok Bahasan Operasi Hitung*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Roestiyah. N. K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet. III. Jakarta: Bina aksara.
- Runtukalu, Tonbuka. 1996. *Pengajaran Matematika Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Rusgiyanto. 1997. "Permainan sebagai Media Penanaman Konsep Matematika SD". *Paket Pembinaan Penataran*. Yogyakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Proyek PPPG Matematika.
- Sardiman A.M. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Siberman, Melvin L. 2004. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Cet. I. Bandung: kerja sama penerbit Nusamedia dengan penerbit Nuansa.

- Slameto. 1988. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Strauss, Anslem dan Juliet Corbin. 2007. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudirman N., dkk. 1991. *Ilmu Pendidikan*. Cet. V. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suherman, Erman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan P. Mat FPMIPA UPI.
- Sujanto, Agus. 1988. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardjono. 2007. *Filsafat dan Sejarah Matematika*. Jakarta: UT
- Sukayati. 2002. "Penelitian Tindakan Kelas". *Makalah* disampaikan pada Diklat Guru pemandu mata pelajaran Matematika SD tanggal 5 s.d. 20 Agustus di PPPG Matematika Yogyakarta.
- Sukayati. 2003. *Pengelolaan Kelas Matematika di SD*. www.p3gmatyo.go.id/download/SD/pengelolaanKelas.pdf.
- Supinah. 1994/1995. "Media Pengajaran untuk Konsep Operasi Hitung Perkalian di Kelas II Cawu 3". *Paket Pembinaan Penataran*. Yogyakarta: Depdikbud Dirjen Dikdasmen Proyek Peningkatan Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika.
- Surakhmad, Winarno 1990. *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar, Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran*. Bandung: Tarsito.
- Suryabrata, Sumadi. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susilo, Herawati dan Kisyani Laksono. *Implementasi Penelitian Tindakan Kelas*. <http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/01/implementasi-penelitian-tindakan-kelas-Pada-Anak/> pada tanggal 24 Nopember 2007.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tedjakusuma, S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Tim. 2004. *Media Pembelajaran Penulisan Karya Ilmiah dan PTK*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Nasional.
- Tim Dosen Filsafat Ilmu Fakultas Filsafat UGM. 2003. *Filsafat Ilmu*. Yogyakarta: Liberty.

- Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Departemen P dan K Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah.
- Tim Penulis Buku Psikologi Pendidikan. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UPP UNY.
- Tim Penyusun. 2004. "Teori-Teori Belajar Matematika". *Bahan Pelatihan Terintegrasi* Berbasis Kompetensi Guru SMP. Jakarta: Depdiknas-Dirjen Dikdasmen-Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Wardani, Sri. 2004. "Strategi-Pendekatan-Metode Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar". *Makalah* yang disajikan pada Diklat Supervisi Pembelajaran Matematika SD tingkat Nasional tanggal 25 Oktober s.d. 6 November 2004 di PPPG Matematika Yogyakarta
- Wardani, Sri. 2005. "Kurikulum 2004 Pembelajaran Matematika SMP". *Makalah* disampaikan pada kuliah Telaah Kurikulum Matematika Sekolah Menengah Tadris Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Wilis D., Ratna. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: P2LPTK.
- Wiraatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Zulkifli. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.