

**PENGGUNAAN PERMAINAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II
SDN AMBARUKMO**

**Skripsi
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1**



Diajukan oleh

**Siti Anis Khoeriah
00430396**

Kepada

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Anis Khoeriah

NIM : 0043 0396

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sejujurnya, bahwa Skripsi saya yang berjudul
**“PENGGUNAAN PERMAINAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN AMBARUKMO”** adalah asli
hasil penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi hasil karya orang lain.

Yogyakarta, 21 Agustus 2008



Yang menyatakan

Siti Anis Khoeriah
NIM. 0043 0396

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/2006/2008

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul

: Penggunaan Permainan Dalam Upaya Meningkatkan
Efektivitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II
• SDN Ambarukmo

yang dipersiapkan dan disusun oleh

:
Nama : Siti Anis Khoeriah
NIM : 0043 0396

Telah dimunaqasyahkan pada

: 29 Agustus 2008
Nila: Munaqasyah : B/C

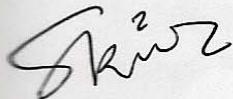
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

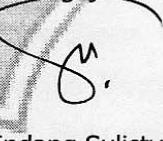

Drs. H. Sedyo Santosa, S.S, M.Pd
NIP. 150249226

Penguji I



Sri Utami Zuliana, S.Si
NIP.150301491

Penguji II



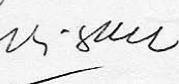
Dra. Endang Sulistyowati
NIP.150292517

Yogyakarta, 5 September 2008

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Sains dan Teknologi

Dekan


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



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp :

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 saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Siti Anis Khoeriah

NIM : 00430396

Judul Skripsi : **Penggunaan Permainan Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Ambarukmo**

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 skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Agustus 2008

Pembimbing I



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



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains Dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberi petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudari :

Nama : **SITI ANIS KHOERIAH**

NIM : **0443 0396**

Judul Skripsi : **Penggunaan Permainan Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Ambarukmo**

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.

Dengan ini kami mengharap Skripsi/Tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 20 Agustus 2008

Pembimbing II

Khurul Wardati, M.Si
NIP. 150 299 967

MOTTO

يُسْرًا الْعُسْرٌ مَعَ إِنَّ يُسْرًا الْعُسْرٌ مَعَ فَإِنَّ

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (Al-Insyiroh : 5-6)¹

¹¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Surabaya: Mekar, 2000), hlm. 1112

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk almamaterku tercinta

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

**PENGGUNAAN PERMAINAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II
SDN AMBARUKMO**

ABSTRAK

**Siti Anis Khoeriah
0043 0396**

**Jurusan Pendidikan Matematika
Fakultas Sains dan Teknologi
Yogyakarta, 2008**

Penelitian Penggunaan Permainan dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Ambarukmo ini bertujuan menganalisis dan mengkaji peningkatan efektivitas belajar matematika siswa. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Ambarukmo yaitu 31 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2008/2009 pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini terlaksana dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua dan satu kali pertemuan. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, jurnal harian, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan sejak awal data diperoleh dan data dianalisi secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menyukai pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan karet gelang. Siswa sudah dapat bekerjasama dalam kelompok dan aktif bertanya. Efektivitas pembelajaran matematika pada siklus I sebesar 72,45% dan efektivitas pembelajaran pada siklus II sebesar 78,75%, karena berada di atas batas bawah efektivitas 75%, maka dapat dikatakan pembelajaran matematika pada siklus II telah mengalami peningkatan. Adapun tes hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 74,19% dan siklus II sebesar 83,87% sehingga selisihnya 9,68%. Jumlah siswa yang meningkat hasil belajarnya dari siklus I ke siklus II ada 25 siswa. Presentase banyaknya siswa yang tuntas belajarnya siklus I sebesar 74,19% (23 dari 31 siswa), siklus II sebesar 83,87% (26 dari 31 siswa). Presentase banyaknya siswa yang tuntas belajarnya secara klasikal sebesar 80,64% (25 dari 31 siswa), karena presentase banyaknya siswa yang meningkat hasil belajarnya dari siklus I ke siklus II lebih dari 75 % dan presentase banyaknya siswa yang tuntas belajar dalam kelas yang diamati sebesar 80,64 %, maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan selain dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : efektivitas, permainan, pembelajaran matematika

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَىٰ أَمْوَارِ الدُّنْيَا وَالدِّينِ، أَشْهَدُ
أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّداً رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسِّلِّ
عَلَىٰ مُحَمَّدٍ وَعَلَىٰ أَهْلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji syukur penulis panjatkan hanya bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan hidayah dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsinya.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Maizer Said Nahdi, M.Si selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. H. Sedyo Santosa S.S., M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan bantuan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Dra. Hj. Khurul Wardati M, Si selaku pembimbing II sekaligus Kaprodi Pendidikan Matematika yang telah pula memberikan pengarahan, bimbingan, dan bantuan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Bapak Sukaryadi selaku Kepala Sekolah SDN Ambarukmo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
5. Bapak dan Ibu Guru SDN Ambarukmo, khususnya Ibu Harsini selaku Guru Matematika Kelas II.

6. Siswa-siswi kelas II SDN Ambarukmo yang telah ikut berperan serta dalam proses penelitian.
7. Bapa dan Mama beserta kakak-kakak dan adekku tercinta yang dengan sabar dan tiada henti-hentinya memberikan do'a dan semangat kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.
8. Teman-teman kost Lis, Yuni, Nunik, Tari, Ratih, Ari, Yuli, Fitri, Ratna dan Ratnaningsih yang telah memberikan motivasi dan bantuannya kepada penulis.
9. Sahabat-sahabatku Tini, Ninik, Tasnim, Sri dan Arini yang selalu memberikan motivasi dan bantuannya kepada penulis sejak baru kuliah.
10. Teman-teman jurusan Pendidikan Matematika yang telah memberikan motivasi kepada penulis.
11. Segenap pegawai dan dosen Fakultas Sains dan Teknologi serta pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan dan pahala terhadap semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis pada khususnya serta pembaca pada umumnya. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan-penulisan selanjutnya.

Yogyakarta, 25 Agustus 2008

Penulis

Siti Anis Khoeriah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Pembelajaran Matematika.....	6
2. Permainan dalam Pembelajaran Matematika SD.....	7
3. Efektifitas Proses Pembelajaran.....	10
B. Kajian Pustaka.....	13

C. Kerangka Berpikir dan Hipotesis Tindakan	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
A. Waktu dan Tempat Penelitian	15
B. Subjek dan Objek Penelitian	15
C. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	15
D. Desain Penelitian.....	17
E. Deskripsi lokasi Penelitian.....	21
F. Instrumen Penelitian.....	21
G. Teknik Pengumpulan Data	21
H. Teknik Analisis Data.....	23
I. Indikator Keberhasilan.....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	25
A. Hasil Penelitian Tindakan	25
1. Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	26
2. Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	40
B. Hasil Belajar Siswa.....	46
C. Pembahasan Hasil Penelitian	47
BAB V PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	59
C. Kekurangan Penelitian.....	59
D. Tindak Lanjut.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Analisis Pengamatan Efektivitas Siswa Siklus I	34
Tabel 2. Hasil Lembar Observasi Untuk Guru Siklus I Pertemuan 1.....	34
Tabel 3. Hasil Lembar Observasi Untuk Guru Siklus 1 Pertemuan 2.....	35
Tabel 4. Analisis Pengamatan Efektivitas Siswa Siklus II.....	43
Tabel 5. Hasil Lembar Observasi Untuk Guru Siklus II	43
Tabel 6. Hasil Belajar dari Siklus I ke Siklus II	46

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang

Banyak negara mengakui bahwa persoalan pendidikan merupakan persoalan yang pelik. Meskipun demikian semua mengakui bahwa pendidikan merupakan tugas negara yang amat penting. Bangsa yang ingin maju, membangun, dan berusaha memperbaiki keadaan masyarakat dan dunia mengakui pula, bahwa pendidikan merupakan kunci keberhasilan.¹

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk kehidupan bersosial sehingga matematika selalu diajarkan di setiap jenjang pendidikan, baik pendidikan umum maupun pendidikan kejuruan, mulai pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Hal ini sesuai dengan peranan matematika sebagai sarana nalar peserta didik, diharapkan dengan mempelajari matematika siswa dapat berfikir dan bernalar secara logis, analitis, kritis, dan kreatif. Selain itu dengan mempelajari matematika diharapkan siswa dapat memecahkan segala persoalan yang dihadapi baik masalah yang berkaitan dengan matematika, maupun yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Proses belajar mengajar perlu mendapatkan penanganan yang serius, untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Kenyataan menunjukkan, bahwa sebagian siswa di tingkat lanjut berpendapat bahwa matematika sukar. Hal ini tentu saja akan mengakibatkan rendahnya prestasi belajar matematika siswa. Oleh karena itu

¹ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2005), hlm. 1.

perlu dikaji apa yang menjadi penyebabnya. Umumnya guru memandang pekerjaan mengajar merupakan pekerjaan yang rutin telah menjadi kebiasaan sehari-hari. Dalam situasi demikian, tidak ada inovasi dan kekreatifan untuk membawa pembelajaran ke arah yang lebih baik. Hal ini tentu berakibat hasil belajar siswa relatif sama dari tahun ke tahun, padahal ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat².

Salah satu sifat yang dimiliki matematika adalah mempunyai objek yang abstrak. Hal ini termasuk salah satu dari sekian penyebab siswa mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Para ahli psikologi berpendapat bahwa anak-anak mudah memahami konsep yang rumit dan abstrak, jika disertai dengan contoh konkret, dengan mempraktekkan usaha penemuan konsep melalui perlakuan terhadap kenyataan fisik, melalui penanganan benda-benda nyata.

Proses belajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode, dan alat serta evaluasi. Metode dan alat peraga merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, peranan alat bantu atau alat peraga sangat penting sebab dengan adanya alat peraga ini bahan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Permainan dalam pembelajaran matematika digunakan agar tercipta suasana yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran matematika yang diberikan.

² Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung:PT. Sinar Baru Algesindo, 2002), hlm.35

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Ambarukmo, banyak siswa SDN Ambarukmo yang mengatakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami dan mengerti materi pelajaran yang diberikan guru, karena adanya ketegangan dan ketakutan siswa dalam menerima pelajaran. Berdasarkan observasi, strategi belajar mengajar matematika di SDN Ambarukmo menunjukkan kecenderungan proses belajar mengajar matematika kurang menggunakan metode yang bervariasi. Proses belajar mengajar yang demikian membuat siswa jadi jemu. Penyampaian materi secara tradisional, yaitu ceramah, tanya jawab dan mencatat apa yang dicatat oleh guru di papan tulis akan membuat siswa merasa jemu dan bosan. Jika hal ini dibiarkan terus menerus, tentu saja ini akan berdampak pada minat siswa terhadap pembelajaran matematika yang menjadi berkurang, dan berakibat prestasi belajarnya menjadi menurun.

Untuk menciptakan efektivitas pembelajaran matematika agar siswa dapat memahami materi pelajaran matematika yang diberikan, maka dapat digunakan permainan dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dengan permainan merupakan kegiatan belajar yang menarik dan dimungkinkan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan santai. Apalagi pada masa-masa pertumbuhan siswa akan merasa senang, jika suasana belajarnya diwujudkan dalam kegiatan bermain. Perasaan senang akan menimbulkan minat untuk belajar sehingga prestasi belajar menjadi meningkat.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini akan membahas tentang penggunaan permainan dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika siswa kelas 2 SDN Ambarukmo tahun ajaran 2008/2009. Permainan yang digunakan adalah berhitung dengan menggunakan karet gelang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan?
2. Apakah penggunaan permainan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan permainan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Sebagai masukan dan pertimbangan bagi guru SDN Ambarukmo dalam penggunaan permainan sebagai salah satu variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di SDN Ambarukmo.
2. Sebagai masukan bagi guru dan calon guru matematika dalam pengembangan strategi belajar mengajar matematika dengan penggunaan metode permainan.
3. Dapat memberikan inspirasi dan referensi untuk penelitian pendidikan yang sejenis.
4. Sebagai pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam penerapan permainan sebagai metode pembelajaran dan sebagai bahan dalam penyusunan tugas akhir.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilaksanakan di SDN Ambarukmo kelas II pada pokok bahasan operasi hitungan bilangan, dapat disimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika melalui permainan dengan menggunakan karet gelang ternyata dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Efektifitas pembelajaran matematika pada siklus I sebesar 72,45% dan efektivitas pembelajaran pada siklus II sebesar 78,75%, karena berada di atas batas bawah efektivitas 75%, maka dapat dikatakan pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan pada siklus II telah mengalami peningkatan.
2. Pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan ternyata dapat meningkatkan efektivitas belajar matematika siswa. Adapun tes hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 74,19% dan siklus II sebesar 83,87% sehingga selisihnya 9,68%. Jumlah siswa yang meningkat hasil belajarnya dari siklus I ke siklus II ada 25 siswa, karena persentase banyaknya siswa yang meningkat hasil belajarnya dari siklus I ke siklus II lebih dari 75% dan persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar dalam kelas yang diamati sebesar 80,64%, maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan

permainan selain dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Karena keterbatasan peneliti, maka dalam penelitian ini masih ada beberapa kekurangan dalam penelitian ini. Maka kepada peneliti sejenis diharapkan mampu mengisi kekurangan – kekurangan itu. Bedasarkan kendala/kekurangan peneliti maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ambarukmo terutama siswa kelas II yang sama sekali belum pernah menggunakan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa perlu penjelasan untuk lebih bersemangat dalam belajar karena adanya hal yang baru.
2. Dalam pembelajaran matematika untuk operasi penjumlahan dan pengurangan dengan penerapan metode permainan, peneliti menggunakan permainan yang kurang bervariasi. Kepada peneliti sejenis mungkin dapat menggunakan/menambah permainan yang bervariasi sebagai inovasi dalam pembelajaran atau mungkin dapat menggunakan metode yang sama untuk pokok bahasan yang berbeda dan dikelas yang berbeda.

C. 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 3 kali pertemuan dan terbatas hanya pada satu pokok bahasan sehingga peningkatan dan hasil yang diinginkan belum optimal.
3. Alat peraga yang jumlahnya terbatas untuk permainan.
4. Jumlah soal latihan yang dipersiapkan dan diberikan oleh peneliti sebagai soal diskusi kurang menyesuaikan dengan alokasi waktu, sehingga beberapa soal latihan ada yang belum dikerjakan.
5. Dalam penelitian ini jumlah anggota kelompok belajar yang terlalu banyak sehingga pengamatan kurang maksimal.
6. Dalam pembelajaran matematika untuk operasi penjumlahan dan pengurangan dengan penerapan metode permainan, peneliti hanya menggunakan alat peraga yang sama untuk dua siklus.

D. Tindak Lanjut

Tindak lanjut yang dapat dilakukan setelah penelitian ini adalah

1. Melakukan penelitian sejenis dengan rentang waktu yang lebih lama agar diperoleh hasil yang maksimal.
2. Menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian secara lengkap bagi suksesnya penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suharjana. (1993). *Peranan Alat Peraga dalam Pengajaran Geometri Bidang Datar di SD*. Yogyakarta : PPPG Matematika.
- Arif. S. Sardiman, dkk.(2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Asri Budiningsih.(2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Jamarah (2002), Psikologi Belajar Mengajar, Jakarta : Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Jamarah dan Anwar Zain (2002), Strategi Belajar Mengajar, Jakarta : Rineka Cipta.
- Erman Suherman, dkk.(2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA UPI
- Mayke S. Tedjasaputra (2001), *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Dini*, Jakarta : PT Grasindo.
- Mudhoffr (1990). *Teknologi Intruksional*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2002). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar baru Algesindo.
- Pius Partanto dan M. Dahlan Al Bary. 1994. Kamus Ilmiah Populer. Jakarta : Arkola.
- Ratnaningsih (2007), *Efektivitas Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Sinduadi I pada Pokok Bahasan Operasi Hitung. Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Slameto. (2003), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (1986), *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bina Aksara.
- Suharsimi Arikunto, (2002), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Tim Penyusun. (2007). *Pedoman Penulisan Skripsi jurusan Tadris MIPA*. Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

