

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI
BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN MATEMATIKA
PADA MATERI OPERASI HITUNG MELALUI METODE
BERMAIN KELAS I SD NEGERI WATES WONOBOYO
TEMANGGUNG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Sains (S. Pd. Si)



Diajukan oleh:

USWATUN KHASANAH
NIM: 04430968-03

**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.01.1/2547/2008


Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Upaya Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Pada Materi Operasi Hitung Melalui Metode Bermain Kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung.

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Uswatun Khasanah
NIM : 04430968-03
Telah dimunaqasyahkan pada : 18 Desember 2008
Nilai Munaqasyah : A -

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

TIM MUNAQASYAH :

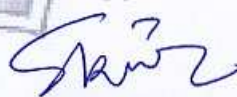
Ketua Sidang,


Sumaryanta, M.Pd
NIP.132252822

Penguji I


Muchamad Abrori, S.Si, M.Kom
NIP. 150293247

Penguji II


Sri Utami Zuliana, M.Sc
NIP. 150301491


Yogyakarta, 24 Desember 2008

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Sains dan Teknologi

Dekan




Muzer 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

Assalamualaikum wr.wb

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

Nama : Uswatun Khasanah
NIM : 04430968-03
Judul Skripsi : Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika pada materi operasi hitung melalui metode bermain kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Sains 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 berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 03 Desember 2008
Pembimbing I,

Sumaryanta, M.Pd
NIP. 132252822



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal :
Lamp :

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

Assalamualaikum wr.wb

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

Nama : Uswatun Khasanah
NIM : 04430968-03
Judul Skripsi : Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika pada materi operasi hitung melalui metode bermain kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Sains 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 berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 03 Desember 2008
Pembimbing II

Dra. Endang Sulistyowati
NIP. 150292517

Surat Pernyataan Keaslian Skripsi

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uswatun Khasanah

NIM : 04430968-03

Program Studi: Pendidikan Matematika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sejujurnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
DALAM PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI HITUNG
MELALUI METODE BERMAIN KELAS I SD NEGERI WATES
WONOBOYO TEMANGGUNG

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 03 Desember 2008

Yang menyatakan



Uswatun Khasanah
NIM.04430968-03

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
(QS. Al-Insyiroh: 6)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

ABSTRAK

Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika pada materi operasi hitung melalui metode bermain kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung

Uswatun Khasanah

04430968-03

Skripsi

Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

2008

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode bermain sebagai upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika pada materi operasi hitung di kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian adalah siswa kelas I di SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung Tahun Pelajaran 2008/2009. Jumlah siswa 20 orang. Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain dilaksanakan dengan berkelompok. Pembagian kelompok disesuaikan dengan ketentuan jumlah pemain dalam permainan yang akan digunakan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara terstruktur, catatan lapangan, dokumentasi, kartu senyum dan tes. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan melalui beberapa langkah yaitu: pengumpulan data, reduksi data, display data dan pengambilan kesimpulan. Analisis data kuantitatif data hasil observasi minat siswa dengan menghitung persentase tiap indikator dari lembar observasi, skor hasil tes atau latihan soal siswa dianalisis dengan membuat tabulasi dan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hal-hal yang membuat siswa merasa berminat dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain yaitu: adanya *reward* berupa pujian, *applause*, penguat, maupun hadiah langsung, guru lebih banyak memotivasi siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, bermacam-macam permainan yang digunakan, soal-soal yang bergambar dan berbentuk permainan, berbagai media yang cukup variatif, dan kartu senyum yang menarik. (2) Pembelajaran matematika dengan metode bermain dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas I. Pada siklus I persentase minat belajar siswa sebesar 64,77 % dengan kategori tinggi, pada siklus II persentase sebesar 76,55 % dengan kategori tinggi, dan pada siklus III persentase minat belajar siswa sebesar 86,03 % dengan kategori sangat tinggi. Hasil penempelan kartu senyum pada siklus I, persentase siswa yang menempel gambar senyum sebesar 74,84 %, pada siklus II sebesar 92,51 % dan pada siklus III sebesar 100 %. Hal ini berarti bahwa semua siswa merasa senang setelah akhir tindakan dengan menggunakan metode bermain. (3) Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas I. Pada siklus I skor rata-rata kelas sebesar 60,00, siklus II sebesar 71,00 dan siklus III sebesar 82,50.

Kata kunci: Metode Bermain, Operasi Hitung, Minat dan Prestasi

KATA PENGANTAR
Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur hanya kepada Allah SWT Yang Maha Rahman atas petunjuk serta karuniaNya sehingga skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika pada Materi Operasi Hitung Melalui Metode Bermain Kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung” ini, dapat penulis selesaikan. Tak lupa sholawat serta salam semoga terlimpah pada Nabi Allah Muhammad SAW, serta terlimpah pada pengikutnya. Amin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan adanya bimbingan, serta bantuan dan kerjasama yang baik dengan berbagai pihak. Oleh karenanya penulis ucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Hj. Maizer Said Nahdi, M.Si selaku dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga beserta seluruh stafnya.
2. Ibu Dra. Hj Khurul Wardati, M.Si selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga.
3. Bapak Sumaryanta, 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, keobyektifan dan kearifan.
4. Ibu Dra. Endang Sulistyowati selaku Penasehat Akademik dan pembimbing skripsi II yang dengan rela hati mengorbankan waktu dan tenaganya dalam memberikan bimbingan, pengarahan dan pengoreksian naskah skripsi ini dengan penuh ketelitian, keobyektifan dan kearifan.

5. Bapak / Ibu Dosen dan karyawan Fakultas Sains dan Teknologi.
6. Para staf perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah menjalankan tugasnya dengan baik dan telah banyak memberikan layanan kepada penulis selama proses belajar.
7. Bapak Kepala Sekolah Dasar Negeri Wates Wonoboyo Temanggung, terima kasih atas ijin yang diberikan untuk melakukan penelitian.
8. Bapak / Ibu Guru Sekolah Dasar Negeri Wates Wonoboyo Temanggung, terima kasih atas partisipasi yang diberikan.
9. Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan baik materil dan spirituil.
10. Suamiku tersayang, terima kasih atas semua dukungannya.
11. Buah hatiku yang tersayang Zada Al Adzkia El Hidayat (Zada) hadirmu memberi motivasi ibu untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Kakak-kakaku dan adik-adikku tercinta, terima kasih atas do'a dan dukungannya.
13. Ibunya Syifa' (Khusnul Arofah) terima kasih atas persaudaraan, persahabatan dan bantuannya selama ini, semoga kita dapat mendidik dan merawat buah hati kita.
14. Teman-temanku satu angkatan yang tak bisa kusebut satu persatu semoga kita selalu dalam ikatan ukhuwah.
15. Teman-teman satu bimbingan, Om Ibnu dan Lala terima kasih bantuannya selama ini.

16. Dan masih banyak lagi yang tidak bisa penulis sebutkan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya penulis sadari bahwa laporan ini masih terdapat kekurangan dan dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 02 Desember 2008
Penulis

Uswatun Khasanah
NIM. 04430968-03

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
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN RELEVAN	
A. Landasan Teori	11
1. Pembelajaran Matematika	11
2. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	15
3. Metode Bermain	18
4. Minat	23

5. Prestasi Belajar	24
B. Penelitian Relevan	27
C. Kerangka Berfikir dan Hipotesis Tindakan	29
1. Kerangka Berfikir	29
2. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	31
B. Subyek dan Obyek Penelitian	31
C. Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
D. Desain Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Instrumen Penelitian	36
G. Prosedur Penelitian	40
H. Keabsahan Data.....	43
I. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	47
1. Siklus I	49
2. Siklus II	96
3. Siklus III	124
B. Pembahasan	143
C. Keterbatasan Penelitian	150

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 151

B. Saran 152

DAFTAR PUSTAKA 153

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai UASBN mata pelajaran matematika SD Negeri Wates Tahun Pelajaran 2007/2008	5
3.1 Kualifikasi Hasil Presentase Minat Siswa	46
4.1 Jadwal Pelajaran Matematika Kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung	47
4.2 Jadwal Pelajaran Matematika Kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung Pada Bulan Ramadhan	47
4.3 Jadwal Pelaksanaan Tindakan	48
4.4 Hasil Observasi Guru Pada Siklus I	84
4.5 Hasil Observasi Minat Siswa Pada Siklus I	86
4.6 Tabel Distribusi Hasil Tes Siklus I	89
4.7 Jumlah hasil penempelan kartu senyum pada siklus I	90
4.8 Hasil Observasi Guru Pada Siklus II	114
4.9 Hasil Observasi Minat Siswa Pada Siklus II	116
4.10 Tabel Distribusi Hasil Tes Siklus II	119
4.11 Tabel Peningkatan Skor Rata – rata Kelas Tes Siklus I Sampai Tes Siklus II	119
4.12 Jumlah Hasil Penempelan Kartu Senyum Pada Siklus II	120
4.13 Hasil Observasi Guru Pada Siklus III	136
4.14 Hasil Observasi Minat Siswa Pada Siklus III	138
4.15 Tabel Distribusi Hasil Tes Siklus III	140

4.16	Tabel Peningkatan Skor Rata – rata Kelas Tes Siklus I Sampai Tes Siklus III	141
4.17	Jumlah hasil penempelan kartu senyum pada siklus III	141
4.18	Persentase Minat Belajar Siswa Pada Siklus I Sampai Siklus III Setelah Menggunakan Metode Bermain	144
4.19	Rata-rata Persentase Hasil Penempelan Kartu Senyum Siklus I, Siklus II dan Siklus III Setelah Menggunakan Metode Bermain	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Model visualisasi bagan yang disusun oleh Kemmis dan Mc Taggart	33
4.1 Siswa bermain dengan gambar buah strowbery dan gambar pensil	57
4.2 Guru dan siswa memberi contoh cara memainkan <i>number 11 – 20</i>	64
4.3 Aktivitas siswa saat bermain <i>number 11 – 20</i>	67
4.4 Siswa yang menang pada kelompok VIII	68
4.5 Diskusi kelompok mengisi teka-teki angka	76
4.6 Siswa menempel teka-teki angka di dinding	78
4.7 Guru membagikan soal tes dan menjelaskan cara mengerjakannya	82
4.8 Siswa mengerjakan tes siklus I	82
4.9 Diagram minat belajar siswa siklus I	87
4.10 Pemberian penghargaan pada siswa yang mendapat nilai terbaik pada tes siklus I	98
4.11 Siswa memainkan permainan huruf Y	102
4.12 Suasana kelas saat bermain <i>who has?</i>	106
4.13 Guru menunjukkan cara memainkan kartu millenium ular angka dan menyuruh siswa mencari kartu jawaban yang tepat	110
4.14 Siswa memainkan kartu millenium ular angka	111

4.15 Kelompok yang selesai memainkan permainan kartu millenium ular angka terlebih dahulu	111
4.16 Kegiatan tes siklus II	113
4.17 Diagram minat belajar siswa siklus II	117
4.18 Pemberian hadiah siswa yang mempunyai nilai tertinggi pada tes siklus II	125
4.19 Aktivitas siswa saat bermain permainan pengurangan	127
4.20 Kegiatan siswa menulis permainan pengurangan	131
4.21 Siswa bermain kartu millenium ular angka dengan asyik dalam satu kelompok	134
4.22 Suasana kelas saat tes siklus III	135
4.23 Diagram minat belajar siswa siklus III	139
4.24 Grafik Peningkatan Skor Rata-rata Kelas I	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, kita ingin menghasilkan manusia Indonesia yang berkualitas. Manusia yang berkualitas dilihat dari segi pendidikan telah terkandung secara jelas dalam Tujuan Pendidikan Nasional. Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional, Tujuan Pendidikan Nasional dirumuskan sebagai berikut:

Tujuan pendidikan nasional adalah “untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Peserta didik atau siswa agar dapat mencapai Tujuan Pendidikan Nasional yang telah ditentukan, maka diperlukan wahana yang dapat digambarkan sebagai kendaraan. Dengan demikian pembelajaran matematika dapat digunakan sebagai media untuk mencapai Tujuan Pendidikan Nasional. Matematika merupakan mata pelajaran yang selalu diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Pada kenyataannya, yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika tidak begitu diminati oleh para siswa. Sampai saat ini hanya kalangan siswa-siswa tertentu saja yang menyukai pelajaran matematika. Sebagian siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan seolah-olah matematika adalah momok yang

¹ Dinn Wahyudin, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008), hlm.2.9

menyeramkan. Lebih memprihatinkan lagi bahwa hasil prestasi siswa di bidang matematika masih relatif rendah.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan² di kelas I SD Negeri Wates, masih banyak permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran diantaranya guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton, hampir tanpa variasi kreatif. Pembelajaran masih menggunakan metode ekspositori sehingga mencatat dan menerangkan menjadi dominan dalam belajar di kelas. Guru kurang mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam untuk siswa misalnya diskusi, tanya jawab, demonstrasi dan strategi-strategi pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Disamping itu guru jarang menggunakan atau memanfaatkan media dalam membantu menanamkan konsep-konsep matematika, padahal dengan menggunakan media dapat membantu pemahaman siswa. Siswa Sekolah Dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun terikat dengan obyek yang konkret³. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan obyek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera.

Pada pembelajaran matematika, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan

² Observasi di kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo pada tanggal 14 April 2008

³ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 1

oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran yang jarang atau bahkan tidak menggunakan media akan membuat siswa menjadi jenuh dan tidak mampu menarik siswa agar lebih berminat untuk belajar matematika.

Pelajaran matematika di mata sebagian besar siswa SD Negeri Wates itu membosankan, rumit dan siswa sering tidak mengetahui materi yang dipelajarinya untuk apa. Hal ini ditunjukkan pada setiap kali pelajaran matematika, sebagian besar siswa tidak semangat dalam mengikuti pelajaran. Setiap kali pelajaran matematika, guru menggunakan waktu pelajaran 35 menit untuk membahas pekerjaan rumah dalam waktu 20 menit, memberikan pelajaran baru dalam waktu 10 menit dan memberikan tugas kepada siswa dalam waktu 5 menit. Hal ini juga membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti pelajaran. Sebagian besar siswa berkata kalau pelajaran matematika rumit, karena banyak rumus-rumus yang harus dihafalkan.⁴ Ada sebagian siswa yang merasa takut ketika pelajaran matematika. Ini terlihat ketika guru menerangkan, siswa cenderung diam, ketika ditanya “sudah jelas belum?”, siswapun tidak menjawab. Dan akhirnya ketika siswa disuruh untuk mengerjakan soal, maka jawaban sebagian besar siswa masih salah.

Permasalahan lain yang juga terlihat pada saat pembelajaran matematika, sebagian siswa tidak mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru pada saat pelajaran matematika sebelumnya. Ketika siswa ditanya alasan tidak mengerjakan, ada siswa yang menjawab karena lupa kalau ada PR

⁴ Wawancara dengan siswa SD Negeri Wates Wonobojo pada tanggal 21 April 2008

bahkan ada yang menjawab tidak tahu kalau ada PR. Pada saat pembelajaran siswa juga cenderung melakukan aktifitas lain yang lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak terpusat penuh pada pelajaran dan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Ada yang menggambar, corat-coret di kertas, bermain dengan benda-benda yang ada di meja, bahkan ada yang berbicara dan bercanda dengan teman sebangku di dalam kelas.

Kurang aktifnya siswa saat pembelajaran matematika berlangsung, ditunjukkan dengan siswa hanya melakukan sesuatu hal apabila sudah diperintahkan oleh guru. Jika guru menerangkan sambil menulis, siswa baru akan menulis jika guru sudah mengatakan “ayo ini di catat!”. Semangat siswa masih rendah untuk maju ke depan untuk mengerjakan soal, alasan tidak mau karena takut salah jawabannya.

Banyaknya permasalahan yang ditemukan pada saat pembelajaran matematika ini berarti bahwa pembelajaran matematika di kelas I SD Negeri Wates kurang berhasil. Kenyataan ini didukung ketika peneliti wawancara dengan beberapa siswa kelas I SD Negeri Wates⁵ sebagian besar siswa mengatakan bahwa pelajaran matematika sulit dan menakutkan. Sebagian besar siswa juga mengatakan bahwa setiap kali diadakan ulangan mendapat nilai dibawah 6. bahkan setelah diadakan perbaikan masih juga belum ada peningkatan nilai.

Rendahnya prestasi tidak hanya terjadi di kelas I saja, tetapi terjadi sampai pada tingkat-tingkat selanjutnya yaitu sampai kelas VI. Kenyataan ini

⁵ Wawancara dengan siswa kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo pada tanggal 21 April 2008

ditunjukkan pada saat diadakan latihan ujian untuk menghadapi Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional yang diselenggarakan dalam satu kecamatan, SD Negeri Wates mendapat peringkat 13 dari 21 SD/MI yang ada di kecamatan Wonoboyo⁶. Sedangkan pada saat Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional, prestasi belajar siswa kelas VI juga belum memuaskan. Nilai Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional (UASBN) Tahun Pelajaran 2007/2008 SD Negeri Wates adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai UASBN Mata Pelajaran Matematika
SD Negeri Wates Tahun Pelajaran 2007/2008

No Peserta UASBN	Nilai Matematika	No Peserta UASBN	Nilai Matematika
23-529-001-8	6,75	23-529-007-2	8,00
23-529-002-7	4,75	23-529-008-9	5,00
23-529-003-6	4,75	23-529-009-8	8,00
23-529-004-5	6,00	23-529-0010-7	5,75
23-529-005-4	7,00	23-529-0011-6	8,50
23-529-006-3	8,50	23-529-0012-5	5,50

Peringkat SD Negeri Wates dilihat dari hasil Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional (UASBN), mendapat peringkat 15 dari 21 SD/MI yang ada di kecamatan Wonoboyo. Kondisi tersebut perlu ditangani disegala aspek mulai dari kelas awal yaitu kelas I agar prestasi siswa di SD Negeri Wates lebih meningkat. Keberhasilan belajar siswa di kelas awal yaitu kelas 1 sangat penting untuk mendasari kegiatan belajar di kelas-kelas selanjutnya.

Mata pelajaran matematika yang diajarkan pada satuan pendidikan kelas I Sekolah Dasar meliputi aspek bilangan, geometri dan pengukuran. Salah satu pokok bahasan bilangan yang diajarkan di kelas I Sekolah Dasar adalah operasi hitung yang meliputi penjumlahan dan pengurangan.

⁶ Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Wates Wonoboyo pada tanggal 29 Mei 2008

Sedangkan operasi hitung untuk perkalian dan pembagian, untuk kelas I Sekolah Dasar belum diajarkan. Meskipun hanya dua macam operasi hitung yang diajarkan, akan tetapi dalam kenyataannya siswa kelas I SD Negeri Wates masih kesulitan untuk mempelajarinya. Salah satu bukti bahwa siswa kelas I SD Negeri Wates masih kesulitan untuk mempelajari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, terlihat pada setiap guru mengadakan ulangan harian, nilai yang dicapai siswa belum memuaskan. Dari empat kali diadakan ulangan, siswa yang mendapat nilai dibawah 6 mencapai 60% - 70% dari jumlah siswa.

Berbagai permasalahan di SD tersebut perlu diatasi dengan menerapkan metode pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Salah satu metode yang tepat dalam perkembangan anak adalah dengan bermain. Topik-topik dalam pelajaran matematika dapat disajikan dalam bentuk permainan, yang lebih dikenal dengan permainan matematika. Permainan matematika sangat potensial untuk mendukung keberhasilan pembelajaran matematika. Menurut Ruseffendi manfaat permainan dalam pelajaran matematika terutama untuk⁷: a) menimbulkan dan meningkatkan minat belajar; dan b) menumbuhkan sikap yang baik terhadap matematika. Disamping itu, sebagai kegunaan tambahan, permainan matematika itu dapat dikaitkan dengan mengembangkan konsep, untuk latihan keterampilan, untuk penguatan, untuk memupuk kemampuan pemahaman, untuk pemecahan kemampuan pemahaman dan untuk mengisi waktu senggang (hiburan).

⁷ Drs.Darhim, *Work Shop Matematika* (Jakarta: Dep Dik Bud, 1992) hlm.296.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

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

1. Implementasi metode bermain pada pembelajaran matematika di kelas I SD Negeri Wates Wonobojo Temanggung dilaksanakan dengan berkelompok. Pembagian kelompok disesuaikan dengan ketentuan jumlah pemain yang akan digunakan pada saat pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, jenis permainan yang akan digunakan dan aturan mainnya. Pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain, siswa merasa lebih berminat dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut:
 - a. Adanya *reward* berupa pujian: bagus kamu pintar, *applause*, penguat: tingkatkan terus belajarnya, maupun hadiah langsung berupa alat tulis.
 - b. Guru lebih banyak memotivasi siswa: ibu yakin kamu pasti bisa mengerjakan.
 - c. Guru menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
 - d. Berbagai macam permainan yang digunakan yaitu permainan dengan menggunakan gambar kumpulan benda-benda, *number 11-20*, teka-teki angka, huruf Y, *who has?*, kartu millenium ular angka dan permainan pengurangan.

- e. Soal-soal yang bergambar dan berbentuk permainan.
- f. Berbagai media yang cukup variatif yaitu kertas manila berwarna, potongan kertas bufallow berwarna, papan gabus dan kacang merah.
- g. Kartu senyum yang menarik, dikarenakan siswa baru mengenal dan mempergunakan kartu senyum.

Semua hal tersebut di atas yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga dengan adanya minat belajar yang tinggi diharapkan keaktifan siswa akan lebih meningkat dan prestasi belajar siswa juga meningkat.

2. Pembelajaran matematika dengan metode bermain dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung. Pada siklus I persentase minat belajar siswa sebesar 64,77 % dengan kategori tinggi, pada siklus II persentase sebesar 76,55 % dengan kategori tinggi, dan pada siklus III persentase minat belajar siswa sebesar 86,03 % dengan kategori sangat tinggi. Selain itu, minat belajar siswa dapat juga dilihat dari hasil penempelan kartu senyum dari masing-masing siswa mengenai perasaan setelah pelajaran matematika selesai. Hasil penempelan kartu senyum yang menempel gambar senyum selalu mengalami peningkatan di setiap siklus. Pada siklus I, persentase siswa yang menempel gambar senyum sebesar 74,84 %, pada siklus II sebesar 92,51 % dan pada siklus III sebesar 100 %. Hal ini berarti bahwa semua siswa merasa senang setelah akhir tindakan dengan menggunakan metode bermain.

3. Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas I SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung. Pada siklus I skor rata-rata kelas sebesar 60,00, siklus II sebesar 71,00 dan siklus III sebesar 82,50.

B. SARAN

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

1. Guru diharapkan dapat menggunakan metode bermain ini sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain yang berkeinginan untuk mengadakan penelitian serupa dapat mengembangkan penelitian ini tidak hanya membahas tentang upaya meningkatkan minat dan prestasi matematika saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Krismanto, *Beberapa Teknik, Model dan Strategi dalam Pembelajaran Matematika*, 2003 dalam <http://www.p3gmatyo.go.id/> <<http://www.p3gmatyo.go.id/>> download/ SMA/ STATEGI PEMBELAJARAN MATEMATIKA. Pdf. Diakses tanggal 19 Mei 2008 Pukul 08.30 WIB
- Anonim, *Bermain* dalam www.fertophades.wordpress.com di akses pada tanggal 6 Juni 2008 pukul 12.00 WIB
- , *Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak* dalam www.info.balitacerdas.com <<http://www.info.balitacerdas.com>> di akses pada tanggal 6 Juni 2008 pukul 12.00 WIB
- , *Prestasi Belajar* dalam www.geocities.com <<http://www.geocities.com>> diakses pada tanggal 6 juni 2008 pukul 12.00 WIB
- , *Proses belajar anak balita “ banyak bermain, banyak belajar”* dalam www.balipost.co.id <<http://www.balipost.co.id>> di akses pada tanggal 3 Mei 2008 pukul 08.30 WIB
- , www.uny.ac.id/sidev/artikelsiti/perkmb_peserta_didik. Diakses pada tanggal 27 juli 2008. Pukul 08.30
- Arikunto. Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*, Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bina Aksara.
- Danim. Sudarwan. 1994. *Media komunikasi pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Darhim. 1992. *Workshop Matematika* , Jakarta: Dep Dik Bud.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Matematika*, Jakarta: Depdiknas.
- , 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*, Jakarta:Depdiknas.
- , 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Djamarah. Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Hadi. Amirul dan Haryanto. 1998. *Metodologi Penelitian 2 untuk IAIN dan*

- PTAIS, Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah. Zakir. 1995. *Berhitung Sambil Bermain*, Bandung: Angkasa Raya.
- Hartati. Dwi. 2001. “*Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Dalam Pemahaman Konsep Berhitung Siswa Kelas I Cawu II SDN Klegung I Tempel Tahun Pelajaran 2000/2001*”, Skripsi. Yogyakarta:FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasan. Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Hasibuan.J.J. 1999. *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosdakarya.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, Bandung: Rosdakarya.
- Hirdjan. 1994. *Permainan Matematika Jilid I*, Yogyakarta: FMIPA IKIP.
- Hudojo. Herman. 1979. *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Kerami. Djati. 2003. *Kamus Matematika*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Maleong. Lexi, 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Melini. Anton.M, 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Mulyani. Sri. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Depdikbud.
- Rahman. Hibana.S 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PGTKI Press.
- Ratnaningsih, 2007. “*Efektifitas Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Sinduadi I pada Pokok Bahasan Operasi Hitung*”, Skripsi. Yogyakarta: FMIPA Universita Negeri Yogyakarta.
- Rusyan. Tabrani. A, dkk. 1994. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadiman. S. Arif, dkk. 2002. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Semiawan, Conny R. 1998. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*, Jakarta: Dep Dik Bud.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudono. Anggani . 2000. *Sumber belajar dan alat permainan (untuk pendidikan anak usia dini)*, Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono, 2004. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Alfabeta.
- Sukarman, Herry. 1999. *Sekitar Permasalahan Pengajaran di Sekolah Dasar dan Upaya Pemecahannya*, Yogyakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPP) Matematika.
- Sutikno, Sobry. *Peran Guru dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa*, dalam <http://www.bruderfic.or.id> diakses pada tanggal 2 November 2008 Pukul 11.00 WIB
- Syah. Muhibbin. 2006. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Penulis Buku Psikologi Pendidikan. 1993. *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: UPP UNY.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Uno. B. Hamzah. 2006. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman. Moh Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyudin. Dinn. 2008. *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Wahyuningsih. Sri. 2006. *“Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Condong Catur Yogyakarta Melalui Permainan”*, Skripsi. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Wardhani. Igak dan Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Winkel.W.S. 1984. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia.

LAMPIRAN 1

**Rencana Pelaksanaan pembelajaran
(RPP)**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. Identitas Mata Pelajaran

1. Satuan Pendidikan : SD Negeri Wates
2. Mata Pelajaran : Matematika
3. Kelas / Semester : I / 1
4. Waktu : 2 x 35 Menit
5. Materi Pokok : Operasi hitung bilangan (1 – 20)
6. Pertemuan Ke- : 1

II. Standar Kompetensi : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

III. kompetensi Dasar : - Membilang banyak benda
- Mengurutkan banyak benda

IV. Indikator : - Membilang atau menghitung secara urut
- Menyebutkan banyak benda

V. Alat / Media : 8 gambar benda–benda (buah strowbery dan pensil) masing-masing berjumlah 11 – 20, kertas manila dan doubletipe.

VI. Strategi Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal

- a. Membuka pelajaran dengan berdo'a bersama
- b. Mengingat materi sebelumnya dengan tanya jawab lambang bilangan 1 sampai 10.
- c. Guru membuka pembelajaran dengan bertanya : “guru meletakkan 11 buku di meja. Siswa disuruh untuk menghitung berapa jumlah buku yang ada di meja ibu guru? .
- d. Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan jawabannya.
- e. Guru menyuruh beberapa siswa untuk menentukan jawabannya.
- f. Guru menambahkan buku di meja satu persatu, 12, 13,...sampai 20.

2. Kegiatan Inti

- a. Masing-masing siswa mengambil satu gambar benda yang telah disediakan.
- b. Guru menyuruh setiap siswa yang memegang gambar yang sama untuk berkelompok jadi satu.
- c. Setiap siswa disuruh untuk menyebutkan banyak benda pada gambar yang telah dipegang oleh masing-masing siswa.
- d. Dalam satu kelompok, siswa yang memegang gambar benda dengan jumlah sedikit disuruh untuk menempelkan pada kertas yang telah disediakan disebelah kiri, kemudian disusul dengan gambar dengan jumlah diatasnya sampai gambar dengan jumlah paling banyak terletak paling kanan.
- e. Guru menyuruh tiap kelompok untuk mewakili siswa untuk menghitung secara urut dari gambar yang telah ditempel dikertas tersebut didepan kelas.
- f. Guru berkeliling membantu kelompok siswa yang kesulitan untuk mengurutkan dan menghitung gambar benda.
- g. Guru menjelaskan cara menulis lambing bilangan dari masing-masing banyaknya benda dalam gambar tersebut secara urut.
- h. Setiap siswa diberi kartu gambar benda yang jumlahnya 11 sampai 20, kemudian disuruh untuk memilih lambang bilangannya yang sesuai dengan jumlah gambar disamping dengan cara member tanda silang lambang bilangannya tersebut..
- i. Hasil dari pekerjaan masing-masing siswa dikumpulkan pada guru.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.
- b. Guru menyimpulkan dari materi yang telah disampaikan.
- c. Guru memberikan pekerjaan rumah, yaitu menuliskan lambang bilangan dari gambar yang diberikan.
- d. Mengakhiri pelajaran dengan berdo'a

VII. Metode : Tanya jawab, bermain dengan gambar, diskusi kelompok, presentasi dan penugasan

VIII. Assesment (Penilaian) :

1. Penilaian proses, meliputi keaktifan tiap siswa, kemampuan menjawab pertanyaan.
2. Penilaian hasil, meliputi hasil nilai dari tugas dan pekerjaan rumah.

IX. Daftar Pustaka :

- Handoko.Tri. *Terampil Matematika 1*, Jakarta: Yudhistira, 2006
- Surya, Yohanes. *Matematika itu Asyik*, Jakarta : PT. Armandelta Selaras, 2006
- Wati, dkk. *Belajar Matematika 2*, Semarang: PT. Mandira, 2007

Mahasiswa Peneliti

Uswatun Khasanah
NIM: 04430968-03

Wates, Agustus 2008

Guru Kelas

F. Suwanti
NIP.131546430

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. Identitas Mata Pelajaran

1. Satuan Pendidikan : SD Negeri Wates
2. Mata Pelajaran : Matematika
3. Kelas / Semester : I / 1
4. Waktu : 2 x 35 Menit
5. Materi Pokok : Operasi hitung bilangan (1 – 20)
6. Pertemuan Ke- : 2

II. Standar Kompetensi : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

III. kompetensi Dasar : - Membilang banyak benda
- Mengurutkan banyak benda

IV. Indikator : - Membandingkan dua bilangan melalui istilah lebih besar, lebih kecil atau sama besar.

V. Alat / Media : 20 set *number card* (11-20) berwarna merah muda dan 20 set *dot card* (11-20) berwarna kuning.

VI. Strategi Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal

- a. Membuka pelajaran dengan berdo'a bersama
- b. Mengingat materi sebelumnya dengan membahas pekerjaan rumah.
- c. Guru membuka pembelajaran dengan bercerita : “Ida mempunyai permen 12 dan Santi mempunyai 14 permen, permen siapa yang lebih banyak?.
- d. Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan jawabannya.
- e. Guru menyuruh beberapa siswa untuk menentukan jawabannya.
- f. Guru: “jadi mana yang lebih besar, 12 atau 14?”

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menyuruh salah satu siswa untuk maju dan mengambil 2 set *number card* dan 2 set *dot card*. Siswa tersebut memainkannya

permainan *number 11-20* bersama guru di depan kelas sebagai contoh sebelum masing-masing siswa/kelompok memperagakan sendiri.

- b. Setiap *number card* dan *dot card* diletakkan/ditata diatas meja dengan muka di bawah dengan susunan baris dan colom, misal disusun menjadi 5 baris dan 4 kolom.
- c. Siswa mendapat giliran untuk membuka satu *number card* dan guru membuka satu *dot card* pada waktu yang bersamaan.
- d. Guru dan siswa melihat bilangan yang ada dalam masing-masing kartu yang dibuka tersebut, kemudian membandingkan antara bilangan yang ada dikartu tersebut lebih besar, lebih kecil atau sama besar.
- e. Guru atau siswa yang membuka kartu dengan nilai yang lebih besar, maka akan menyimpan kedua kartu yang telah dibuka tersebut. Jika dua kartu yang dibuka oleh guru dan siswa secara bersamaan tersebut bernilai sama, maka guru menyimpan satu kartu dan siswa juga menyimpan satu kartu.
- f. Guru dan siswa membuka satu persatu kartu sampai kartu habis, dengan aturan permainan seperti pada point c, d dan e diatas.
- g. Guru atau siswa yang menyimpan kartu lebih banyak adalah pemenangnya.
- h. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sebangku (2 siswa). Guru menugaskan setiap kelompok untuk mengambil alat (2 set *number card* dan 2 set *dot card*) yang telah disediakan.
- i. Masing-masing kelompok disuruh untuk memainkan permainan *number 11-20* yang sudah dicontohkan oleh guru dan siswa sebelumnya.
- j. Guru berkeliling untuk membantu kelompok yang kesulitan dalam bermain.
- k. Beberapa kelompok disuruh untuk memainkan lagi didepan kelas, guru dan kelompok siswa yang lain memperhatikan

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.

- b. Guru menyimpulkan dari materi yang telah disampaikan.
- c. Guru memberikan pekerjaan rumah, yaitu membandingkan bilangan antar 11 sampai 20 dengan istilah lebih besar, lebih kecil atau sama besar.
- d. Mengakhiri pelajaran dengan berdo'a

VII. Metode : Tanya jawab, bermain *number 11 - 20* dan penugasan

VIII. Assesment (Penilaian) :

- 1. Penilaian proses, meliputi keaktifan tiap siswa, kemampuan membandingkan bilangan.
- 2. Penilaian hasil, meliputi hasil nilai dari pekerjaan rumah.

IX. Daftar Pustaka :

- Handoko.Tri. *Terampil Matematika 1*, Jakarta: Yudhistira, 2006.
- Surya, Yohanes. *Matematika itu Asyik*, Jakarta : PT. Armandelta Selaras, 2006

Mahasiswa Peneliti

Uswatun Khasanah
NIM: 04430968-03

Wates, Agustus 2008

Guru Kelas

F. Suwanti
NIP.131546430

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. Identitas Mata Pelajaran

1. Satuan Pendidikan : SD Negeri Wates
2. Mata Pelajaran : Matematika
3. Kelas / Semester : I / 1
4. Waktu : 2 x 35 Menit
5. Materi Pokok : Operasi hitung bilangan (1 – 20)
6. Pertemuan Ke- : 3

II. Standar Kompetensi : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

III. kompetensi Dasar : - Membilang banyak benda
- Mengurutkan banyak benda

IV. Indikator : - Mengurutkan sekelompok bilangan yang berpola teratur dari terkecil atau terbesar.

V. Alat / Media : 6 set teka-teki angka

VI. Strategi Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal

- a. Membuka pelajaran dengan berdo'a bersama
- b. Mengingat materi sebelumnya dengan membahas pekerjaan rumah.
- c. Guru membuka pelajaran mengurutkan sekelompok bilangan dengan bertanya: "ibu guru membawa angka 12,15,13 dan 14, coba siapa yang bisa mengurutkan bilangan ini dari yang terkecil?" .
- d. Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan jawabannya.
- e. Guru menyuruh beberapa siswa untuk menentukan jawabannya

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menunjukkan satu contoh teka-teki angka yang telah disiapkan pada semua siswa.
- b. Guru menjelaskan cara memainkan teka-teki angka, yaitu mengisi angka yang sesuai dengan angka yang lebih kecil atau lebih besar agar

dalam satu baris atau satu kolom merupakan sekelompok bilangan secara urut dari yang terkecil atau terbesar.

	a			
12	13	b		
		15	e	
		c	17	18
d	16	17		

- c. Guru menjelaskan cara mengisi kotak a, b, c, d dan e dengan angka yang sesuai yaitu dengan menuliskan angka yang lebih kecil atau lebih besar agar sekelompok bilangan itu menjadi urut. Kemudian guru mengisikan angka yang sesuai itu didalam kotak teka-teki angka.
- d. Siswa dikelompokkan menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok siswa diberi teka-teki angka dan disuruh untuk mendiskusikan bersama angka berapa yang sesuai untuk diisikan pada kolom yang belum terisi. Nama dari satu kelompok disuruh untuk menuliskan di kanan atas pada teka-teki angka tersebut.
- e. Guru berkeliling membantu setiap kelompok yang kesulitan dalam mengisi teka-teki angka tersebut.
- f. Masing-masing kelompok disuruh untuk menempelkan hasil pengisian teka-teki angka tersebut di dinding dengan diberi jarak antara tiga sampai empat langkah.
- g. Semua anggota dari masing-masing kelompok berdiri didepan teka-teki angka yang ditempel di dinding, dengan ketentuan: kelompok 1 berdiri di depan hasil pengisian teka-teki angka dari kelompok 2, sedangkan kelompok 2 berdiri di depan hasil pengisian teka-teki angka dari kelompok 3, begitu seterusnya sampai yang terakhir kelompok 5 nantinya akan berdiri di depan hasil pengisian teka-teki angka dari kelompok 1.
- h. Guru mengoreksi hasil pekerjaan dari masing-masing kelompok siswa secara bersama-sama. Masing-masing kelompok melihat apakah

jawaban pengisian angka dari kelompok yang dikoreksi benar atau salah.

- i. Setiap guru mengoreksi satu kotak teka-teki angka, kemudian guru bertanya kepada masing-masing kelompok jawaban pengisian angka sudah benar atau salah.
- j. Teka-teki angka setelah selesai dikoreksi, setiap kelompok diberi teka-teki angka yang masing-masing kelompok berbeda modelnya kemudian disuruh untuk menyelesaikan secara kelompok.
- k. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.
- b. Guru menyimpulkan dari materi yang telah disampaikan.
- c. Guru memberikan pekerjaan rumah, yaitu semua siswa disuruh untuk mengulang pelajaran yang sudah dipelajari untuk ulangan pada pertemuan berikutnya.
- d. Mengakhiri pelajaran dengan berdo'a

VII. Metode : Tanya jawab, bermain teka-teki angka, diskusi kelompok, presentasi dan penugasan

VIII. Assesment (Penilaian) :

1. Penilaian proses, meliputi keaktifan tiap siswa, kekompakkan dalam berkelompok.
2. Penilaian hasil, meliputi hasil nilai dari tugas.

IX. Daftar Pustaka :

- Handoko.Tri. *Terampil Matematika 1*, Jakarta: Yudhistira, 2006
- Surya, Yohanes. *Matematika itu Asyik*, Jakarta : PT. Armandelta Selaras, 2006

Wates, Agustus 2008

Mahasiswa Peneliti

Guru Kelas

Uswatun Khasanah
NIM: 04430968-03

F. Suwanti
NIP.131546430

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. Identitas Mata Pelajaran

1. Satuan Pendidikan : SD Negeri Wates
2. Mata Pelajaran : Matematika
3. Kelas / Semester : I / 1
4. Waktu : 2 x 35 Menit
5. Materi Pokok : Operasi hitung bilangan (1 – 20)
6. Pertemuan Ke- : 4

II. Standar Kompetensi : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

III. kompetensi Dasar : - Membilang banyak benda
- Mengurutkan banyak benda

IV. Indikator : - Membilang atau menghitung secara urut
- Menyebutkan banyak benda
- Membandingkan dua bilangan melalui istilah lebih besar, lebih kecil atau sama besar.
- Mengurutkan sekelompok bilangan yang berpola teratur dari terkecil atau terbesar.

V. Alat / Media : Soal tes atau latihan soal

VI. Strategi Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal

- a. Membuka pelajaran dengan berdo'a bersama
- b. Guru bertanya pada siswa “sudah siap untuk mengerjakan tes / latihan soal?”.
- c. Memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya kembali tentang materi yang sudah diajarkan dari pertemuan-pertemuan yang sudah dilalui.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru mengatur posisi tempat duduk dari masing-masing siswa, masing-masing siswa dalam satu bangku duduk dengan diberi jarak, tidak boleh duduk terlalu dekat.
- b. Guru membagikan soal tes kepada masing-masing siswa untuk dikerjakan.
- c. Selama siswa mengerjakan tes, guru mengawasi di dalam kelas dengan berkeliling disamping tempat duduk siswa.
- d. Setelah semua siswa selesai mengerjakan tes, hasil jawaban disuruh untuk dikumpulkan di meja guru.
- e. Guru mengulas sedikit dari soal tes yang sudah dikerjakan. Kemudian bertanya pada siswa: “dari hasil tes tadi, kira-kira siapa yang mendapat nilai 100.

3. Kegiatan Akhir

- a. Mengakhiri pelajaran dengan berdo'a
- b. Siswa disuruh untuk membawa kacang merah masing-masing siswa 10 biji.

VII. Metode : Tes dan penugasan

VIII. Assesment (Penilaian) :

Penilaian hasil, meliputi hasil nilai dari tes.

IX. Daftar Pustaka :

- Handoko.Tri. *Terampil Matematika 1*, Jakarta: Yudhistira, 2006
- Surya, Yohanes. *Matematika itu Asyik*, Jakarta : PT. Armandelta Selaras, 2006

Mahasiswa Peneliti

Uswatun Khasanah
NIM: 04430968-03

Wates, Agustus 2008

Guru Kelas

F. Suwanti
NIP.131546430

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. Identitas Mata Pelajaran

1. Satuan Pendidikan : SD Negeri Wates
2. Mata Pelajaran : Matematika
3. Kelas / Semester : I / 1
4. Waktu : 2 x 35 Menit
5. Materi Pokok : Operasi hitung bilangan (1 – 20)
6. Pertemuan Ke- : 5

II. Standar Kompetensi : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

III. kompetensi Dasar : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

IV. Indikator : - Menjumlahkan dua: bilangan satu angka dengan hasil kurang dari 20.

V. Alat / Media : 6 set petak huruf Y dan kacang merah

VI. Strategi Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal

- a. Mengingat materi sebelumnya dengan tanya jawab lambang bilangan 1 sampai 20.
- b. Guru membuka pembelajaran penjumlahan dengan menceritakan keadaannya sehari-hari dengan membawa contoh konkret dari bendanya. Sebagai contoh dikemukakan cerita sebagai berikut. “ Ani mempunyai 9 buku. Kemudian Ani membeli lagi 6 buku. Berapa buku Ani sekarang?”
- c. Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan hasilnya.
- d. Guru menyuruh beberapa siswa untuk menentukan hasilnya..

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menggunakan permainan huruf Y yang digambarkan diatas kertas karton sebagai alat untuk bermain matematikanya.

- b. Satu siswa disuruh untuk meletakkan kacang merah di kedua petak lengan dalam permainan huruf Y dengan jumlah kacang merah yang disenanginya dengan syarat jumlah kacang merah di setiap petak lengan sama dalam kumpulan kacang merah yang sudah disediakan.
- c. Selanjutnya satu siswa lagi disuruh untuk mengisi kedua petak batang dengan kacang merah yang disenanginya dengan syarat jumlah kacang merah juga sama di setiap petak batang.
- d. Untuk bujur sangkar kunci yang terletak di bawah lengan kiri diisi oleh siswa lain dengan jumlah kacang merah yang disenanginya.
- e. Salah satu siswa maju untuk menjumlahkan kacang merah yang ada di lengan kiri dengan kacang merah yang ada di petak kunci. Hasil penjumlahan diletakkan di bawah petak kunci dengan meletakkan kacang merah sejumlah hasil penjumlahan. Siswa tersebut juga disuruh untuk menjumlahkan kacang merah yang ada di petak kunci dengan kacang merah yang ada di petak batang atas, kemudian hasil penjumlahan diletakkan pada petak disampingnya.
- f. Untuk mengecek hasil dari kedua penjumlahan yang telah dilakukan, siswa lain disuruh untuk menjumlahkan petak kanan ke bawah dan dua petak bawah ke kanan. Apabila hasil dari penjumlahan petak kanan ke bawah dan dua petak bawah ke kanan hasilnya sama, maka cara penyelesaiannya sudah betul.
- g. Guru mengenalkan lambang bilangan kepada siswa dari setiap jumlah kacang merah yang ada di petak huruf Y.
- h. Guru bisa menyuruh siswa melakukan permainan ini dalam bentuk kelompok, dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok.
- i. Guru memberikan tugas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari.
- j. Guru berkeliling membantu kelompok siswa yang kesulitan untuk melakukan permainan ..

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.

- b. Guru menyimpulkan dari materi yang telah disampaikan.
- c. Guru memberikan pekerjaan rumah.
- d. Mengakhiri pelajaran dengan berdo'a bersama.

VII. Metode : Tanya jawab, bermain huruf Y, dan penugasan

VIII. Assesment (Penilaian) :

- 1. Penilaian proses, meliputi keaktifan tiap siswa, kemampuan menjawab pertanyaan.
- 2. Penilaian hasil, meliputi hasil nilai dari tugas dan pekerjaan rumah.

IX. Daftar Pustaka :

- Handoko.Tri. *Terampil Matematika 1*, Jakarta: Yudhistira, 2006.
- Surya, Yohanes. *Matematika itu Asyik*, Jakarta : PT. Armandelta Selaras, 2006

Mahasiswa Peneliti

Uswatun Khasanah
NIM: 04430968-03

Wates, Agustus 2008

Guru Kelas

F. Suwanti
NIP.131546430

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. Identitas Mata Pelajaran

1. Satuan Pendidikan : SD Negeri Wates
2. Mata Pelajaran : Matematika
3. Kelas / Semester : I / 1
4. Waktu : 2 x 35 Menit
5. Materi Pokok : Operasi hitung bilangan (1 – 20)
6. Pertemuan Ke- : 6

II. Standar Kompetensi : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

III. kompetensi Dasar : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

IV. Indikator : - Menjumlahkan bilangan dua angka dan satu angka dengan hasil kurang dari 20.

V. Alat / Media : 60 kartu *who has?*

VI. Strategi Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal

- a. Mengingat materi sebelumnya dengan membahas pekerjaan rumah.
- b. Guru membuka pembelajaran penjumlahan dengan menceritakan keadaannya sehari-hari. Sebagai contoh dikemukakan cerita sebagai berikut. “ Ida mempunyai 15 buah apel. Kemudian Ida membeli lagi 3 buah apel. Berapa buah apel Ida sekarang?”
- c. Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan hasilnya.
- d. Guru menyuruh beberapa siswa untuk menentukan hasilnya.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru membagikan tiga kartu *who has?* pada masing-masing siswa dan tiga kartu jawaban dari pertanyaan yang ada dalam kartu *who has?*.
- b. Siswa yang duduk di kursi paling belakang sebelah kanan, disuruh untuk berdiri dan membacakan satu kartu dengan keras isi dari kartu *who has?* yang dipegangnya.

- c. Siswa yang lain memperhatikan teman yang membaca kartu *who has?* tersebut dan memikirkan jawaban yang tepat. Jawaban yang tepat disimpan dalam hati masing-masing siswa terlebih dahulu, tetapi ketika ada siswa yang memegang kartu jawaban *who has?* yang tepat langsung mengangkat tangan.
- d. Pada saat ada siswa yang mengangkat tangan sebagai bukti bahwa siswa tersebut memegang kartu jawaban *who has?* yang tepat, maka guru menunjuk siswa tersebut untuk membacakan berapa angka yang dipegangnya.
- e. Apabila ada lebih dari satu siswa yang mengangkat tangan, maka siswa yang disuruh untuk membacakan kartunya adalah siswa yang pertama kali mengangkat tangannya.
- f. Siswa yang disuruh untuk membacakan kartu jawabannya tersebut jika benar, maka kartu yang dipegangnya diberikan pada teman yang membacakan kartu *who has?*. Apabila jawaban yang dibacakannya salah, maka kartu tetap disimpan.
- g. Guru mendekati pada siswa yang membacakan kartu *who has?* atau pada siswa yang membacakan kartu jawaban *who has?*.
- h. Setiap siswa mendapat giliran untuk membacakan kartu *who has?* yang dipegangnya, dan setiap siswa yang memegang kartu jawaban yang tepat serta mengangkat tangan sebelum membacakan kartunya berhak untuk memberikan kartu yang dipegangnya pada teman yang membacakan kartu *who has?*.
- i. Permainan berakhir ketika semua siswa sudah membacakan kartu *who has?* yang dipegang oleh masing-masing siswa. Semua kartu dikumpulkan di meja guru.
- j. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok, yaitu kelompok putra dan kelompok putri. Kelompok putri disuruh untuk mengambil kartu-kartu *who has?* yang berwarna kuning dan kartu-kartu jawaban yang berwarna biru, sedangkan kelompok putra disuruh untuk mengambil

kartu-kartu *who has?* yang berwarna merah muda dan mengambil kartu-kartu jawaban *who has?* yang berwarna hijau.

- k. Masing-masing kelompok disuruh untuk memainkan permainan *who has?* seperti yang sudah dimainkan bersama dalam satu kelas sebelumnya.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.
- b. Guru menyimpulkan dari materi yang telah disampaikan dengan menuliskan kalimat matematika dari beberapa isi kartu *who has?* dipapan tulis.
- c. Guru memberikan pekerjaan rumah.
- d. Mengakhiri pelajaran dengan berdo'a bersama.

VII. Metode : Tanya jawab, bermain *who has?*, diskusi kelompok, presentasi dan penugasan

VIII. Assesment (Penilaian) :

1. Penilaian proses, meliputi keaktifan tiap siswa, kemampuan menjawab pertanyaan .
2. Penilaian hasil, meliputi hasil nilai dari tugas dan pekerjaan rumah.

IX. Daftar Pustaka :

- Handoko.Tri. *Terampil Matematika 1*, Jakarta: Yudhistira, 2006
- Surya, Yohanes. *Matematika itu Asyik*, Jakarta : PT. Armandelta Selaras, 2006

Mahasiswa Peneliti

Uswatun Khasanah
NIM: 04430968-03

Wates, Agustus 2008

Guru Kelas

F. Suwanti
NIP.131546430

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. Identitas Mata Pelajaran

1. Satuan Pendidikan : SD Negeri Wates
2. Mata Pelajaran : Matematika
3. Kelas / Semester : I / 1
4. Waktu : 2 x 35 Menit
5. Materi Pokok : Operasi hitung bilangan (1 – 20)
6. Pertemuan Ke- : 7

II. Standar Kompetensi : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

III. kompetensi Dasar : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

IV. Indikator : - Menentukan bilangan pasangan penjumlahan yang hasilnya diketahui.

V. Alat / Media : 8 set kartu millennium ular angka

VI. Strategi Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal

- a. Mengingat materi sebelumnya dengan membahas pekerjaan rumah.
- b. Guru membuka pembelajaran penjumlahan dengan bertanya: “ berapa hasil dari $12 + 6$?”
- c. Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan hasilnya.
- d. Guru menyuruh beberapa siswa untuk menentukan hasilnya.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru memegang satu kartu millennium ular angka misal kartu $11 + 5$ kemudian memegang kartu angka 15 dan meletakkan disamping kartu $11 + 5$. Guru bertanya pada semua siswa “apakah kartu angka 15 ini pasangan yang tetap dengan kartu $11 + 5$?”.
- b. Apabila ada siswa yang menjawab bukan pasangan yang tepat, maka siswa tersebut disuruh untuk mencari pasangan kartu angka yang tepat

dengan kartu $11 + 5$, jika tidak ada siswa yang menjawab maka dibahas bersama dan di cari pasangan kartu yang tepat.

- c. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok mengambil 2 set kartu millennium ular angka yang sudah disediakan.
- d. Salah satu siswa dalam masing-masing kelompok disuruh untuk mengambil satu kartu yang berisi penjumlahan bilangan untuk memulai permainan. Kemudian masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang tepat dari hasil penjumlahan dalam kartu tersebut dan meletakkan disampingnya.
- e. Siswa yang lain dalam satu kelompok mengoreksi ketepatan kartu yang diambil.
- f. Apabila pasangan kartu yang diambil sudah tepat, maka mengambil kartu yang berisi penjumlahan bilangan lagi dan mencari pasangan kartu yang tepat, begitu seterusnya.
- g. Kartu disusun memanjang seperti ular, tetapi pada saat siswa mengambil pasangan kartu hasil penjumlahan salah, maka siswa tersebut berhenti dalam memainkan kartu millennium ular angka ini.
- h. Siswa bergilir dalam satu kelompok untuk memainkan kartu millennium ular angka ini. Siswa dalam satu kelompok yang bisa menyusun kartu millennium ular angka yang paling panjang adalah pemenangnya.
- i. Guru menyuruh dua siswa untuk maju kedepan dan memainkan kartu millenium ular angka, siswa yang lain memperhatikan.
- j. Guru memberi pujian pada siswa yang memenangkan permainan kartu millinium ular angka, dan memberikan semangat pada siswa yang belum menang.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.
- b. Guru menyimpulkan dari materi yang telah disampaikan.
- c. Guru memberikan pekerjaan rumah.

VII. Metode : Tanya jawab, bermain kartu millennium ular angka, diskusi kelompok dan penugasan.

VIII. Assesment (Penilaian) :

1. Penilaian proses, meliputi keaktifan tiap siswa, kemampuan menyelesaikan permainan.
2. Penilaian hasil, meliputi hasil nilai dari tugas dan pekerjaan rumah.

IX. Daftar Pustaka :

- Handoko.Tri. *Terampil Matematika 1*, Jakarta: Yudhistira, 2006
- Surya, Yohanes. *Matematika itu Asyik*, Jakarta : PT. Armandelta Selaras, 2006

Mahasiswa Peneliti

Uswatun Khasanah
NIM: 04430968-03

Wates, Agustus 2008

Guru Kelas

F. Suwanti
NIP.131546430

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. Identitas Mata Pelajaran

1. Satuan Pendidikan : SD Negeri Wates
2. Mata Pelajaran : Matematika
3. Kelas / Semester : I / 1
4. Waktu : 2 x 35 Menit
5. Materi Pokok : Operasi hitung bilangan (1 – 20)
6. Pertemuan Ke- : 8

II. Standar Kompetensi : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

III. kompetensi Dasar : - Membilang banyak benda
- Mengurutkan banyak benda

IV. Indikator : - Menjumlahkan dua: bilangan satu angka dengan hasil kurang dari 20.
- Menjumlahkan bilangan dua angka dan satu angka dengan hasil kurang dari 20.
- Menentukan bilangan pasangan penjumlahan yang hasilnya diketahui.

V. Alat / Media : Soal tes atau latihan soal

VI. Strategi Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal

- a. Membuka pelajaran dengan berdo'a bersama
- b. Guru bertanya pada siswa “sudah siap untuk mengerjakan tes / latihan soal?”.
- c. Memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya kembali tentang materi yang sudah diajarkan dari pertemuan-pertemuan yang sudah dilalui.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru mengatur posisi tempat duduk dari masing-masing siswa, masing-masing siswa dalam satu bangku duduk dengan diberi jarak, tidak boleh duduk terlalu dekat.
- b. Guru membagikan soal tes kepada masing-masing siswa untuk dikerjakan.
- c. Selama siswa mengerjakan tes, guru mengawasi di dalam kelas dengan berkeliling disamping tempat duduk siswa.
- d. Setelah semua siswa selesai mengerjakan tes, hasil jawaban disuruh untuk dikumpulkan di meja guru.
- e. Guru mengulas sedikit dari soal tes yang sudah dikerjakan. Kemudian bertanya pada siswa: “dari hasil tes tadi, kira-kira siapa yang mendapat nilai 100.

3. Kegiatan Akhir

- a. Mengakhiri pelajaran dengan berdo'a
- b. Siswa disuruh untuk belajar materi pengurangan bilangan.

VII. Metode : Tes dan penugasan

VIII. Assesment (Penilaian) :

Penilaian hasil, meliputi hasil nilai dari tes.

IX. Daftar Pustaka :

- Handoko.Tri. *Terampil Matematika 1*, Jakarta: Yudhistira, 2006
- Surya, Yohanes. *Matematika itu Asyik*, Jakarta : PT. Armandelta Selaras, 2006

Wates, Agustus 2008

Mahasiswa Peneliti

Guru Kelas

Uswatun Khasanah
NIM: 04430968-03

F. Suwanti
NIP.131546430

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. Identitas Mata Pelajaran

1. Satuan Pendidikan : SD Negeri Wates
2. Mata Pelajaran : Matematika
3. Kelas / Semester : I / 1
4. Waktu : 2 x 35 Menit
5. Materi Pokok : Operasi hitung bilangan (1 – 20)
6. Pertemuan Ke- : 9

II. Standar Kompetensi : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

III. kompetensi Dasar : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

IV. Indikator : - Membaca symbol – dan = dalam operasi hitung pengurangan.
- Mengurang bilangan satu angka dengan satu angka
- Mengurang bilangan dua angka dengan satu angka secara biasa

V. Alat / Media : 7 set kartu permainan pengurangan

VI. Strategi Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal

- a. Mengingat materi sebelumnya dengan menulis lambing bilangan dari 1 sampai 20.
- b. Guru membuka pembelajaran pengurangan dengan bertanya: “ berapa hasil dari $12 - 7$?”.
- c. Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan hasilnya.
- d. Guru menyuruh beberapa siswa untuk menentukan hasilnya.
- e. Guru juga menyediakan batang lidi jika ada siswa yang kesulitan dalam menghitung dalam permainan pengurangan.

2. Kegiatan Inti

- a. Tiga siswa disuruh untuk duduk di tempat duduk paling depan dan salah satu siswa mengambil satu set kartu permainan pengurangan.
- b. Satu set kartu permainan pengurangan dikocok, kemudian dibagikan kepada ketiga siswa tersebut sampai habis dengan masing-masing siswa memegang kartu sama banyak. Sisa kartu diletakkan terbuka diatas meja untuk memulai permainan. Misal kartu yang tersisa
- c. Siswa yang mempunyai kartu permainan pengurangan yang hasil pengurangannya sama dengan 6 (hasil pengurangan dari $10 - 4$) meletakkan disebelah kanan kartu yang di atas meja. Misal kartu yang diletakkan

$11 - 6$	$13 - 4$
----------	----------

- d. Siswa yang mempunyai kartu dengan hasil pengurangan sama dengan 9, bisa meletakkan disamping kanan kartu permainan pengurangan sebelumnya.
- e. Jika ada siswa yang tidak dapat ‘jalan’, maka siswa tersebut kehilangan gilirannya.
- f. Siswa yang kartu permainan pengurangannya paling dulu habis atau sisa paling sedikit adalah pemenangnya.
- g. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok mengambil 1 set kartu permainan pengurangan dan disuruh untuk memainkan seperti yang sudah dimainkan oleh ketiga teman sebelumnya. Masing-masing siswa dalam satu kelompok bergilir dalam meletakkan kartu permainan pengurangan yang hasil pengurangan bilangannya sama.
- h. Guru berkeliling membantu kelompok yang kesulitan dalam memainkan permainan pengurangan ini.

- i. Guru memberi pujian pada siswa yang memenangkan permainan kartu permainan pengurangan, dan memberikan semangat pada siswa yang belum menang.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.
- b. Guru menyimpulkan dari materi yang telah disampaikan.
- c. Guru memberikan pekerjaan rumah.

VII. Metode : Tanya jawab, bermain kartu permainan pengurangan dan penugasan.

VIII. Assesment (Penilaian) :

1. Penilaian proses, meliputi keaktifan tiap siswa, kemampuan menyelesaikan permainan.
2. Penilaian hasil, meliputi hasil nilai dari pekerjaan rumah.

IX. Daftar Pustaka :

- Handoko.Tri. *Terampil Matematika 1*, Jakarta: Yudhistira, 2006
- Surya, Yohanes. *Matematika itu Asyik*, Jakarta : PT. Armandelta Selaras, 2006

Wates, Agustus 2008

Mahasiswa Peneliti

Guru Kelas

Uswatun Khasanah
NIM: 04430968-03

F. Suwanti
NIP.131546430

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. Identitas Mata Pelajaran

1. Satuan Pendidikan : SD Negeri Wates
2. Mata Pelajaran : Matematika
3. Kelas / Semester : I / 1
4. Waktu : 2 x 35 Menit
5. Materi Pokok : Operasi hitung bilangan (1 – 20)
6. Pertemuan Ke- : 10

II. Standar Kompetensi : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

III. kompetensi Dasar : - Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20

IV. Indikator : - Menentukan bilangan pasangan yang hasil pengurangannya diketahui.

V. Alat / Media : 8 set kartu millennium ular angka

VI. Strategi Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal

- a. Mengingat materi sebelumnya dengan membahas pekerjaan rumah.
- b. Guru membuka pembelajaran penjumlahan dengan bertanya: “ berapa hasil dari 12 - 7?”
- c. Siswa diberi kesempatan untuk memikirkan hasilnya.
- d. Guru menyuruh beberapa siswa untuk menentukan hasilnya.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru memegang satu kartu millennium ular angka misal kartu 16 - 12 kemudian memegang kartu angka 6 dan meletakkan disamping kartu 16 - 12. Guru bertanya pada semua siswa “apakah kartu 6 ini pasangan yang tetap untuk kartu 16 - 12?”.
- b. Apabila ada siswa yang menjawab bukan pasangan yang tepat, maka siswa tersebut disuruh untuk mencari pasangan kartu angka yang tepat

dengan kartu 16 - 12, jika tidak ada siswa yang menjawab maka dibahas bersama dan di cari pasangan kartu yang tepat.

- c. Guru dan dua orang siswa memperagakan permainan kartu millennium ular angka di depan kelas.
- d. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok mengambil 2 set kartu millennium ular angka yang sudah disediakan.
- e. Salah satu siswa dalam masing-masing kelompok disuruh untuk mengambil satu kartu yang berisi pengurangan bilangan untuk memulai permainan. Kemudian masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang tepat dari hasil pengurangan dalam kartu tersebut dan meletakkan disampingnya.
- f. Siswa yang lain dalam satu kelompok mengoreksi ketepatan kartu yang diambil.
- g. Apabila pasangan kartu yang diambil sudah tepat, maka mengambil kartu yang berisi pengurangan bilangan lagi dan mencari pasangan kartu yang tepat, begitu seterusnya.
- h. Kartu disusun memanjang seperti ular, tetapi pada saat siswa mengambil pasangan kartu hasil pengurangan salah, maka siswa tersebut berhenti dalam memainkan kartu millennium ular angka ini.
- i. Siswa bergilir dalam satu kelompok untuk memainkan kartu millennium ular angka ini. Siswa dalam satu kelompok yang bisa menyusun kartu millennium ular angka yang paling panjang adalah pemenangnya.
- j. Guru menyuruh dua siswa untuk maju kedepan dan memainkan kartu millenium ular angka, siswa yang lain memperhatikan.
- k. Guru memberi pujian pada siswa yang memenangkan permainan kartu millinium ular angka, dan memberikan semangat pada siswa yang belum menang.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.
- b. Guru menyimpulkan dari materi yang telah disampaikan.

c. Guru memberikan pekerjaan rumah.

VII. Metode : Tanya jawab, bermain kartu millennium ular angka, diskusi kelompok dan penugasan.

VIII. Assesment (Penilaian) :

1. Penilaian proses, meliputi keaktifan tiap siswa, kemampuan menyelesaikan permainan.
2. Penilaian hasil, meliputi hasil nilai dari tugas dan pekerjaan rumah.

IX. Daftar Pustaka :

- Handoko.Tri. *Terampil Matematika 1*, Jakarta: Yudhistira, 2006
- Surya, Yohanes. *Matematika itu Asyik*, Jakarta : PT. Armandelta Selaras, 2006

Wates, Agustus 2008

Mahasiswa Peneliti

Guru Kelas

Uswatun Khasanah
NIM: 04430968-03

F. Suwanti
NIP.131546430

LAMPIRAN 2

Hasil Observasi Siswa dan Guru

Lampiran

LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA TERHADAP MATEMATIKA

Sekolah : SD NEGERI WATES Mata Pelajaran :
Matematika
Kelas : I Nama Peneliti : F.
Suwanti
Hari / Tanggal : Siklus / Pertemuan ke- : /
Topik / Bahasan :

Ketentuan: Berilah tanda *check list* (√) pada kolom realisasi setiap siswa yang sesuai jika siswa melakukannya!

Nama-nama siswa kelas I:

1. Ahmad Torik
2. Ahmad Haniful Huda
3. Imam
4. Afi Kamaruzaman
5. Ahmad Baendowi
6. Anggit aprilianto
7. Chatarina Aprilia
8. Elis
9. Ervin Adisusila
10. Hafidon

No	Aspek yang Diamati	Realisasi setiap siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Siswa memperhatikan penjelasan yang di sampaikan oleh guru.										
2	Siswa senang terhadap semua aktifitas pembelajaran matematika di kelas										
3	Siswa mau bertanya pada guru jika belum paham dengan materi yang disampaikan										
4	Siswa mau melaksanakan perintah guru										
5	Siswa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran										
6	Siswa senang dengan model permainan yang digunakan dalam pembelajaran										
7	Siswa memperhatikan aturan main pada permainan yang akan digunakan										
8	Siswa mau melaksanakan aturan yang digunakan dalam permainan										
9	Siswa senang dengan media yang digunakan untuk bermain										
10	Siswa senang dengan cara guru mengajar dengan bermain.										

Nama dan tanda tangan pengamat : Uswatun Khasanah ()

Lampiran

LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA TERHADAP MATEMATIKA

Sekolah : SD NEGERI WATES

Mata Pelajaran :

Matematika

Kelas : I

Nama Peneliti : F.

Suwanti

Hari / Tanggal :

Siklus / Pertemuan ke- : /

Topik / Bahasan :

Ketentuan: Berilah tanda *check list* (√) pada kolom realisasi setiap siswa yang sesuai jika siswa melakukannya!

Nama-nama siswa kelas I:

11. Himatul Ulya

16. Suhadak Al Kafi

12. Istiharoh

17. Triyanto

13. Mayufidalvian

18. Ummi Husniyah

14. Muaris

19. Zainal Abidin

15. Ridki Huda Al Afif

20. Zuhriyah

No	Aspek yang Diamati	Realisasi setiap siswa									
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Siswa memperhatikan penjelasan yang di sampaikan oleh guru.										
2	Siswa senang terhadap semua aktifitas pembelajaran matematika di kelas										
3	Siswa mau bertanya pada guru jika belum paham dengan materi yang disampaikan										
4	Siswa mau melaksanakan perintah guru										
5	Siswa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran										
6	Siswa senang dengan model permainan yang digunakan dalam pembelajaran										
7	Siswa memperhatikan aturan main pada permainan yang akan digunakan										
8	Siswa mau melaksanakan aturan yang digunakan dalam permainan										
9	Siswa senang dengan media yang digunakan untuk bermain										
10	Siswa senang dengan cara guru mengajar dengan bermain.										

Nama dan tanda tangan pengamat : Slamet Hidayat ()

Lampiran

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus/ Pertemuan ke :

Hari/ Tanggal :

Pokok Bahasan :

- Ketentuan : 1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai
2. Keterangan diisi dengan catatan khusus terkait dengan aspek yang diamati jika dipandang perlu

NO	Aspek yang diamati	Realisasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Memotivasi / mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan metode yang digunakan			
2.	Mengorganisasikan siswa pada saat pembelajaran dengan bermain matematika			
3.	Berkeliling kelas untuk membimbing siswa bermain dan belajar			
4.	Membantu siswa menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan			
5.	Membantu siswa dalam menulis lambang bilangan			
6.	Memberi kesempatan pada siswa untuk mencoba permainan yang telah digunakan pada saat pembelajaran			
7.	Memberikan penghargaan pada siswa / kelompok yang memperhatikan dan melaksanakan aturan main dalam permainan			
8.	Memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya			
9	Mengawali dan mengakhiri pelajaran tepat waktu			
10	Menyimpulkan materi pelajaran yang telah disampaikan			

Nama dan tanda tangan pengamat : Uswatun Khasanah ()

Lampiran

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus/ Pertemuan ke :

Hari/ Tanggal :

Pokok Bahasan :

- Ketentuan : 1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai
2. Keterangan diisi dengan catatan khusus terkait dengan aspek yang diamati jika dipandang perlu

NO	Aspek yang diamati	Realisasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Memotivasi / mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan metode yang digunakan			
2.	Mengorganisasikan siswa pada saat pembelajaran dengan bermain matematika			
3.	Berkeliling kelas untuk membimbing siswa bermain dan belajar			
4.	Membantu siswa menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan			
5.	Membantu siswa dalam menulis lambang bilangan			
6.	Memberi kesempatan pada siswa untuk mencoba permainan yang telah digunakan pada saat pembelajaran			
7.	Memberikan penghargaan pada siswa / kelompok yang memperhatikan dan melaksanakan aturan main dalam permainan			
8.	Memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya			
9	Mengawali dan mengakhiri pelajaran tepat waktu			
10	Menyimpulkan materi pelajaran yang telah disampaikan			

Nama dan tanda tangan pengamat : Slamet Hidayat ()

LAMPIRAN 3

Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan ke-	: I/1
Hari/Tanggal	: Kamis, 21 Agustus 2008
Pokok Bahasan	: Operasi Hitung
Materi	: Membilang atau menghitung secara urut dan menyebutkan banyak benda

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan salam.
2. Guru menyuruh salah satu siswa untuk menyiapkan dan memimpin berdo'a bersama.
3. Guru mengecek siapa siswa yang tidak masuk sekolah, 3 orang siswa yang tidak masuk yaitu Elis, Imam dan Muaris. Ketiga siswa tersebut tidak masuk sekolah karena sakit.
4. Ada satu siswa yang menangis dikarenakan tidak mau ditinggal oleh ibunya dan harus ditunggu. Guru dan peneliti menenangkannya.
5. Mengingat materi sebelumnya dengan menyuruh siswa mengurutkan bilangan 1 - 10, dan menyuruh dua siswa maju menuliskan di papantulis.
6. Guru meletakkan beberapa buku di atas meja, guru menyuruh siswa untuk maju menghitung jumlah buku yang ada di atas meja tersebut. Kemudian guru menambahkan satu persatu buku dalam tumpukan sampai berjumlah 20. siswa yang maju Suhadak, Ipul, Isti, Riyah, Yanto, Afi, dan Anggit.
7. Siswa yang maju menghitung buku ada yang salah. Jumlah siswa yang salah menghitung ada tiga siswa, yaitu Afi, Yanto dan Anggit.
8. Guru melanjutkan penjelasannya bahwa kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan melalui permainan dengan menggunakan gambar kumpulan benda-benda. Suasana kelas sedikit gaduh.
9. Guru menyuruh kepada masing-masing siswa untuk mengambil satu gambar yang disenanginya. Ada tiga siswa mengambil dua gambar
10. Guru menyuruh siswa yang memegang gambar sama untuk berkelompok jadi satu.kelompok strowberi berjumlah 10 orang, pensil: 7 orang.
11. Setiap siswa menyebutkan banyak benda pada gambar yang telah dipegang oleh masing-masing siswa.
12. Siswa dalam satu kelompok menempel satu persatu gambar pada kertas manila yang telah disediakan. Ada beberapa siswa yang kesulitan dalam melepaskan doubletipe.
13. Siswa menuliskan lambang bilangannya dibawah gambar benda yang telah ditempel dikertas. Ada dua siswa yang salah dalam menulis.
14. Guru berkeliling membantu kelompok siswa yang kesulitan untuk mengurutkan dan menghitung gambar benda.
15. Masing-masing kelompok kemudian bersama-sama menghitung secara urut dari jumlah benda yang ada pada gambar.
16. Ada satu siswa yang mengangkat tangan ingin menghitung sendiri dengan keras.
17. Guru memberikan latihan soal untuk dikerjakan oleh siswa. Guru bersama-sama siswa mengoreksi latihan soal tersebut.

18. Ada beberapa siswa yang terlihat tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
19. Guru mendekati siswa-siswa tersebut dan memotivasi agar lebih semangat.
20. Guru mengumumkan nilai yang telah diperoleh dari masing-masing siswa.
21. Guru memberikan pujian pada siswa yang dapat mengerjakan dengan benar semua.
22. Guru memberikan pekerjaan rumah, yaitu menuliskan lambang bilangan dari gambar yang diberikan.
23. Guru mengumumkan rencana kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
24. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.
25. Masing-masing siswa menempel kartu senyum.

C. Catatan khusus

1. Siswa terlihat belum dapat menyesuaikan diri dengan metode yang digunakan sehingga proses pembelajaran belum terkondisikan.
2. Beberapa siswa masih belum bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Siswa kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru
4. Siswa masih terlihat kurang aktif sedangkan yang mendominasi kelas adalah guru.
5. Siswa belum berani bertanya pada guru jika belum paham dengan materi pelajaran.

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan ke-	: I/2
Hari/Tanggal	: Sabtu, 23 Agustus 2008
Pokok Bahasan	: Operasi Hitung
Materi	: Membandingkan dua bilangan melalui istilah lebih besar, lebih kecil atau sama besar

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan salam
2. Guru menyuruh salah satu siswa untuk menyiapkan dan memimpin berdo'a bersama.
3. Guru memotivasi siswa untuk belajar lebih rajin dan tertib lagi.
4. Guru membahas PR yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Pekerjaan dari masing-masing siswa ditukarkan dengan teman sebangkunya.
5. Guru membuka pelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab secara lisan oleh siswa. Pertanyaan cerita dan menunjukkan beberapa kartu, siswa membandingkan bilangannya.
6. Guru meminta salah satu siswa maju untuk memainkan number 11 – 20 bersama guru.
7. Siswa mengambil 2 set *number card* dan guru 2 set *dot card*.
8. Siswa dan guru bersama – sama menata kartu diatas meja dengan susunan baris 5 dan kolom 4.
9. Siswa memulai permainan dengan membuka satu kartu *dot cardnya*, sedangkan guru juga membuka satu kartu *dot cardnya*.
10. Kartu siswa bernilai lebih besar sehingga kartu yang dibuka oleh guru diserahkan pada siswa untuk disimpan.
11. Siswa dan guru membuka satu persatu kartu sampai habis. Pemenang pada permainan kali ini adalah siswa.
12. Guru membagi siswa menjadi berkelompok sesuai tempat duduknya (satu meja jadi satu kelompok)
13. Masing–masing kelompok bermain *number 11 – 20* seperti yang telah dimainkan oleh ibu guru dan siswa sebelumnya.
14. Guru membagikan 2 set *number card* dan 2 set *dot card* kepada masing – masing kelompok.
15. Masing – masing kelompok kemudian memulai untuk memainkan *number 11 – 20*.
16. Ada beberapa kelompok yang masih bingung dalam menata kartu.
17. Guru menjelaskan lagi cara menata kartunya, siswa diharap untuk memperhatikan.
18. Kelompok I dan IV secara bersamaan sudah selesai terlebih dahulu menata kartunya, kemudian memulai permainannya.
19. Guru berkeliling dari satu kelompok kekelompok lain membantu dan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh siswa dan sambil mengecek kebenaran dalam membandingkan bilangannya.

20. Kelompok yang pertama kali selesai adalah kelompok I dan VIII selesai secara bersamaan.
21. Guru mengecek kebenaran dalam membandingkan kartu yang disimpan oleh masing – masing pemain pada kelompok I dan VIII.
22. Guru menyuruh pada masing–masing pemain untuk menghitung perolehan kartu dan menentukan pemenangnya. Pemenang ditentukan dengan siapa pemain yang menyimpan kartu terbanyak.
23. Guru menyuruh untuk mengulang permainan lagi.
24. Guru memberikan skor pada masing–masing kelompok atas kebenaran membandingkan, ketertiban dan keaktifan dalam memainkan *number 11 – 20*.
25. Guru memberikan PR pada siswa untuk membandingkan bilangan.
26. Guru menjelaskan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
27. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan membagikan kartu senyum pada masing–masing siswa.
28. Masing–masing siswa menempel kartu senyum sesuai dengan perasaan yang dirasakan setelah pelajaran matematika berakhir.

C. Catatan khusus

1. Masih ada siswa yang bermain-main sendiri pada saat proses pembelajaran.
2. Siswa masih belum berani maju untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru.

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan ke-	: I/3
Hari/Tanggal	: Selasa, 26 Agustus 2008
Pokok Bahasan	: Operasi Hitung
Materi	: Mengurutkan sekelompok bilangan yang berpola teratur dari terkecil atau terbesar

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan bertanya keadaan para siswa.
2. Guru membahas pekerjaan rumah pada pertemuan kemarin. Guru juga menanyakan kepada siswa siapa yang tidak mengerjakan PRnya sambil berkeliling melihat buku pekerjaan dari masing-masing siswa.
3. Guru menyuruh siswa untuk menjawab PR yang telah dikerjakan secara lisan.
4. Setelah selesai dalam membahas PR, guru kemudian menanyakan jumlah kesalahan pada siswa.
5. Guru memulai pelajaran dengan menyuruh beberapa siswa maju menuliskan lambang bilangan urut dari terkecil. Siswa yang maju: Ipul dan Afi, Ipul menulis bilangan 15 terbalik.
6. Guru membuat contoh teka-teki angka di papan tulis, semua siswa disuruh menyalin dibukunya masing-masing.
7. Ada satu siswa yang tidak menyalin teka-teki angka, dikarenakan tidak membawa buku. Kemudian guru memberi arahan pada semua siswa.
8. Guru menjelaskan cara mengisi teka-teki angka dan siswa disuruh untuk mengisi kotak yang masih kosong dalam teka-teki tersebut.
9. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Pembagian kelompok dilakukan dengan cara berhitung 1-5 secara urut.
10. Ada 4 siswa lainnya yang ramai pada saat pembentukan kelompok. Guru kemudian menyuruh keempat siswa tersebut berkumpul dalam satu kelompok.
11. Guru kemudian membagikan teka-teki angka kepada masing-masing kelompok.
12. Guru menyuruh kepada siswa bahwa nama-nama dari masing-masing anggota kelompok dituliskan di kanan atas pada teka-teki tersebut.
13. Teka-teki angka yang telah dibagikan kemudian didiskusikan dalam satu kelompok.
14. Masing-masing kelompok disuruh untuk mengisi kotak yang masih kosong dengan angka yang sesuai.
15. Guru berkeliling membantu dan membimbing siswa dalam diskusi kelompok.
16. Siswa masih ada juga yang tidak aktif dalam berdiskusi, ada yang bermain sendiri dan ada yang hanya melihat saja.
17. Masing-masing kelompok pada saat mengisi teka-teki angka awalnya masih salah, guru kemudian menjelaskan lagi cara pengisiannya.
18. Masing-masing kelompok berdiskusi lagi, selesai dalam mendiskusikan teka-teki angka tersebut, kemudian disuruh untuk menempel pada dinding.

19. Hasil pengisian teka-teki angka kemudian dikoreksi bersama-sama, dengan cara masing-masing kelompok mengoreksi hasil pengisian kelompok lainnya.
20. Kelompok yang benar semua dalam mengisi teka-teki angka ada dua kelompok. Guru kemudian memberikan skor pada masing-masing kelompok.
21. Masing-masing kelompok diberi teka-teki angka lagi dengan model yang berbeda-beda dan disuruh untuk mendiskusikan lagi.
22. kelompok V selesai terlebih dahulu dalam mengisi teka-teki angka. Guru kemudian menyuruh salah satu siswa dari kelompok V untuk mempresentasikan di depan kelas.
23. Guru membantu siswa perwakilan dari kelompok V yang masih bingung untuk memulai mempresentasikan.
24. Kelompok lain yang belum selesai dalam mengisi teka-teki angka, diselesaikan di rumah.
25. Guru memberikan informasi kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang yaitu hari Kamis akan diadakan ulangan / tes.
26. Beberapa siswa mempertanyakan tentang soal yang akan digunakan untuk tes pada pertemuan selanjutnya.
27. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan berdo'a bersama.
28. Masing-masing siswa maju satu persatu mengambil kartu senyum dan menempelkannya.

C. Catatan khusus

1. Siswa belum ikut aktif saat diskusi kelompok, hanya beberapa siswa saja yang berdiskusi.
2. Siswa belum terbiasa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan ke- : I/4
Hari/Tanggal : Kamis, 28 Agustus 2008
Pokok Bahasan : Tes siklus I

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan salam.
2. Guru menginformasikan bahwa pada hari ini akan diadakan tes.
3. Guru menanyakan pada siswa, tentang kesiapan siswa dalam menghadapi tes dan kejelasan pada materi yang sudah diajarkan.
4. Guru kemudian mengatur tempat duduk siswa. Semua siswa duduk mepet dipinggir meja dan ada dua orang siswa yang duduk di meja guru.
5. Guru menghimbau agar soal dikerjakan sendiri tidak boleh menyontek temannya.
6. Guru membagikan lembar soal kepada semua siswa dan juga menjelaskan cara pengisian jawaban dari soal tes.
7. Pada saat mengerjakan soal tes, ada beberapa siswa yang masih merasa belum percaya untuk mengerjakan sehingga bertanya pada guru dan temannya.
8. Setelah beberapa menit kemudian, ada 4 siswa yang berkata kalau sudah selesai dalam mengerjakan soal.
9. Peneliti menyuruh kepada para siswa tersebut untuk mengoreksi pekerjaannya lagi sebelum dikumpulkan.
10. Ada satu siswa yang meminta pada peneliti untuk bermain lagi seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya.
11. Peneliti menanggapi bahwa pada pertemuan yang akan datang akan dilanjutkan dengan bermain seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya.
12. Setelah semua siswa selesai dalam mengerjakan soal ulangan, masing-masing siswa mengumpulkan hasil jawaban tes di meja guru.
13. Guru membahas sekilas dari soal tes.
14. Masing-masing siswa disuruh untuk membawa kacang merah sebanyak 20 biji pada pertemuan selanjutnya.
15. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam.

C. Catatan khusus

1. Siswa masih belum percaya diri dalam menyelesaikan soal tes, sehingga saling mencontek dengan temannya.
2. Siswa masih menanyakan dan meminta bantuan guru dalam menjawab soal tes.

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan ke- : II/5
Hari/Tanggal : Kamis, 04 September 2008
Pokok Bahasan : Operasi Hitung
Materi : Menjumlahkan dua bilangan satu angka dengan hasil kurang dari 20

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru memulai pelajaran dengan salam dan kemudian mengumumkan hasil tes pada pertemuan sebelumnya.
2. Guru kemudian memberikan penghargaan kepada siswa yang memiliki nilai tes tertinggi yaitu Ridki Baendowi dan Elis.
3. Guru memotivasi kepada siswa agar sungguh-sungguh dalam belajar dan memperhatikan pada saat pelajaran sehingga mendapat nilai yang tinggi dan menjadi yang terbaik.
4. Guru menanyakan materi kepada semua siswa, akan tetapi para siswa agak lupa dikarenakan setelah libur beberapa hari menyambut bulan Ramadhan.
5. Guru mengulang pelajaran dengan menyuruh siswa berhitung urut dari 1 – 20.
6. Guru juga menyuruh 5 orang siswa maju menuliskan lambang bilangan 1 – 20 secara acak di papan tulis, yaitu Ervin, Isti, Imam, Zainal dan Torik.
7. Guru kemudian memulai pelajaran dengan bercerita tentang siswa yang mempunyai 9 buku kemudian membeli lagi 6 buku. Siswa disuruh untuk menghitung jumlah buku yang dimiliki oleh siswa tersebut.
8. Guru menyuruh kepada siswa yang berani maju mengambil buku di meja guru sesuai dengan jumlah buku dalam cerita yang telah diceritakan.
9. Guru menyuruh pada 3 orang siswa yaitu Afi, Vian dan Muaris yang maju untuk bermain permainan huruf Y bersama guru.
10. Siswa mengambil petak huruf Y dan kacang merah yang akan digunakan, kemudian guru menjelaskan aturan main dalam permainan huruf Y dengan setiap langkah langsung dimainkan bersama ketiga siswa tersebut.
11. Guru memulai penjelasan dengan meletakkan 4 biji kacang merah di kedua petak lengan.
12. Afi meletakkan 9 biji kacang merah di kedua petak batang, Aris meletakkan 7 biji kacang merah di petak kunci, dan Vian yang menjumlahkan kacang merahnya.
13. Vian meletakkan sejumlah kacang merah sesuai hasil dari penjumlahan yang telah dilakukan di petak hasil penjumlahan.
14. Setelah selesai dalam menjumlahkan, hasil penjumlahan di koreksi kebenarannya.
15. Guru dan ketiga siswa tersebut mengulang permainannya lagi agar semua siswa lebih jelas lagi dalam bermainnya.
16. Afi meletakkan 5 biji kacang di kedua petak lengan, guru meletakkan 6 biji kacang merah di kedua petak batang dan Vian meletakkan 8 biji kacang merah di petak kunci.

17. Aris yang menyelesaikan penjumlahan dan mengisi pada kotak yang masih kosong.
18. Pada saat menjumlahkan, Aris belum tepat dalam menjumlahkannya.
19. Guru kemudian menyuruh Afi untuk membantu Aris dalam menjumlahkannya.
20. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, diurutkan dari meja tempat duduk dari depan sebelah kanan.
21. Guru menyuruh kepada masing-masing siswa untuk menyiapkan kacang merah yang sudah dibawanya untuk bermain dalam satu kelompok
22. Guru dan dibantu oleh peneliti membagikan satu set petak huruf Y dan lembar ketentuan kacang merah yang boleh diletakkan pada petak huruf Y kepada masing-masing kelompok.
23. Masing-masing kelompok memainkan permainan huruf Y seperti yang telah dicontohkan sebelumnya.
24. Kelompok I masih belum paham dengan penjelasan guru, peneliti membantu menjelaskan kembali pada kelompok I.
25. Kelompok II hanya satu orang siswa yang bermain sedangkan yang lainnya hanya melihat saja.
26. Guru menyuruh agar semua siswa ikut aktif dalam bermain, tidak hanya melihat.
27. Masing-masing kelompok di suruh untuk mengulang permainan.
28. Guru merangkum/menyimpulkan materi dan memberikan penekanan pada hal-hal yang penting kepada siswa.
29. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam.
30. Masing-masing kelompok mengumpulkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain di meja guru.
31. Masing-masing siswa kemudian menempelkan kartu senyum.

C. Catatan khusus

1. Pada pertemuan kali ini siswa sudah mulai berani bertanya.
2. Masih ada beberapa siswa yang kurang termotivasi pada saat mengerjakan latihan soal.

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan ke-	: II/6
Hari/Tanggal	: Sabtu, 06 September 2008
Pokok Bahasan	: Operasi Hitung
Materi	: Menjumlahkan bilangan dua angka dan satu angka dengan hasil kurang dari 20

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a.
2. Guru mengulang materi sebelumnya dengan membahas PR. Hasil pekerjaan siswa digeser ke teman disampingnya untuk dikoreksi bersama.
3. Guru memulai pembelajaran penjumlahan dengan cerita dalam contoh kehidupan sehari-hari.
4. Guru memulai permainan *who has?* dengan membagikan kartu kepada masing-masing siswa dan tiga kartu jawaban dan menjelaskan cara memainkannya.
5. Guru menyuruh siswa yang duduk di pojok untuk memulai membaca kartu *who has?* sambil berdiri agar semua siswa satu kelas mendengarnya dan kemudian bergeser kesamping kirinya sampai semua siswa mendapat giliran membacanya.
6. Siswa tersebut masih kesulitan dalam membacanya, guru mendekati dan mendampingi serta mengajari dalam membaca.
7. Semua siswa yang lain memperhatikan dan mendengarkan pertanyaan yang dibacakan oleh temannya.
8. Semua siswa yang tahu jawabannya disimpan dalam hati dulu, lalu tunjuk dan guru akan menunjuk siapa yang harus menjawab dan menyerahkan kartu jawabannya.
9. Siswa yang ditunjuk oleh guru dan kartu jawabannya tepat, kemudian kartu jawabannya diberikan kepada siswa yang membacakan soal.
10. Semua siswa bersemangat dalam menjawab pertanyaan yang telah dibacakan oleh siswa yang lain.
11. Siswa saling berebut untuk cepat-cepatan pada saat menyerahkan kartu jawabannya.
12. Setelah semua siswa mendapat giliran untuk membacakan kartu *who has?* dan kartu *who has?* telah dibacakan semua, permainan selesai.
13. Siswa tidak dibagi menjadi dua kelompok besar seperti yang direncanakan dikarenakan waktu yang tidak memungkinkan untuk mengulang permainan lagi.
14. Guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah disampaikan dan memberikan pekerjaan rumah
15. Masing-masing siswa kemudian bergilir menempelkan kartu senyum.

C. Catatan khusus

1. Siswa masih kurang lancar dalam membaca dan menghitung hasil penjumlahan.
2. Siswa sudah berani maju kedepan untuk mengerjakan latihan soal.

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan ke-	: II/7
Hari/Tanggal	: Selasa, 09 September 2008
Pokok Bahasan	: Operasi Hitung
Materi	: Menentukan bilangan pasangan penjumlahan yang hasilnya diketahui

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan tanya jawab tentang penjumlahan bilangan.
2. Guru mengingat materi sebelumnya dengan membahas PR.
3. Guru mengumumkan bahwa untuk pelajaran kali ini akan bermain dengan kartu millenium ular angka.
4. Guru memulai mencontohkan cara bermain dengan memegang satu kartu millenium ular angka $11 + 5$.
5. Guru mengambil kartu 15 dan meletakkannya disamping kartu $11 + 5$.
6. Guru menyuruh para siswa untuk menjawab ketepatan dari kartu yang ditata oleh guru.
7. Ada satu siswa yang menjawab bahwa kartu 15 yang diletakkan disamping kartu $11 + 5$ tidak tepat.
8. Guru menyuruh siswa tersebut untuk mencari kartu jawaban yang tepat dengan memilih kartu jawaban yang tersedia.
9. Guru menjelaskan cara memainkannya kemudian membagi siswa menjadi 6 kelompok.
10. Masing-masing kelompok mengambil 2 set kartu millenium ular angka.
11. Masing-masing kelompok memainkan kartu millenium ular angka seperti yang dijelaskan.
12. Guru berkeliling sambil meneliti hasil dari pasangan-pasangan tiap kartu yang ditata oleh masing-masing kelompok.
13. Kelompok 6 menyelesaikan permainan lebih dahulu dan guru meneliti kebenaran dari jawaban yang dimainkan.
14. Kelompok yang selesai selanjutnya yaitu kelompok 3 dan kelompok 1.
15. Setelah semua kelompok selesai memainkannya, kemudian masing-masing kelompok mengulang permainan lagi.
16. Tiap siswa dalam satu kelompok memasang kartu penjumlahan dan mencari jawabannya sendiri-sendiri, siapa yang terpanjang dan jawabannya benar berarti dia yang menang.
17. Ada kelompok yang berebut dalam mengambil kartu jawaban, guru membimbing siswa dalam kelompok tersebut.
18. Guru kemudian menyimpulkan materi pelajaran dan kemudian mengumumkan untuk pertemuan selanjutnya akan diadakan ulangan.
19. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam kemudian masing-masing siswa menempelkan kartu senyum.

C. Catatan khusus

1. Siswa sudah mau untuk bekerjasama dalam satu kelompok.
2. Siswa sudah bersemangat dalam proses pembelajaran.

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan ke- : II/8
Hari/Tanggal : Kamis, 11 September 2008
Pokok Bahasan : Tes siklus II

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meyuruh ketua kelas memimpin do'a.
2. Guru menanyakan kabar kepada siswa dan menginformasikan bahwa pada hari ini akan diadakan tes.
3. Guru kemudian mengatur tempat duduk siswa. Semua siswa duduk mepet dipinggir meja dan ada dua orang siswa yang duduk di meja guru.
4. Guru menghimbau agar soal dikerjakan sendiri tidak boleh menyontek temannya.
5. Guru membagikan soal dan kartu jawaban untuk ditempelkan pada tempat jawaban kepada seluruh siswa.
6. Ada salah satu siswa yang terlambat, siswa tersebut disuruh masuk dan duduk dimeja guru.
7. Ada salah satu meja yang ditengah-tengahnya diberi pembatas tas, agar tidak saling mencontek jawaban.
8. Setelah semua siswa selesai dalam mengerjakan soal ulangan, masing-masing siswa mengumpulkan hasil jawaban tes dimeja guru.
9. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam.

C. Catatan khusus

1. Siswa sudah percaya diri dalam menyelesaikan soal tes.
2. Siswa mengerjakan soal tes dengan tertib dan lancar.

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan ke-	: III/9
Hari/Tanggal	: Sabtu, 13 September 2008
Pokok Bahasan	: Operasi Hitung
Materi	: Membaca symbol $-$ dan $=$ dalam operasi hitung pengurangan, Mengurang bilangan satu angka dengan satu angka dan Mengurang bilangan dua angka dengan satu angka secara biasa

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan menyuruh ketua kelas memimpin do'a.
2. Guru kemudian mengumumkan hasil tes pada pertemuan sebelumnya serta memberikan penghargaan kepada siswa yang memiliki nilai tes tertinggi.
3. Guru menanyakan tentang materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya.
4. Guru membuka pembelajaran pengurangan dengan tanya jawab, guru menyuruh siswa menjawab secara lisan.
5. Guru menyuruh tiga siswa untuk duduk dibarisan paling depan dan salah satu siswa mengambil satu set kartu permainan pengurangan.
6. Tiga siswa tersebut memulai permainan pengurangan dengan dipandu oleh guru. Siswa yang lain memperhatikan cara memainkannya.
7. Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang kartunya habis lebih dahulu.
8. Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, kemudian masing-masing kelompok mengambil satu set permainan pengurangan.
9. Masing-masing kelompok bermain permainan pengurangan seperti yang telah dicontohkan siswa-siswa sebelumnya.
10. Guru berkeliling untuk membantu kelompok-kelompok yang mengalami kesulitan dalam memainkan permainan pengurangan.
11. Kelompok V belum paham dengan cara bermainnya, guru membimbing kelompok V. Kelompok yang selesai pertama kali adalah kelompok III.
12. Guru memberi pujian kepada kelompok yang telah menyelesaikan permainan pertama kali dan memberi semangat kepada kelompok lain yang belum menang.
13. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
14. Guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah disampaikan dan memberikan pekerjaan rumah.
15. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan membagikan kartu senyum.
16. Masing-masing siswa menempelkan kartu senyum.

C. Catatan khusus

1. Siswa sudah memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa sudah mematuhi aturan main maupun aturan yang digunakan pada saat pembelajaran.

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

- Siklus/Pertemuan ke- : III/10
Hari/Tanggal : Selasa, 16 September 2008
Pokok Bahasan : Operasi Hitung
Materi : Membaca symbol $-$ dan $=$ dalam operasi hitung pengurangan, Mengurang bilangan satu angka dengan satu angka dan Mengurang bilangan dua angka dengan satu angka secara biasa

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru memulai pelajaran dengan menanyakan kabar siswa.
2. Guru menanyakan materi sebelumnya dengan memberikan soal kepada siswa.
3. Guru menyuruh beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal.
4. Guru memberi masukan kepada peneliti, untuk pertemuan kali ini masih mengulang pelajaran. Hal ini dikarenakan akan mengikuti rapat pembinaan guru kelas I – III di Kecamatan.
5. Guru membagikan kepada masing-masing siswa 9 kartu permainan pengurangan.
6. Guru menyuruh kepada siswa untuk menuliskan pengurangan yang ada di kartu pengurangan dalam bukunya masing-masing kemudian menjawab hasil pengurangan tersebut.
7. Siswa menuliskan pengurangan pada buku masing-masing dan mulai menghitung hasil pengurangannya.
8. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.
9. Guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah disampaikan.
10. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan membagikan kartu senyum.
11. Masing-masing siswa menempelkan kartu senyum.

C. Catatan khusus

1. Siswa sudah berani bertanya pada guru maupun temannya apabila belum paham dengan materi pelajaran..
2. Siswa sudah termotivasi pada saat mengerjakan latihan soal.

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan ke-	: III/11
Hari/Tanggal	: Kamis, 17 September 2008
Pokok Bahasan	: Operasi Hitung
Materi	: Menentukan bilangan pasangan yang hasil pengurangannya diketahui

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru memulai pelajaran dengan berdo'a dan salam.
2. Guru kemudian menanyakan tentang pelajaran yang lalu dan membahas pekerjaan rumah.
3. Guru mengajukan beberapa pertanyaan pada siswa dan memberikan penguatan tentang pengurangan.
4. Guru menjelaskan cara memainkan permainan kartu millenium ular angka dan kemudian memainkan sebagai contoh.
5. Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok.
6. Masing-masing kelompok mengambil satu set kartu millenium ular angka, kemudian masing-masing kelompok memulai permainan.
7. Guru berkeliling untuk membantu kelompok-kelompok yang mengalami kesulitan dalam memainkan permainan.
8. Kelompok yang selesai pertama kali adalah kelompok VI.
9. Guru menyuruh masing-masing kelompok yang sudah selesai untuk bermain lagi, akan tetapi masing-masing pemain bermain sendiri dan berlomba untuk bisa menata kartu paling panjang.
10. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang ingin bertanya.
11. Guru kemudian menyimpulkan materi pelajaran dan mengumumkan untuk pertemuan selanjutnya akan diadakan ulangan.
12. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan membagikan kartu senyum.
13. Masing-masing siswa menempelkan kartu senyum.

C. Catatan khusus

1. Siswa sudah berani maju untuk mengerjakan soal tanpa harus ditunjuk terlebih dahulu oleh guru.
2. Siswa sudah aktif pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Siswa sudah bersemangat dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Siswa sudah terbiasa dengan metode yang digunakan oleh guru.

CATATAN LAPANGAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan ke- : III/12
Hari/Tanggal : Sabtu, 20 September 2008
Pokok Bahasan : Tes siklus III

B. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran

1. Guru memulai pelajaran dengan salam
2. Guru bertanya tentang kabar siswa dan mengingatkan bahwa untuk pertemuan kali ini akan diadakan tes.
3. Guru membagikan soal kepada semua siswa.
4. Guru menjelaskan cara mengerjakan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang kurang jelas.
5. Setelah semua siswa selesai dalam mengerjakan soal ulangan, masing-masing siswa mengumpulkan hasil jawaban tes dimeja guru.
6. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam.

C. Catatan khusus

1. Siswa sudah mengerjakan soal sendiri-sendiri, tanpa harus bertanya pada guru maupun teman yang lain.
2. Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal tes.

LAMPIRAN 4

Hasil Wawancara Siswa dan Guru

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

Hari/ tanggal :

Siklus ke :

Pertanyaan:

1. Apakah kamu kesulitan dalam mempelajari matematika?
2. Apakah kamu menyukai pelajaran matematika/ tidak? Mengapa?
3. Kamu senang atau tidak belajar matematika dengan cara bermain?
Mengapa?
4. Apakah kamu senang dengan model permainan yang digunakan dalam belajar matematika di kelas?
5. Siapa tadi yang melaksanakan aturan yang digunakan dalam permainan dan siapa yang tidak melaksanakan?
6. Apakah kamu senang dengan media yang digunakan untuk bermain?
7. Setelah belajar matematika dengan cara bermain, apakah kamu sekarang tambah senang dengan pelajaran matematika?
8. Setelah belajar matematika dengan cara bermain, apakah kamu sekarang lebih paham dengan materi pelajaran yang telah diajarkan?
9. Setelah belajar matematika dengan cara bermain, apakah nilai kamu pada setiap latihan soal atau ulangan menjadi meningkat?

DOKUMEN HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA SIKLUS I

- Hari/Tanggal : Kamis / 28 Agustus 2008
Pukul : 09.00 – selesai (10 Menit)
Tempat : Di depan kelas I
Situasi : Wawancara berlangsung pada waktu jam istirahat.
Wawancara dilakukan dengan 6 siswa yang dipilih berdasarkan perbedaan kemampuan akademik masing-masing diwakili dua anak.
- P : *"Assalamualaikum... adek-adek. Maaf ya... udah lama nich nunggunya?"*
- S1-S6 : *"Walaikum salam Wr.Wb... bu. Nggak kok, kami baru saja beli jajan di kantin"*
- P : *"Oo... gitu yah! Udah dimakan jajannya? Ini, ibu mau bertanya beberapa hal mengenai kegiatan pembelajaran yang digunakan kemarin bisa nggak?"*
- S3 : *"bisa saja bu..."*
- S2 : *"jajanan saya sudah habis, saya makan bu..."*
- P : *"Menurut adek, senang tidak belajar matematika dengan cara bermain seperti yang sudah dilakukan kemarin-kemarin?"*
- S4-S6 : *"Senang banget bu..."*
- S3 : *"Asyik bu..."*
- P : *"Asyik maksudnya gimana?"*
- S3 : *"Ya...menyenangkan karena sambil bermain"*
- P : *"Kalau kamu(S1) gimana?"*
- S1 : *"Senang bu kalau belajar sambil bermain, jadi tidak bosan dan santai bu..."*
- S4 : *"Iya bu... besok bermain lagi ya bu..."*
- P : *"Ya Inshaallah...,ngomong-ngomong siapa yang tidak melaksanakan aturan main yang digunakan dalam permainan kemarin?"*
- S1 : *"Saya melaksanakan lho bu. Kamu (S5) to kemarin ngobrol sama Yanto, nggak ikut bermain teka-teki angka?"*
- S6 : *"Kemarin saya bermain sama Imam bu"* (Dengan lugunya S6 menjawabnya)
- P : *"Seharusnya adek-adek melaksanakan aturan permainannya, biar permainannya bisa berjalan dengan lancar dan saat belajar matematika di kelas juga lancar"*
- S2-S4 : *"Iya... bu kami melaksanakan kok"*
- P : *"Adek-adek kan senang saat bermain pada saat pelajaran di kelas kemarin, trus kalau sama pelajaran matematikanya adek-adek senang nggak?"*
- S2 : *"Dulu saya nggak suka bu sama matematika, tapi kalau belajar matematika sambil bermain kaya kemarin saya sekarang agak senang dengan matematika bu"*
- S1,S3&S4 : *"Iya bu saya jadi senang matematika bu"*

- P : *"Adek-adek tambah ngerti dengan materi yang sudah dijelaskan ibu guru nggak"*
- S1&S5 : *"Tambah ngerti bu, kemarin pas diberi PR saya bisa ngerjakan dan Cuma salah dua kok bu"*
- S2 : *"Sekarang saya mau belajar matematika lho bu, matematika jadi nggak sulit banget"*
- P : *"Kalau dengan permainan yang sudah dimainkan kemarin, adek-adek senang nggak?"*
- S1-S6 : *"Senang bu..."*
- S1 : *"Sebelum ibu mengajar di sini, kita nggak pernah pelajaran tapi sambil bermain kaya kemarin itu bu. Saya paling senang sama permainan yang membandingkan bilangan kemarin"*
- P : *"Gimana tadi bisa mengerjakan tidak tesnya?"*
- S1-S6 : *"Bisa bu..."*
- P : *"Alhamdulillah kalau bisa mengerjakan. Oh ya... kita ngobrolnya sudah dulu aja... adek-adek siap-siap masuk kelas lagi, sebentar lagi udah masuk lagi. Terimakasih ya adek-adek"*
- S1-S6 : *"Ya bu..."*

DOKUMEN HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA SIKLUS II

Hari/Tanggal : Kamis / 11 September 2008
Pukul : 09.00 – selesai (10 Menit)
Tempat : Di kelas I
Situasi : Wawancara berlangsung pada waktu jam istirahat.
Wawancara dilakukan dengan 6 siswa yang dipilih berdasarkan perbedaan kemampuan akademik masing-masing diwakili dua anak.

- P : *"Assalamualaikum... oya adek-adek tidak istirahat sebentar dulu diluar?"*
- S3-S5 : *"Walaikum salam Wr.Wb. Nggak bu... sekarang kan bulan puasa bu, jadi kantin nggak jualan"*
- S1 : *"Saya puasa setengah hari bu"*
- S6 : *"Saya ijin ke belakang dulu ya bu?"*
- P : *"Oo...begitu. Ya udah kamu (S6) ke belakang dulu. Jangan lama-lama ya, kita tunggu lho"*
- S6 : *"Iya bu..."*
- S1 : *"Tu (S6) bu dah kesini lagi"*
- P : *"Ya...kita sekarang ngobrol-ngobrol tentang pembelajaran matematika kemarin, bisa kan?"*
- S : *"Bisa saja bu"*
- P : *"Gimana kemarin adek-adek senang tidak dengan permainannya"*
- S1-S6 : *"Senang bu"*
- S2 : *"Wah permainannya kok banyak ya, pas pelajaran matematika kemarin. Permainannya beda-beda lagi"*
- P : *"Kalau adek-adek senang dengan permainannya, sekarang bagaimana perasaan adek-adek ketika belajar matematika kemarin?"*
- S5 : *"Sekarang saya jadi tidak takut sama matematika bu. Dulu saya kalau ada jadwal pelajarannya matematika, saya males mau berangkat sekolah"*
- S2 : *"Iya bu... saya juga jadi tidak takut. Apalagi setelah kemarin saya dapat hadiah dari ibu, saya jadi senang banget. Besok dikasih hadiah lagi ya bu?"*
- P : *"Ya Inshaallah. Makanya adek-adek belajar yang rajin ya biar nilainya bagus trus ntar dapat hadiah. Sekarang kalau dengan materi yang diajarkan bu guru paham nggak"*
- S3 : *"Kemarin pas belajar penjumlahan dengan permainan yang pakai kacang merah itu lho asyik banget. Kemarin nama permainannya apa bu?"*
- S1 : *"Huu... masak nggak tahu namanya, tu namanya permainan huruf Y. Betul kan bu?"*
- P : *"Iya betul. Tapi jangan disorain seperti itu kalau ada teman kita yang lupa atau belum tahu, nggak baik. Sekarang kalau yang lain gimana?"*

- S4 : *"Kemarin pas pelajaran matematika jadi tidak tegang bu. Kita malah bermain dengan asyik. Saya yang paling senang pas penjumlahan tapi dengan bermain ular-ularan itu lho bu"*
- P : *"Oo... yang permainnan kartu millenium ular angka itu to?. Kalau kalian senang dengan permainannya dan senang sama matematika, trus nilai adek-adek sekarang tambah bagus nggak?"*
- S1-S4 : *"Tambah bagus bu"*
- S5-S6 : *"Nilai pas ulangan kemarin sudah lebih baik bu dari pada pas ulangan yang dulu"*
- P : *"Ya udah dulu aja ya kita ngobrol-ngobrolnya, makasih ya atas waktunya"*
- S1-S6 : *"Ya bu sama-sama. Besok ibu masih ngajar lagi nggak bu?"*
- P : *"Ya insyaallah. Kita bertemu lagi hari sabtu pas pelajaran matematika"*

DOKUMEN HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA SIKLUS III

Hari/Tanggal : Sabtu / 20 September 2008
Pukul : 09.00 – selesai (10 Menit)
Tempat : Di depan kelas I
Situasi : Wawancara berlangsung pada waktu jam istirahat.
Wawancara dilakukan dengan 6 siswa yang dipilih berdasarkan perbedaan kemampuan akademik masing-masing diwakili dua anak.

- P : *"Assalamualaikum... adek-adek. Wah lagi asyik nih... udah lama nunggunya?"*
- S1-S6 : *"Waalaikum salam Wr.Wb bu..., iya nih lagi lihat pemandangan disana tu bu. Bagus banget"*
- P : *"Oo... begitu. Eh kita bisa ngobrol tentang pembelajaran kemarin yang sambil bermain itu bisa nggak?"*
- S3 : *"Bisa aja bu. Permainannya kemarin bagus-bagus bu"*
- P : *"Mang kalian semua suka dengan permainan yang digunakan kemarin, alasannya apa?"*
- S1-S6 : *"Suka sekali bu"*
- S2 : *"Masalahnya saya baru tahu permainan yang digunakan kemarin bu, asyik mainnya. Apalagi yang panjang-panjangnya buat ular yang penjumlahan sama pengurangan kemarin"*
- S5 : *"Kalau saya suka karena di kelas kita sambil bermain. Apalagi kita nggak pernah bermain pas pelajaran di kelas"*
- P : *"Berarti kalian senang kalau pas belajar dengan menggunakan permainan-permainan seperti kemarin ya?, selama ibu membantu mengajar dengan bermain kemarin trus perasaan adek-adek dengan pelajaran matematika gimana?"*
- S4 : *"Ehm... gini bu, sekarang saya jadi senang sama matematika. Karena matematika tidak sulit banget, apalagi sambil bermain tambah seneng"*
- S6 : *"Iya bu saya sekarang jadi senang dan tidak takut lagi bu"*
- P : *"Trus bagaimana dengan nilai-nilai kalian, tambah bagus apa tambah jelek?"*
- S5 : *"Ya tambah bagus dong bu, kan sekarang kalau malam saya mau belajar matematika lagi dan kalau ada PR saya juga ngerjain lho bu"*
- S1 : *"Nilai saya jadi tambah bagus bu. Semoga besok pas di rapor nilai matematikanya dapat 9.Amiin..."*
- P : *"Ya... amiin. Makanya kalian rajin belajar trus kalau ibu guru lagi menjelaskan, kalian juga memperhatikan jangan ngobrol sendiri-sendiri. Kalau ada PR juga dikerjakan dan yang penting jangan takut dengan matematika, kalau kalian belum paham dengan materi pelajarannya, tanya sama ibu guru. Ya udah... kita ngobrolnya sudah dulu ya. Makasih ya adek-adek"*
- S1-S6 : *"Ya bu. Insyallah kami belajar lebih rajin lagi. sama-sama bu"*

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Hari/ tanggal :

Siklus :

Pertanyaan :

1. Bagaimanakah pendapat ibu tentang pelaksanaan metode bermain pada pembelajaran matematika?
2. Menurut ibu, apakah metode pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa?
3. Adakah kendala yang dihadapi selama pelaksanaan metode pembelajaran ini?
4. Usaha-usaha apa saja yang ibu lakukan untuk mengatasi kendala tersebut?
5. Menurut ibu, apakah ada perubahan sikap siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain ini?

DOKUMEN HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SIKLUS I

Hari/Tanggal : Kamis / 28 Agustus 2008
Pukul : 10.15 – selesai (15 Menit)
Tempat : Di ruang guru
Situasi : Wawancara berlangsung setelah jam pelajaran selesai
(pulang sekolah)
Subjek wawancara : P = Peneliti
G = Guru

- P : *"Selamat siang bu..."*
- G : *"Selamat siang mbak. Ooo... mari, mbak. Silahkan duduk dulu. Ada yang bisa saya bantu?"*
- P : *"Ya bu... trima kasih. Maaf bu, saya mau berbicara sebentar, ibu ada waktu?"*
- G : *"Bisa... mau membicarakan masalah apa ya mbak?"*
- P : *"Ini bu, saya mau berbicara masalah pembelajaran matematika yang kita gunakan pada pertemuan-pertemuan kemarin. Bagaimana pendapat ibu tentang pelaksanaan metode bermain pada pembelajaran matematika kemarin?"*
- G : *"Ehm... menurut saya dengan metode bermain yang telah kita gunakan kemarin sangat cocok untuk anak-anak seusia mereka. Mereka sangat menikmati sekali dengan permainannya, beda sekali dengan biasanya"*
- P : *"Menurut ibu, permainan yang digunakan kemarin dapat menarik perhatian belajar siswa di kelas ya bu?"*
- G : *"Saya rasa seperti itu. Siswa sangat senang dengan permainannya dan asyik memainkan sehingga siswa tanpa menyadari sudah memperhatikan materi pelajaran yang dikemas dalam permainan tersebut dan meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa akan dengan mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Meskipun masih ada beberapa siswa yang bermain sendiri"*
- P : *"Selain itu, apakah ada kendala yang ibu hadapi dalam pembelajaran matematika dengan metode bermain kemarin bu?"*
- G : *"Terus terang saja untuk pertemuan pertama, saya kurang begitu menguasai permainan yang kita sudah rencanakan. Akan tetapi untuk permainan pada pertemuan selanjutnya tidak masalah. Selain itu, apabila alat permainannya saya yang buat sendiri itu yang jadi masalah. Hal ini disebabkan kurangnya fasilitas yang memadai serta saya masing merasa sungkan untuk membuat macam-macam permainannya. Namun demikian, jika metode ini sekali-kali diterapkan sebagai variasi metode mengajar saya rasa bagus juga agar siswa tidak jenuh dan suasana belajar menjadi lebih santai"*
- P : *"Usaha apa saja yang ibu lakukan untuk mengatasi kendala yang ibu hadapi?"*

- G : *"Ya... saya harus persiapan terlebih dahulu dan belajar memainkan setiap permainan yang akan digunakan"*
- P : *"Menurut ibu, apakah selain minat belajar siswa menjadi meningkat, prestasi belajar siswa juga meningkat?"*
- G : *"Iya... prestasi belajar siswa juga meningkat. Hal ini telah kita lihat pada hasil pekerjaan rumah yang telah kita berikan kemarin sudah ada peningkatan bila dibandingkan sebelumnya. Beberapa siswa juga sudah ada perkembangan dapat menjawab soal-soal yang saya tanyakan kemarin"*
- P : *"Berarti dengan menggunakan metode bermain kemarin, ada perubahan yang terjadi pada siswa ya bu?"*
- G : *"Betul mbak. Siswa sudah menjadi lebih senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Apalagi didukung dengan media yang digunakan dalam permainan kemarin sudah cukup variatif, sehingga siswa menjadi tambah tertarik lag. Sudah ada siswa yang mau bertanya tentang materi pelajaran"*
- P : *"Ya sudah bu... saya kira sudah cukup sementara ini. Trima kasih bu"*
- G : *"Ya mbak, sama-sama"*

DOKUMEN HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SIKLUS II

Hari/Tanggal : Kamis / 11 September 2008
Pukul : 10.15 – selesai (15 Menit)
Tempat : Di kelas I
Situasi : Wawancara berlangsung setelah jam pelajaran selesai
(pulang sekolah)
Subjek wawancara : P = Peneliti
G = Guru

- P : *"Selamat siang bu...gini bu, saya mau ngobrol-ngobrol bisa bu?"*
- G : *"Bisa mbak, saya lagi nggak ada kerjaan kok. Gimana ada yang bisa saya bantu?"*
- P : *"Begini bu, saya mau ngobrol tentang pembelajaran matematika dengan metode bermain yang sudah kita pakai selama delapan pertemuan kemarin bu. Setelah delapan kali pertemuan kemarin, kira-kira kemajuan apa saja yang dialami oleh siswa-siswa bu?"*
- G : *"Ooo... masalah ini to. Selama ini, siswa jadi tambah bersemangat kalau mau ada jadwal pelajaran matematika. Siswa juga sudah ada keberanian untuk maju mengerjakan soal dan bertanya apabila belum paham dengan materinya"*
- P : *"Kalau tentang nilai dari siswa bagaimana bu, apa sudah ada peningkatan lagi setelah pertemua-pertemuan yang kemarin?"*
- G : *"Iya mbak, nilai dari masing-masing siswa selalu meningkat. Dilihat dari hasil tes kemarin sudah ada peningkatan. Semoga hasil tes yang barusan kita adakan juga menjadi meningkat lagi rata-rata kelasnya. Minat siswa jadi meningkat lho mbak, apalagi setelah mbak kasih hadiah kemarin"*
- P : *"Apakah masih ada kendala yang ibu temukan selama proses pembelajaran kemarin bu?"*
- G : *"Kalau sama metode yang digunakan, saya sudah mulai terbiasa, cuma pada saat siswa bermain mesti ada perhatian yang lebih pada masing-masing siswa. Misal tidak dibantu sama mbak dan mas pengamat, saya pasti akan merasa kewalahan untuk memperhatikan masing-masing siswa dan mendampingi mereka saat bermain"*
- P : *"Kemarin pas diadakan diskusi dalam satu kelompok masih saja ada siswa yang tidak aktif, kira-kira tindakan apa yang akan ibu lakukan agar bisa membuat semua siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bu?"*
- G : *"Saya akan selalu mengingatkan pada siswa dan memberi pengarahan serta motivasi agar siswa lebih aktif lagi. Di samping itu, mungkin dengan meningkatkan pendampingan pada setiap siswa atau pada masing-masing kelompok"*
- P : *"Saya rasa cukup dulu bu, kita ngobrol tentang pembelajaran matematika kemarin. Trima kasih atas waktunya ya bu"*
- G : *"Ya mbak, nggak papa"*

DOKUMEN HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SIKLUS III

Hari/Tanggal : Sabtu / 20 September 2008
Pukul : 10.15 – selesai (10 Menit)
Tempat : Di ruang guru
Situasi : Wawancara berlangsung setelah jam pelajaran selesai
(pulang sekolah)
Subjek wawancara : P = Peneliti
G = Guru

- P : *“Selamat siang bu, bisa ngganggu sebentar?”*
- G : *“Tentu saja mbak, nggak ngganggu kok. Gimana mbak bisa saya bantu?”*
- P : *“Iya bu... saya mau berbicara tentang pembelajaran matematika selama saya penelitian kemarin. Gimana bu, apa ada peningkatan yang berarti pada masing-masing siswa bu setelah memakai metode bermain kemarin?”*
- G : *“Ada mbak, banyak sekali. Yang paling penting, semua siswa sekarang tidak takut dengan pelajaran matematika dan mau belajar matematika. Dengan rasa seperti itu, siswa akan lebih rajin dalam belajar dan juga merasa rileks/santai pada saat belajar. Sehingga siswa akan lebih mudah mengingat apa yang dipelajarinya karena mereka belajar dengan kemauannya sendiri tanpa saya paksa terlebih dahulu”*
- P : *“Berarti minat belajar matematika siswa sekarang sudah tinggi ya bu”*
- G : *“Iya mbak, untuk metode bermain yang sudah kita gunakan kemarin ternyata mendapat respons positif dari siswa. Siswa-siswa sekarang juga sudah lebih memperhatikan apabila saya lagi menjelaskan materi. Siswa juga sudah mau mentaati aturan main yang akan digunakan dalam permainan. Keinginan siswa untuk bertanya, maju kedepan juga sudah ada, tanpa harus merasa takut apabila jawabannya salah maupun maju untuk mengoreksi jawaban temannya. Kerja sama siswa dalam berkelompok juga tampak meningkat dan itu cukup membantu saya dalam mengajar. Semua itu benar-benar diluar dugaan saya. Saya sempat khawatir kalau metode yang kita coba tidak berhasil meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, tapi ternyata minat dan prestasi belajar siswa meningkat”*
- P : *“Melihat hasil pembelajaran dengan metode bermain seperti ini, bagaimana tanggapan ibu jika ibu menerapkan juga pada materi yang lain?”*
- G : *“saya rasa pembelajaran seperti ini cocok buat anak-anak SD. Ya... besok saya akan sekali-kali akan memakainya. Oya mbak maaf, ni saya mau ada acara. Kalau kita lanjutkan nanti lagi atau besok gimana, sebelumnya saya minta maaf lho mbak”*

- P : *"Oo... nggak papa bu, saya rasa juga sudah cukup kok bu. Terima kasih banyak atas bantuan dan kerjasamanya selama ini. Saya juga mohon maaf kalau banyak meropatkan ibu"*
- G : *"Ya mbak. Nggak papa... sama-sama. Saya juga terima kasih sudah diberi pengalaman baru dalam pembelajaran. Mudah-mudahan cepet selesai saja"*
- P : *"ya bu... Mari bu... saya permisi dulu. Selamat siang..."*
- G : *"Ya selamat siang"*

LAMPIRAN 5

Permainan yang Digunakan

Permainan yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Permainan dengan menggunakan gambar kumpulan benda-benda
Tujuan : untuk membilang atau menghitung secara urut serta menyebutkan banyak benda.
Pemain : 1 atau berkelompok
Alat : gambar buah strowbery dan pensil dengan jumlah masing-masing dari 11 sampai 20
Aturan main :
 - a. Masing-masing siswa mengambil satu gambar.
 - b. Siswa yang memegang gambar yang sama, berkelompok menjadi satu.
 - c. Masing-masing siswa menghitung jumlah benda dalam gambar yang dipegangnya.
 - d. Siswa yang memegang gambar dengan jumlah terkecil, menempelkan gambarnya pada kertas yang telah disediakan disampingnya ditempel gambar dengan jumlah diatasnya sampai gambar dengan jumlah terbesar berada paling ujung.
 - e. Siswa menghitung secara urut gambar yang telah ditempalkan tersebut.

2. Permainan *number 11-20*
Tujuan : untuk membandingkan angka-angka dengan angka pada titik-titik dan menyebutkan yang mana yang lebih (besar nilainya).
Pemain : 2 orang
Alat : 2 set *number card* (11-20) berwarna merah muda
2 set *dot card* (11-20) berwarna biru
Aturan main:
 - a. Letakkan *numeral card* dan *dot card* dengan muka menghadap ke bawah (ditutup) pada susunan baris dan kolom.
 - b. Satu pemain membuka satu *numeral card* dan pemain yang lain membuka satu *dot card* pada waktu bersamaan.

- c. Pemain yang mambuka kartu dengan nilai labih besar akan mengoleksi kedua kartu. Jika dua kartu yang dibuka nilainya sama, setiap pemain akan mengoleksi satu kartu.
- d. Pada terakhir permainan, pemain yang mengoleksi kartu lebih banyak adalah pemenang.

Number Card

15	12	18	13
16	17	11	14
20	19	11	15
20	12	14	19
16	13	18	17

Dot Card

20	11	19	14
16	15	12	17
18	13	15	12
11	20	16	13
14	17	19	18

3. Permainan teka-teki angka

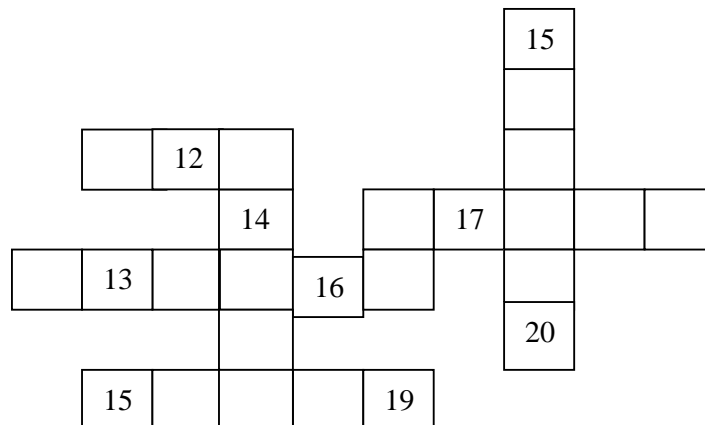
Tujuan : untuk mengurutkan sekelompok bilangan yang berpola teratur dari terkecil atau terbesar

Pemain : 1 – 4 orang

Alat : teka-teki angka

Aturan main :

- a. Isi kotak yang masih kosong dengan angka yang sesuai, angka yang diisikan yaitu urutan angka yang lebih besar atau yang lebih kecil dari angka yang telah tertulis pada kotak teka-teki angka.
- b. Apabila kotak yang belum diisi berada di bawah atau terletak sesudah kotak yang berisi angka, maka angka yang diisikan adalah urutan angka yang lebih besar dari angka yang sudah tertulis di kotak teka-teki angka tersebut.
- c. Apabila kotak yang belum diisi berada di atas atau terletak sebelum kotak yang berisi angka, maka angka yang diisikan adalah urutan angka yang lebih kecil dari angka yang sudah tertulis di kotak teka-teki angka tersebut.



4. Permainan huruf Y

Tujuan : untuk menjumlahkan dua: bilangan satu angka dengan hasil kurang dari 20

Pemain : 1-5 orang

Alat : petak huruf Y dan kacang merah

Aturan main :

- a. Tiga orang anak, misal A, B dan C disuruh untuk meletakkan kacang merah yang disenanginya. A meletakkan di kedua petak lengan, B meletakkan di kedua petak batang dan C meletakkan di dalam bujur sangkar kunci. Dengan ketentuan:
 - Jumlah kedua kacang merah dalam petak lengan, petak batang harus sama.
 - Kumpulan kacang merah yang boleh diisikan oleh A antara 1-10 biji kacang merah, sedangkan yang boleh diisikan oleh B dan C antara 1-9 kacang merah.
- b. Selesaikan petak yang masih kosong dengan cara menjumlahkan kacang merah di kedua petak diatasnya atau kedua petak di sebelah kirinya, kemudian letakkan kacang merah dengan jumlah sebesar hasil penjumlahan pada kotak yang kosong tersebut.
- c. Untuk mengecek hasil penjumlahan sudah tepat dilakukan dengan cara: apabila jumlah petak kanan ke bawah sama dengan jumlah dua petak bawah ke kanan, berarti cara penyelesaiannya sudah tepat.

	+	

5. Permainan kartu *who has?*

Tujuan : untuk menjumlahkan bilangan dua angka dan satu angka dengan hasil kurang dari 20

Pemain : 2 atau berkelompok

Alat : 1 set kartu *who has?*

Aturan main :

- a. Bagikan kartu pada setiap siswa atau beberapa kartu untuk kelompok siswa.
- b. Pilih seorang siswa untuk memulai dengan membacakan kartunya dengan keras.
- c. Orang / siswa yang sedang memegang jawaban untuk menjawab kartu yang dibacakan dengan keras dengan jawaban yang tepat, mengangkat tangan kemudian membacakan jawabannya serta memberika kartu jawaban pad siswa yang membacakan kartunya.
- d. Permainan berakhir ketika putaran kembali pada kartu yang memulai.

Contoh kartu *who has?* dan kartu jawaban:

6. Permainan kartu millennium ular angka

Tujuan : untuk menentukan bilangan pasangan penjumlahan / pengurangan yang hasilnya diketahui.

Pemain : 2 atau berkelompok

Alat : 1 set kartu milenium ular angka

Aturan main :

- a. Salah satu pemain memulai dengan mengambil satu kartu penjumlahan / pengurangan dan meletakkan di atas meja, kemudian mencari kartu jawaban yang tepat untuk menyelesaikan penjumlahan / pengurangan tersebut serta meletakkan di kanan kartu penjumlahan / pengurangan.
- b. Apabila jawaban sudah tepat, maka mengambil satu kartu penjumlahan / pengurangan lagi dan mencari kartu jawabannya serta diletakkan di kanan kartu penjumlahan / pengurangan. pemain tersebut akan berhenti dalam permainan jika pada saat mengambil kartu jawaban yang salah.

Contoh:

$6 + 7$	13	$12 + 4$	16
---------	----	----------	----

- c. Hasil dari kartu yang di tata memanjang seperti ular ini, dihitung ada berapa kartu.
- d. Giliran selanjutnya adalah lawan main dari pemain pertama, cara memainkan sama dengan cara yang di mainkan oleh pemain pertama.
- e. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang dapat menata kartu terpanjang.

7. Kartu permainan pengurangan

Tujuan : untuk mengurang bilangan

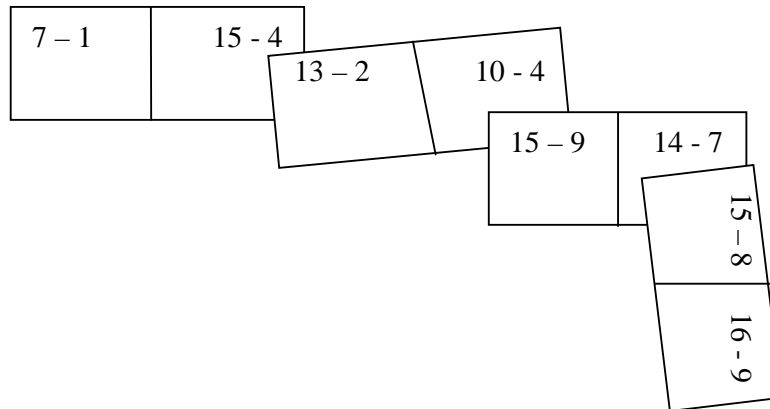
Pemain : 2, 3 atau 4 orang

Alat : 1 set kartu permainan pengurangan

Aturan main :

- a. Kartu dikocok, kemudian dibagikan kepada semua pemain
- b. Jika ada 3 pemain, kartu tersisa diletakkan terbuka untuk memulai permainan.

Contoh:



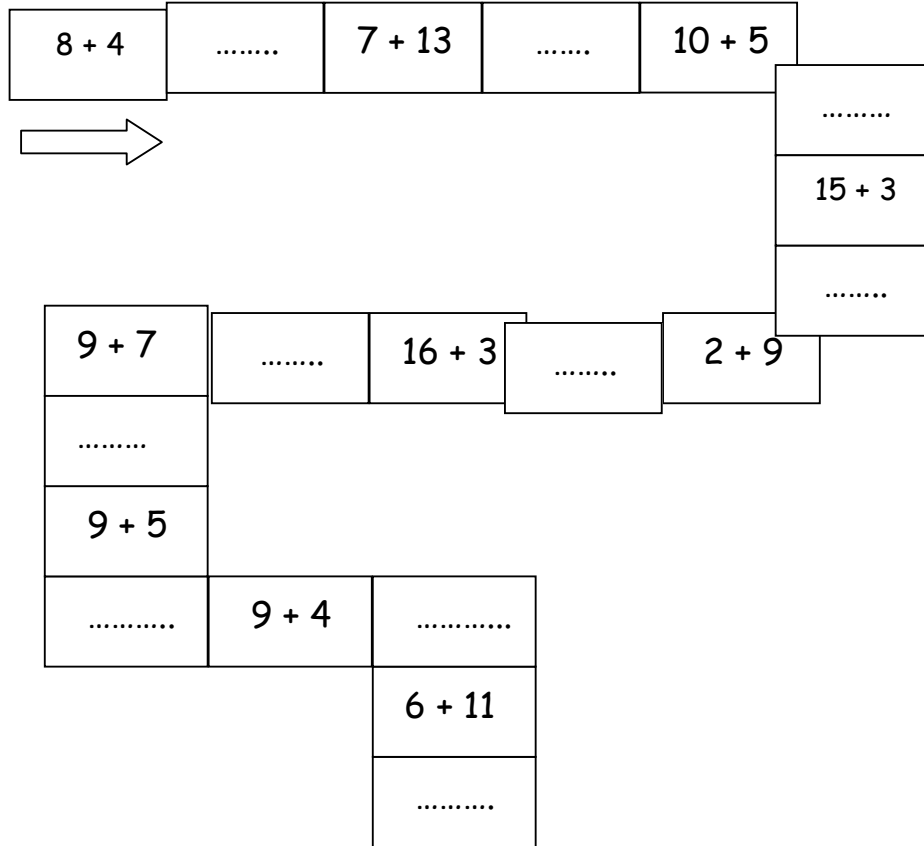
- c. Jika pemain tidak dapat “jalan” maka dia kehilangan gilirannya.
- d. Pemenang adalah pemain yang kartunya paling dulu habis atau sisa paling sedikit.

LAMPIRAN 6

Soal Tes dan Nilai Tes Siswa

Nama :

Tempelkan kartu yang tepat untuk mengisi kartu yang masih kosong dalam kartu millennium ular angka di bawah ini:



Nilai :

.....

12	20	15	18	11	19
16	14	16	17	13	10

Nama :.....

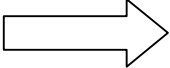
A. Tentukanlah kartu yang tepat untuk melengkapi kartu permainan pengurangan di bawah ini !

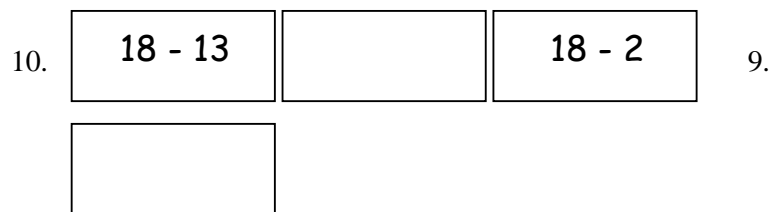
1.	$12 - 7$	$12 - 4$		
2.	$11 - 6$	$13 - 4$		
3.	$8 - 4$	$7 - 3$		
4.	$8 - 5$	$7 - 2$		
5.	$12 - 8$	$9 - 3$		

Kartu pilihan:

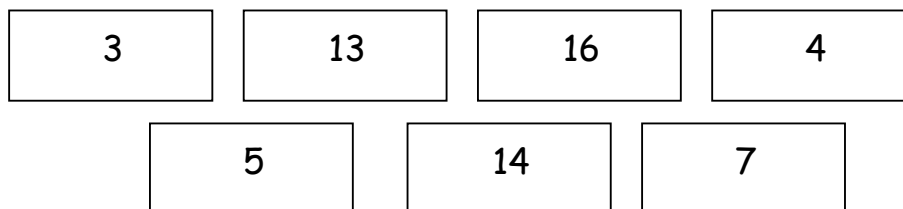
$12 - 9$	$10 - 3$
$16 - 8$	$12 - 6$
$10 - 5$	$9 - 4$
$18 - 9$	$12 - 5$
$10 - 6$	$12 - 3$
$15 - 9$	$14 - 7$

B. Tentukanlah kartu yang tepat untuk melengkapi permainan kartu millenium ular angka di bawah ini !

6.		7.	
$17 - 4$		$12 - 5$	
		$8 - 5$	8.



Kartu pilihan:



**REKAPITULASI NILAI TES
SIKLUS I, SIKLUS II DAN SIKLUS III**

No	Nama Siswa	Nilai Tes		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Ahmad Torik	30	30	60
2	Ahmad Haniful Huda	40	60	70
3	Imam	40	40	70
4	Afi Kamaruzaman	50	70	70
5	Ahamad Baendowi	90	90	100
6	Anggit Aprilianto	40	70	70
7	Chatarina Aprilia	80	70	90
8	Elis	80	90	100
9	Ervin Adisusila	30	40	60
10	Hafindon	60	90	90
11	Himatul Ulya	70	60	80
12	Istiharoh	80	90	100
13	Mayufidalvian	80	90	100
14	Muaris	60	70	80
15	Ridki Huda Al Afif	90	90	100
16	Suhadak Al Kafi	60	80	80
17	Triyanto	30	50	70
18	Ummi Husniyah	70	80	80
19	Zainal Abidin	60	80	90
20	Zuhriyah	60	80	90
Nilai Tertinggi		90	90	100
Nilai Terendah		30	30	60
Rata-rata		60,00	71,00	82,50

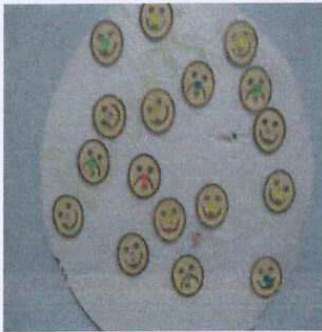
LAMPIRAN 7

Gambar penempelan Kartu Senyum

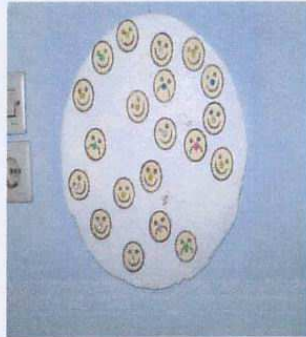
GAMBAR PENEMPELAN KARTU SENYUM

SIKLUS I

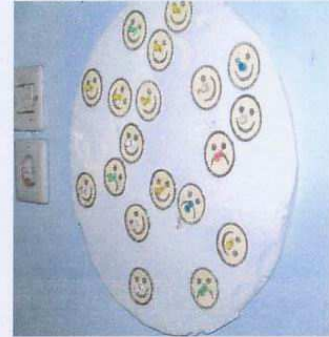
Pertemuan 1



Pertemuan 2

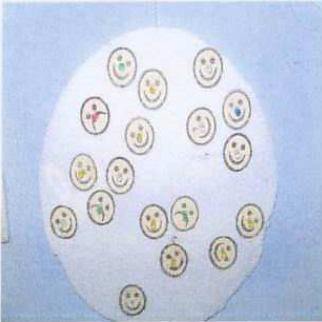


Pertemuan 3

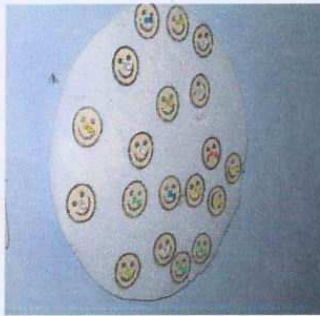


SIKLUS II

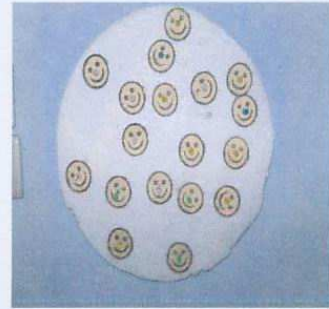
Pertemuan 5



Pertemuan 6

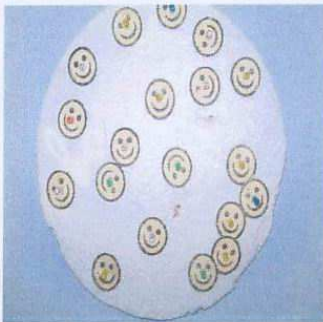


Pertemuan 7

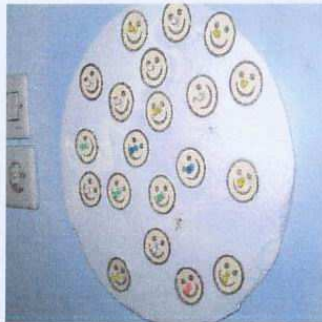


SIKLUS III

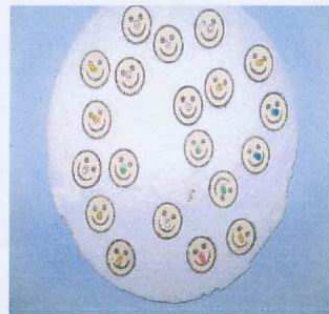
Pertemuan 9



Pertemuan 10



Pertemuan 11





DEPARTEMEN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Jl. Marsda Adisucipto D.I. Yogyakarta, 55281, Telp. 0274 7103273 Fax 0274-54071

No : UIN.02/D.ST.1/TL.00/1998/2008
Lamp : 1 bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Riset

Yogyakarta, 07 Agustus 2008

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri Wates
di-
Temanggung

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan skripsi dengan judul:

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
DALAM PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI
HITUNG MELALUI METODE BERMAIN KELAS I SD NEGERI WATES
WONOBOYO TEMANGGUNG**

diperlukan riset. Oleh karena itu kami mengharap kiranya Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami:

Nama : Uswatun Khasanah
NIM : 04430968-03
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Matematika
Alamat : Wates Rt/Rw. 002/001 Wonoboyo Temanggung

Untuk mengadakan riset di SD Negeri Wates Wonoboyo yang Bapak/Ibu pimpin.

- Metode pengumpulan data : Lembar observasi, catatan lapangan, wawancara, kartu senyum, tes/latihan soal dan dokumentasi.
- Adapun waktunya mulai tanggal : 18 Agustus 2008 s.d. selesai

Kemudian atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



Tembusan:

- Dekan (Sebagai Laporan)



DEPARTEMEN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
YOGYAKARTA

Jl. Marsda Adisucipto D.I. Yogyakarta, Telp. (0274) 7103273 fax 0274-54071

No : UIN.02/D.ST.1/TL.00/1398/2008
Lamp :
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 07 Agustus 2008

Kepada
Yth. Gubernur Ka. Daerah Propinsi
Daerah Istimewa Yogyakarta
c/q. Kepala Bappeda Prop. DIY
di-
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan skripsi dengan judul:

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
DALAM PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI
HITUNG MELALUI METODE BERMAIN KELAS I SD NEGERI WATES
WONOBOYO TEMANGGUNG**

diperlukan Penelitian. Oleh karena itu kami mengharap kiranya Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami:

Nama : Uswatun Khasanah
NIM : 04430968-03
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Matematika
Alamat : Wates Rt/Rw. 002/001 Wonoboyo Temanggung

Untuk mengadakan penelitian di : SD Negeri wates Wonoboyo
Metode pengumpulan data : Lembar observasi, catatan lapangan,
wawancara, kartu senyum, tes/latihan soal dan dokumentasi.

Adapun waktunya mulai tanggal : 18 Agustus 2008 s.d. selesai

Kemudian atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



Tembusan:

- Dekan (Sebagai Laporan)



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN PERENCANAAN DAERAH
(B A P E D A)**

Kepatihan, Danurejan, Yogyakarta - 55213
Telepon : (0274) 589583, 562811 (Psw. : 209-219, 243-247) Fax. : (0274) 586712
Website <http://www.bapeda@pemda.diy.go.id>
E-mail : bapeda@bapeda.pemda-diy.go.id

Nomor : 070/ 4616
Hal : Ijin Penelitian

Yogyakarta, 09 Agustus 2008
Kepada Yth.
Gubernur Prov. Jawa Tengah
Cq. Ka. Bakesbanglinmas
di SEMARANG

Menunjuk Surat :

Dari : Dekan F-Sains dan Teknologi UIN "Suka"
Nomor : UIN.02/D.ST.I/TL.00/1398/2008
Tanggal : 07 Agustus 2008
Perihal : Ijin Penelitian

Setelah mempelajari rencana/proyek statemen/research design yang diajukan oleh peneliti/surveyor, maka dapat diberikan surat keterangan kepada :

Nama : USWATUN KHASANAH
No. Mhs. : 04430968-03
Alamat Instansi : Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta-YK
Judul Penelitian : UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI HITUNG MELALUI METODE BERMAIN KELAS I SD NEGERI WATES WONOBOYO TEMANGGUNG

Waktu : 09 Agustus 2008 s/d 09 Nopember 2008

Lokasi : Temanggung Prov. Jawa Tengah

Peneliti berkewajiban menghormati/mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di daerah setempat.

Kemudian harap menjadikan maklum.

A.n. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
Kepala BAPEDA Propinsi DIY



Tembusan Kepada Yth:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan F-Sains dan Teknologi UIN "Suka";

Ir. SETYOSO HARJOWISASTRO, M.Si
NIP.110 025 913



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Jl. A. Yani No. 160 Telp. (024) 8414388, 8454990 (Line) Fax. (024) 8414388 Semarang

Nomor : 070 / 947 / VIII / 2008
Sifat : B i a s a
Lampiran : -
Perihal : Ijin Penelitian.

Semarang, 12 Agustus 2008

KEPADA YTH
BUPATI TEMANGGUNG
Up. KAKAN KEBANG DAN LINMAS
DI

TEMANGGUNG

Menunjuk surat dari : GUBERNUR DIY
Tanggal : 9 Agustus 2008.
Nomor : 070/4616

Bersama ini diberitahukan bahwa :

Nama : **USWATUN KHASANAH**
A l a m a t : Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta Yk
Pekerjaan : Mahasiswa
Kebangsaan : Indonesia

Bermaksud mengadakan Penelitian dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI HITUNG MELALUI METODE BERMAIN KELAS I SD NEGERI WATES WONOBOYO TEMANGGUNG

Penanggung Jawab : Dra. Endang Sulistyowati

Peserta : -
L o k a s i : Kabupaten Temanggung
Waktu : 9 Agustus s/d 9 Nopember 2008.

Yang bersangkutan wajib mentaati peraturan, tata tertib dan norma-norma yang berlaku di daerah setempat

Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

An. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANG POL DAN LINMAS
UP. KAKAN BIDANG KETAHANAN BANGSA



DRS. FX ISYANTO
Pembina Tk. I
NIP.010 075 848



**PEMERINTAH KABUPATEN TEMANGGUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD P DAN K KECAMATAN WONOBOYO
SD NEGERI WATES**

Alamat : Wates, Wonobojo, Temanggung

SURAT KETERANGAN
Nomor: 419 / 189 / x / 2008

Menyatakan bahwa yang tersebut di bawah ini saudara:

Nama : Uswatun Khasanah
NIM : 04430968-03
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Universitas : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di kelas I SD Negeri Wates Wonobojo Temanggung pada tanggal 21 Agustus s.d. 20 September 2008 dengan judul:

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
DALAM PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI HITUNG
MELALUI METODE BERMAIN KELAS I SD NEGERI WATES
WONOBOYO TEMANGGUNG**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Temanggung, 22 September 2008
Guru Kelas I

E. Suwanti
NIP. 131546430



PEMERINTAH KABUPATEN TEMANGGUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD P DAN K KECAMATAN WONOBOYO
SD NEGERI WATES

Alamat : Wates, Wonobojo, Temanggung

SURAT KETERANGAN

Nomor: 420/189/x/2008

Kepala SD Negeri Wates Wonobojo Temanggung menerangkan bahwa :

Nama : Uswatun Khasanah
NIM : 04430968-03
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi / Pendidikan Matematika
Semester : IX
Tahun Akademik : 2008 / 2009
Tempat Studi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri Wates Wonobojo Temanggung pada tanggal 21 Agustus s.d. 20 September 2008 dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
DALAM PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI HITUNG
MELALUI METODE BERMAIN KELAS I SD NEGERI WATES
WONOBOYO TEMANGGUNG

Demikian surat keterangan ini diterbitkan agar dapat dipergunakan seperlunya.

Temanggung, 22 September 2008

Kepala SD Negeri Wates

KABUL, S.Pd
NIP. 1313245254



SURAT PERNYATAAN

Assalamualaikum wr.wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Slamet Hidayat

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Kependidikan

Universitas : Universitas Terbuka UPBJJ Semarang

Alamat : Jl. Kelud Utara III Semarang 50232

Telah menjadi observer kegiatan siswa dan guru pada penelitian sdr. Uswatun Khasanah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 21 Agustus s.d. 20 September 2008 di SD Negeri Wates Wonoboyo Temanggung dengan judul penelitian :

UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
DALAM PELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI HITUNG
MELALUI METODE BERMAIN KELAS I SD NEGERI WATES
WONOBOYO TEMANGGUNG

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Temanggung, 20 September 2008



Slamet Hidayat

CURRICULUM VITAE

DATA DIRI

Nama : Uswatun Khasanah
Tempat/Tgl Lahir : Klaten, 20 April 1985
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Asal : Teluk Kragilan Gantiwarno Klaten
Telp/HP : 08174114501
Nama Ayah : Semi Muh Nurdin
Nama Ibu : Ngatinem
Nama Suami : Slamet Hidayat
Nama Anak : Zada Al Adzkie El Hidayat

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD Negeri Kragilan II Lulus Tahun 1997
2. SLTP Negeri 3 Gantiwarno Lulus Tahun 2000
3. SMU Negeri 1 Wedi Lulus Tahun 2003
4. PT – UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Pendidikan Matematika

Yogyakarta, 02 Desember 2008

Penulis



Uswatun Khasanah
NIM. 04430968-03