

**PENINGKATAN PRESTASI MENGHITUNG
PERKALIAN DAN PEMBAGIAN DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA
DENGAN METODE BERMAIN PADA SISWA KELAS III TAHUN 2010
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF KOKAP KULON PROGO**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun oleh :

LILIS DWI SUMARNI

NIM. 08480036-E

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2011

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : LILIS DWI SUMARNI
Nomor Induk : 08480036-E
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Unit Kerja : MI Ma'arif Kokap, Kulon Progo

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/peneliti sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

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

Yogyakarta, 20 April 2011

Yang Menyatakan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
LILIS DWI SUMARNI
NIM. 08480036-E



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudara Lilis Dwi Sumarni
Lamp :

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Lilis Dwi Sumarni
NIM : 08480036-E
Judul Skripsi : Peningkatan Prestasi Menghitung Perkalian dan Pembagian dalam Pembelajaran Matematika dengan Metode Bermain Pada Siswa Kelas III Tahun 2010 Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kokap Kulon Progo

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 20 April 2011
Pembimbing

Drs. H. Sedya Santosa, S.S., M.Pd.
NIP. 19630728199103100



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 6404 /2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**PENINGKATAN PRESTASI MENGHITUNG PERKALIAN DAN PEMBAGIAN
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE BERMAIN
PADA SISWA KELAS III TAHUN 2010 MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF
KOKAP KULON PROGO**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Lilis Dwi Sumarni

NIM : 08480036-E

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Jum'at tanggal 20 Mei 2011

Nilai Munaqasyah : A/B

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

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

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

NIP. 19630728 199103 1 002

Penguji I

Drs. Ichsan, M.Pd

NIP. 19630226 199203 1 003

Penguji II

Luluk Maulana, M.Si

NIP. 19700802 200312 2001

Yogyakarta, **08 JUL 2011**

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Sunan Kalijaga

Hamruni, M.Si

NIP. 19590525 198503 1 005



MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

- ▶ “...Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antara kamu sekalian dan yang berilmu pengetahuan beberapa derajat.”¹
(QS. AL Mujadalah ayat 11)

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ (رواه مسلم)

- ▶ “Siapa yang berjalan di suatu jalan untuk menuntut ilmu pengetahuan, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”²
(HR Muslim)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Depag RP, Al-Qur'an dan Terjemahnya (Jakarta : CV Atlas, 1980), hal. 910

² Salim Bahreisj, Terjemah Riyadus Shalihin, (Bandung : PT Al Ma'arif, 1987), hal 316

PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan Skripsi Ini Kepada
Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين, اشهد ان لا اله الا الله و اشهد ان محمد عبده
ورسوله' والصلاة والسلام على أشرف الانبياء والمرسلين محمد و على
اله واصحابه اجمعين, أما بعد

Segala puji dan syukur hanya bagi Allah Tuhan Seru Sekalian Alam, hanya kepada-Nya kami berlindung dan mohon pertolongan. Dan hanya kepada-Nyalah kami berserah diri. Dia Maha Kuasa dan Maha Bijaksana.

Salawat dan salam semoga selalu terlimpahkan Nabi pamungkas Nabi akhir zaman Rasulullah SAW, para sahabat dan para keluarganya.

Alhamdulillah penulis ucapkan atas pertolongan, petunjuk dan kekuatan lahir batin yang diberikan Allah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa kelancaran pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari semua pihak yang ikut terlibat di dalamnya baik yang berupa saran dan bimbingan maupun yang berbentuk materi. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberi izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
2. Ketua dan Sekretaris Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

3. Bapak Drs. H. Sedyo Santosa, S.S., M.Pd selaku pembimbing yang telah dengan tekun dan sabar membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang selalu sabar melayani penulis dalam menggunakan sarana dan fasilitas pendidikan yang ada.
5. Bapak Asrorudin, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MI Ma'arif Kokap yang telah memberikan izin lokasi penelitian skripsi ini.
6. Bapak Muh. Triyanto, S.Pd.I selaku guru di MI Ma'arif Kokap.
7. Segenap Guru dan Karyawan MI Ma'arif Kokap Kulon Progo.
8. Suamiku Suranta S.P yang tak henti-hentinya memotivasi, mendorong, mengingatkan dan mendoakan untuk menyelesaikan skripsi ini dan anakku Bima yang aku sayangi .
9. Kepada orang tuaku tercinta yang telah banyak memberikan doa dan pengorbanan demi suksesnya penulisan skripsi, semoga Allah membalas seluruh kebaikan yang ibu berikan dengan balasan yang terbaik.
10. Teman-teman satu angkatan semoga kita selalu tetap dalam ikatan ukhuwah.
11. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebut satu persatu.

Akhirnya semoga segala bantuan yang tak ternilai harganya ini mendapat balasan dari Allah SWT serta semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 10 April 2011

Penulis

Lilis Dwi Sumarni

NIM. 08480036-E

ABSTRAK

LILIS DWI SUMARNI. Peningkatan Kemampuan Menghitung Perkalian dan Pembagian Dalam Pembelajaran Matematika Dengan *Metode Bermain* Pada Siswa Kelas III Tahun 2010 MI Ma'arif Kokap Kulom Progo. Skripsi . Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2011.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah Prestasi belajar siswa sangat rendah khususnya pelajaran matematika sehingga mempengaruhi kualitas pendidikan di MI Ma'arif Kokap. Bagaimana caranya melakukan perubahan-perubahan yang tepat dan cepat, dan menyenangkan bagi siswa mengingat nilai output sekolah sangat memprihatinkan.

Subyek penelitian ini adalah guru matematika kelas III dan siswa kelas III. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menelaah seluruh data yang tersedia dengan langkah-langkah : mereduksi data, melaksanakan unitisasi dan menafsirkan data menjadi kesimpulan bermakna.

Hasil penelitian : dengan metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III. Dimana sebelum diterapkannya metode bermain untuk materi perkalian, hasil nilai Rata-rata yang di capai hanya 55,93%. Pada siklus I kemudian diterapkan pembelajaran metode bermain dengan model permainan ular tangga matematika dan hasil nilai rata-rata yang di capai naik menjadi 66,87%. Karena hasil yang di capai pada siklus I dirasa belum berhasil secara maksimal, maka perlu dilakukan tindakan lagi pada siklus II yang menggunakan metode bermain dengan model permainan kartu dan hasil nilai rata-rata meningkat sesuai yang diharapkan menjadi 83,75%. Pada materi pembagian sebelum ada tindakan nilai rata-rata hanya 45,93%. Kemudian pada materi pembagian ini sama dengan tindakan pada perkalian yaitu pada siklus I diterapkan model permainan ular tangga matematika dan hasil nilai rata-rata yang dicapai 66,87% dan pada siklus II diterapkan model permainan kartu dan nilai rata-rata meningkat lagi menjadi 79,06%.

Kata Kunci : Metode bermain, pembelajaran Matematika.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
D. Tinjauan Penelitian yang Relevan.....	8
E. Landasan Teoritik	9
F. Hipotesis Tindakan.....	18
G. Metode Penelitian.....	29
H. Sistematika Pembahasan	29
BAB II. GAMBARAN UMUM MI MA'ARIF KOKAP KULON PROGO	
A. Letak Dan Keadaan Geografis Sekolah	31
B. Sejarah Berdirinya MI Ma'arif Kokap	32
C. Dasar dan Tujuan Pendidikan MI Ma'arif Kokap	33
D. Struktur Organisasi MI Ma'arif Kokap	36
E. Keadaan Guru, Siswa dan Karyawan	45
F. Keadaan Sarana dan Prasarana	51

BAB	III. PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MI MA'ARIF KOKAP	
	A. Proses Pembelajaran Matematika Kelas III Di MI Ma'arif Kokap	59
	B. Metode Bermain Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika	67
BAB	IV. PENUTUP	
	A. Kesimpulan	
	B. Saran-Saran	99
	C. Kata Penutup	100
		102
	DAFTAR PUSTAKA	104
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	106

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Keadaan Guru dan Karyawan	46
Tabel 2	Keadaan Siswa MI Ma'arif Kokap	48
Tabel 3	Perkembangan Jumlah Siswa.....	49
Tabel 4	Data Pendidikan dan Pekerjaan Orang Tua.....	51
Tabel 5	Sarana Dan Fasilitas MI Ma'arif Kokap.....	53
Tabel 6	Daftar Buku Paket Untuk Siswa.....	54
Tabel 7	Daftar Buku Pegangan Untuk Guru.....	55
Tabel 8	Keadaan Dan Fasilitas Perlengkapan Fisik MI Ma'arif Kokap.....	56
Tabel 9	Prasarana Dan Perlengkapan Belajar Matematika MI Ma'arif Kokap	58
Tabel 10	Jadwal Pelaksanaan Siklus I.....	69
Tabel 11	Angket Siswa Siklus I.....	72
Tabel 12	Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I.....	73
Tabel 13	Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus I.....	74
Tabel 14	Hasil Tes Belajar Siswa Pada Siklus I.....	75
Tabel 15	Jadwal Pelaksanaan Siklus II.....	78
Tabel 16	Angket Siswa Siklus II.....	82
Tabel 17	Hasil Observasi Kegiatan Guru siklus II.....	83
Tabel 18	Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus II.....	84
Tabel 19	Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II.....	85
Tabel 20	Jumlah Siswa Yang Menyukai Pelajaran Matematika.....	89

Tabel 21	Rekapitulasi Hasil Observasi Guru Dalam Pembelajaran.....	91
Tabel 22	Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa.....	92
Tabel 23	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan II (perkalian).....	95
Tabel 24	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan II (pembagian).....	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral dan Kemmis dan Taggart	20
Gambar 2	Bagan Struktur Organisasi MI Ma'arif Kokap Sambeng Hargorejo Kulon Progo.....	37
Gambar 3	Struktur Organisasi Komite Sekolah MI Ma'arif Kokap.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I . Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Lampiran II. Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I

Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Lampiran III.Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus I

Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus II

Lampiran IV.Angket siswa siklus I dan II

Lampiran V. Soal matematika sebelum ada tindakan

Soal matematika siklus I

Soal matematika Siklus II

Lampiran VI.Kunci jawaban sebelum ada tindakan

Kunci jawaban matematika siklus I

Kunci jawaban matematika siklus II

Lampiran VII.Permainan siklus I Ular Tangga matematika

Permainan siklus II Kartu matematika

Lampiran VIII. Foto kegiatan

Lampiran IX. Bukti Seminar Proposal

Lampiran X. Surat Penunjukan Pembimbing

Lampiran XI. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran XII. Surat Ijin Penelitian

Lampiran XIII. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah

Lampiran XIV. Surat Pernyataan dari Observer

Lampiran XV. Sertifikat Teknologi Informasi dan Telekomunikasi

Lampiran XVI. Sertifikat Kompetensi Bahasa Arab

Lampiran XVII. Sertifikat Kompetensi Bahasa Inggris

Lampiran XVIII. Sertifikat KKN-PPL



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya belajar matematika tidak lepas dari peranannya dalam segala jenis dimensi kehidupan. Misalnya banyak persoalan kehidupan yang memerlukan kemampuan menghitung dan mengukur. Menghitung mengarah pada aritmetika dan mengukur mengarah pada geometri. Keduanya merupakan fondasi/dasar dari matematika. Peningkatan mutu pendidikan secara terintegrasi, merupakan tujuan utama dalam pengelolaan pendidikan. Upaya peningkatan kualitas pendidikan membutuhkan kerja sama berbagai elemen pendidikan baik pimpinan, guru administrasi, kurikulum penentu kebijakan pendidikan, sarana, prasarana maupun elemen lain yang mendukung pendidikan. Kesadaran semua pihak dalam meningkatkan mutu pendidikan menjadikan lembaga pendidikan mempunyai dinamisasi yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pendidikannya.

Pembelajaran matematika tingkat SD yang diberikan di MI diharapkan mampu menjadikan peserta didik mempunyai kompetensi dalam bidang matematika untuk melatih menumbuhkan cara berpikir sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten. Siswa semakin meningkat segi keilmuannya dengan mengikuti serangkaian pendidikan yang bertahap dan menyenangkan dalam kelas.

Perubahan paradigma penyelenggaraan pendidikan dari sentralisasi ke desentralisasi mendorong terjadinya perubahan dan pembaharuan pada

beberapa aspek pendidikan termasuk kurikulum yang di dalamnya termasuk memuat mata pelajaran matematika di SD/MI. Kondisi ideal tersebut secara umum mengacu pada UU Sisdiknas Nomor : 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 36 ayat (2) ditegaskan bahwa kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.¹

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakekat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif, akan membari warna kehidupan sosial anak di dalam masyarakat dan kehidupan mereka yang akan datang. Pendidikan dalam arti luas harus diartikan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh kehidupan keluarga, masyarakat, dan kelembagaan. Penanaman norma perilaku yang benar secara sengaja diberikan kepada peserta didik yang belajar di kelembagaan (sekolah)².

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah khususnya di MI Ma'arif Kokap, perlu diadakan perubahan-perubahan yang tepat dan cepat, mengingat nilai output sekolah sangatlah memprihatinkan. Khususnya pembelajaran matematika, hampir setiap anak nilai UASnya rata-rata kurang dari 6. Dalam kegiatan mengajar ini tentu saja tidak dapat dilakukan sembarangan tetapi harus menggunakan teori-teori dan prinsip-prinsip belajar tertentu agar bertindak secara tepat. Peranan guru dalam memotivasi siswa

¹ UU Nomor 20, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta: Media Wacana Press, 2003), hlm.12.

² Sunarto, B. Agung hartono, *perkembangan peserta didik*,(Jakarta: Rineka Cipta, 1995), halm.132.

dalam pembelajaran matematika perlu ditingkatkan, karena minat pada pembelajaran matematika sangat minim sekali. Mereka menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang dianggap paling sulit di antara pelajaran yang lainnya. Hasil pembelajaran matematika di kelas VI tentu saja ada keterkaitannya dengan pembelajaran matematika di kelas bawah, karena pembelajaran matematika merupakan pembelajaran berantai yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, kami merasa bahwa pelajaran matematika tentang perkalian dan pembagian di kelas III sangat penting sekali karena sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari membentuk sikap logis, kritis, cermat dan disiplin serta dapat mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai dasar untuk jenjang lebih lanjut, karena untuk tingkat lanjutan pelajaran matematika itu tidak lepas dari perkalian dan pembagian. Kami harapkan hambatan yang dihadapi oleh para siswa dalam pelajaran matematika dapat di atasi, khususnya dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah. Informasi yang saya terima langsung dari beberapa anak bahwa mereka merasa takut dengan pelajaran matematika. Mereka menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dipelajari. Bagi kami ini sangat tidak pas. Apakah takut pada gurunya, atau pembelajarannya kurang menyenangkan, atau materi yang disampaikan kurang Jelas, kami akan berusaha semaksimal mungkin untuk mengubah pembelajaran matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan dan pelajaran yang dicintai anak-anak dengan harapan hasil yang dicapai dapat meningkat lebih lanjut.

Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten³.

Matematika merupakan mata pelajaran yang harus disampaikan kepada siswa melalui pengajaran dari mulai kelas I sampai dengan kelas VI di SD/MI, sesuai dengan aturan dan urutan yang telah ditentukan oleh kurikulum, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Matematika sebagai ilmu dasar dewasa ini telah berkembang dengan pesat, baik materi maupun kegunaannya. Dalam hal ini dimaksudkan dengan matematika adalah matematika sekolah, yaitu matematika yang diajarkan di pendidikan dasar dengan menengah. Matematika sekolah tersebut terdiri atas bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuh kembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi siswa serta berpadu pada perkembangan IPTEK. Ini berarti bahwa matematika sekolah tidak dapat dipisahkan sama sekali dari ciri-ciri yang dimiliki matematika. Dua ciri penting dari matematika ialah (1) memiliki obyek kejadian yang abstrak dan (2) berpola deduktif dan konsisten.⁴

Apabila seseorang menganggap kemampuan pribadi dan usaha sebagai penyebab keberhasilan, mereka cenderung mencoba melakukan kegiatan untuk berprestasi. Persepsi ini bisa juga terjadi sebaliknya, apabila seseorang

³ Departemen Pendidikan Nasional, *Standart Kompetensi Mata Pelajaran Matematika* (Jakarta, pusat kurikulum, Balitbang Dediknas, 2003).

⁴ A. Tabrani Rusyan, *Pedoman Mengajar Matematika*, (Jakarta: Intimedia, 2003), hlm. 4.

menganggap faktor keberuntungan atau kesulitan pada tugas sebagai penyebab keberhasilan atau kegagalan, orang tersebut cenderung tidak termotivasi untuk melakukan kegiatan berprestasi. Faktor ini dikaitkan dengan konsep locus of kontrol yaitu seseorang dapat bersifat eksternal (menganggap faktor dari diri sendiri menentu faktor dari luar diri sendirikan keberhasilan ditentukan oleh faktor dirinya sendiri⁵.

Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok pada anak yang akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Filsuf lainnya, Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu di dorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti. Dari tokoh-tokoh yang mengadakan reformasi dalam bidang pendidikan seperti Comenius (abad 12), Rousseau, Pestalozzi dan Frobel (abad 18 serta awal abad 19), akhirnya lambat laun para pendidik dapat menerima pendapat bahwa pendidikan untuk anak perlu disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangan anak, Frobel lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Jadi Plato, Aristoteles, Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan

⁵ Sri Esti wuryani djiwandono, psikologo pendidikan (Yogyakarta:PT. Grasindo,2002),

yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Dalam kesempatan ini saya akan melakukan perbaikan pembelajaran matematika khususnya untuk kelas III tentang perkalian dan pembagian.

Nilai KKM untuk mata pelajaran matematika kelas III di MI Ma'arif Kokap tahun 2010/2011 adalah 6. Kendala yang saya hadapi adalah anak sering bingung dan terbalik pengertiannya antara perkalian dan pembagian, anak kurang bersemangat untuk mempelajari matematika karena merasa takut, mereka menganggap bahwa pelajaran matematika itu pelajaran yang sangat sulit sekali. Perasaan ini akan berlanjut sampai jenjang selanjutnya. Ini terbukti dari hasil out putnya sangat memprihatinkan. Saya berharap dengan menerapkan metode bermain pada pelajaran matematika nanti akan dapat meningkatkan prestasi peserta didik dan sekolah sehingga dapat mencapai tingkat prestasi yang maksimal, menumbuhkan kemauan untuk berubah dan perubahan harus merupakan sesuatu yang menantang, dan menyenangkan bagi siswa, bukan sesuatu yang menakutkan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika materi menghitung perkalian dan pembagian dengan metode bermain pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kokap?

2. Bagaimana hasil peningkatan prestasi menghitung perkalian dan pembagian dengan metode bermain pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kokap?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan
 - a. Untuk mengetahui proses pembelajaran matematika tentang perkalian dan pembagian di MI Ma'arif Kokap Kulon Progo.
 - b. Untuk mengetahui hasil peningkatan prestasi menghitung perkalian dan pembagian dengan metode bermain pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kokap.
2. Kegunaan Penelitian
 - a. Kegunaan Secara Teoritik
Memberikan gambaran tentang hasil penerapan pembelajaran matematika dengan metode bermain cara menghitung perkalian dan pembagian dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - b. Kegunaan Bagi Siswa
Dengan metode bermain akan menumbuhkan motivasi, minat dan perhatian siswa dalam belajar, sehingga dapat mencapai prestasi yang maksimal.
 - c. Kegunaan Bagi Guru
Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dapat digunakan untuk mencari solusi kendala yang dihadapi guru dalam meningkatkan motivasi siswa

dalam belajar serta meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran baru.

d. Kegunaan Bagi Sekolah

Manfaat Penelitian Tindakan Kelas bagi sekolah antara lain dapat memberikan masukan kepada sekolah tentang proses dan hasil penerapan menghitung perkalian dan pembagian dengan metode bermain dalam pembelajaran matematika untuk dikembangkan.

D. Tinjauan Pustaka

Ada penelitian yang terkait dengan penelitian ini, yaitu skripsi yang ditulis oleh Isti Asfiah, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Upaya meningkatkan pembelajaran matematika melalui pendekatan active learning pada siswa kelas 2B MIN Tempel Ngaglik Kabupaten Sleman tahun pelajaran 2008/2009”. Dalam penelitian ini penulis menunjukkan bahwa pendekatan active learning dengan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas pada anak TK Pertiwi Dewi Purworejo oleh Get Skripsi tahun pelajaran 2008/2009 yang berjudul “Bermain Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Matematika,” hasilnya menunjukkan bahwa hasil kerja pada siklus I terdapat 5 (18%) anak yang hasilnya sudah dapat dikatakan tuntas, sedang yang 23 (82%) anak masih keliru dan tidak bersemangat mengikuti kegiatan. Pada siklus II terdapat 20 (71%) anak, hasilnya sudah dapat dikatakan tuntas, sedangkan 8 (29%) anak

masih keliru dan tidak bersemangat mengikuti kegiatan. Pada siklus III terdapat 26 (93%) anak yang hasilnya sudah dapat dikatakan tuntas, sedangkan 2 (7%) anak masih keliru dan tidak semangat mengikuti kegiatan.

Hal yang sama disampaikan oleh Siswadi, Program Studi PGSD Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. Dalam skripsinya dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Student Team-Achievement Division (STAD) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Klangon Kulon Progo. Dalam penelitian ini penulis menunjukkan model STAD dengan Permainan Kartu pada materi pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Landasan Teori

1. Teori Belajar

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, proses mana memerlukan kegiatan yang serius untuk memperoleh keefektifan belajar. Sehubungan dengan hal tersebut maka setiap peserta didik, sadar atau tidak memiliki keinginan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bidang yang dipelajarinya.⁶

Belajar, perkembangan dan pendidikan merupakan hal yang menarik dipelajari. Ketiga gejala tersebut terkait dengan pembelajaran. Belajar dilakukan oleh siswa secara individu. Bila siswa belajar, maka

⁶ A. Tabrani Rusyan, *Pedoman Mengajar Matematika*, (Jakarta: Intimedia, 2003), hlm. 118.

akan terjadi perubahan mental pada diri siswa. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Apakah hal-hal di luar siswa yang menyebabkan belajar juga sukar ditentukan? Oleh karena itu beberapa ahli mengemukakan pandangan yang berbeda tentang belajar.

a. Belajar Menurut Pandangan Skinner

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila tidak belajar maka responsnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut :

- 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar.
- 2) Respons si pebelajar.
- 3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut.

b. Belajar Menurut Gagne

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks, hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari :

- 1) Stimulus yang berasal dari lingkungan.
- 2) Proses kognitif yang dilakukan oleh pebelajar.

Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru. Menurut Gagne belajar terdiri dari 3 komponen, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar.

c. Belajar Menurut Rogers

Rogers menyayangkan praktek pendidikan di sekolah tahun 1960-an. Menurut pendapatnya praktek pendidikan menitikberatkan pada pengajaran, bukan pada siswa yang belajar. Praktek tersebut hanya ditandai oleh peran guru yang dominan dan siswa hanya menghafalkan pelajaran.

Keempat pandangan tentang belajar tersebut merupakan bagian kecil dari pandangan yang ada. Untuk kepentingan pembelajaran, para guru dan calon guru masih harus mempelajari sendiri dari psikologi belajar. Di samping itu guru masih perlu memilih teori yang relevan bagi bidang studi asuhannya. Guru perlu memodifikasi secara praktis sesuai dengan kondisi perilaku siswa belajar.⁷

2. Prestasi

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dikerjakan.⁸

⁷ Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 9.

⁸ Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1997), hal 787

Jadi prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai melalui suatu usaha atau latihan. Prestasi belajar dalam penelitian ini diambil dari hasil test tertulis sebelum ada tindakan, hasil test tertulis siklus I dan hasil test tertulis pada siklus II.

3. Matematika

Perkataan matematika berhubungan erat dengan sebuah kata lainnya yang serupa, yaitu *mathanein* yang mengandung arti belajar (berfikir)⁹.

Matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut dengan Wiskunde atau ilmu pasti. Bila ditinjau dari sejarah, ilmu dasar matematika pertama kali digunakan pada sekitar tahun 2000 sebelum masehi di Babylonia. Dasar ilmu matematika digunakan saat ditemukannya sistem penulisan lambang bilangan dengan basis 60. perkembangan dasar matematika kemudian berkembang di Mesir, yang digunakan sebagai alat untuk teknik mengukur luas tanah pertama di tepi sungai Nil, serta pengukuran piramida-piramida oleh arsitek Mesir Kuno. Orang Yunani mengembangkan ketentuan-ketentuan geometri yang ditemukan oleh orang Mesir. Atas dasar keahlian berpikir orang Yunani, pengalaman-pengalaman Mesir Kuno tentang pengukuran akhirnya dibukukan oleh Euklidus berjudul “Unsur-Unsur”.¹⁰

⁹ Erman Suherman, dkk, Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer, common textbook Fakultas Pendidikan MIPA, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), Hal.15

¹⁰ Andi Hakim Nasoetion, *Landasan Matematika*, (Jakarta: Batara Karya Aksara, 1983) hlm. 3

4. Belajar Matematika Pada Tingkat Dasar / MI

Dalam hal ini dimaksudkan dengan matematika adalah matematika sekolah, yaitu matematika yang diajarkan di pendidikan dasar/MI. Matematika sekolah tersebut dipilih guna menumbuhkembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi siswa, serta berpadu pada perkembangan IPTEK. Ini berarti matematika tidak dapat dipisahkan sama sekali dari ciri-ciri yang dimiliki matematika. Dua ciri yang penting dari matematika ialah (1) Memiliki objek kejadian yang abstrak dan (2) berpola pikir deduktif dan konsisten. Kemampuan matematika yang dipilih dalam kurikulum matematika ini dirancang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa agar berkembang secara optimal serta memperhatikan pula perkembangan pendidikan matematika di dunia sekarang ini. Kompetensi untuk siswa SD/MI ditekankan dalam penguasaan berhitung.

Pembelajaran aktif merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subyek didiknya terlibat secara langsung baik secara intelektual maupun emosional sehingga ia betul-betul berperan dan berpartisipasi dalam melakukan kegiatan belajar.¹¹

Kompetensi matematika tingkat SD/MI :

a. Keterampilan Matematika

¹¹ Sriyono, teknik belajar mengajar dalam CBSA, (Jakarta: PT. Riyeneke Cipta, 1992). Hlm 9.

- Menarik kesimpulan dari pola, sifat/melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, grafik atau diagram untuk memperjelas keadaan/masalah.
- Membuat (merumuskan), menafsir, dan menyelesaikan model matematika dalam pemecahan masalah.
- Mengaplikasikan konsep/logaritma dari model matematika/pengerjaan matematika dalam memecahkan masalah secara luwes, akurat, efisien dan tepat.

b. Bilangan

- Melakukan operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah.
- Menggunakan sifat-sifat operasi hitung dan perhitungan.
- Menaksir hasil operasi hitung.¹²

5. Pengertian Bermain

Menurut Ruseffendi " Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan dan disukai oleh siswa dan dapat meningkatkan kemampuan siswa baik kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik, sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai)".¹³

Bermain (*Play*) mengacu pada beberapa teori bermain yang di kemukakan para ahli. Pengertian bermain tak dapat dilepaskan dari sudut

¹² A.Tabrani Rusyan, *Pedoman Mengajar Matematika*, (Jakarta: Intimedia, 2003), hlm. 12.

¹³ Ruseffendi, *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta*, (Semarang : IKIP Semarang Press, 1994), Hlm 193.

pandang teori yang mendasari fungsinya. Dari sejumlah teori yang ada, dapat di kemukakan 7 pandangan utama yaitu :

- a. Teori surplus energi; bermain merupakan penyaluran energi yang berlebihan.
- b. Teori relaksasi; bermain merupakan cara seseorang untuk menjadi lebih santai dan segar setelah tersalurnya energi.
- c. Teori perpasi (insting); bermain merupakan kejadian alamiah.
- d. Teori rekapitulasi; menemukan hubungan antara kegiatan bermain dengan evolusi kebudayaan.
- e. Teori pertumbuhan dan perkembangan; bermain merupakan salah satu cara mengembangkan kemampuan anak.
- f. Teori penyaluran emosi; menurut ini ada 2 penjelasan :
 - 1) Bermain merupakan ekspresi simbolik dari suatu harapan.
 - 2) Merupakan upaya pengendalian pengalaman-pengalaman yang menegangkan.¹⁴

Pengertian bermain menurut Piaget dalam Elizabeth B. Harlock didefinisikan :” bermain adalah terdiri dari tanggapan yang di ulang sekedar untuk kesenangan fungsional “. Sedangkan menurut bettelheim “ kegiatan bermain adalah kegiatan yang mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.¹⁵

¹⁴ Dadan Djuanda, M.Pd, *Pembelajaran yang Kumulatif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hlm. 89.

¹⁵ Elizabeth B. Harloks, *Perkembangan Anak*, Jilid 2(Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), hlm. 320.

6. Strategi dan metode Penggunaan Alat Peraga

Kesenangan siswa dalam belajar itu berbeda-beda demikian pula dengan tipe kecerdasannya tidak hanya satu dan setiap orang mempunyai cara belajar yang unik, sama uniknya dengan sidik jari oleh karena itu pembelajaran yang efektif harus dapat mengenali dan melayaninya.¹⁶

William Button memberikan petunjuk bahwa dalam memiliki alat peraga yang akan digunakan hendaknya kita memperhatikan hal-hal berikut :

- a. Alat-alat yang dipilih harus sesuai dengan kematangan dan pengalaman siswa serta perbedaan individual dalam kelompok.
- b. Alat yang dipilih harus tepat, memadai dan mudah digunakan.
- c. Harus direncanakan dengan teliti dan diperiksa lebih dahulu.
- d. Penggunaan alat peraga disertai kelanjutannya seperti dengan diskusi, analisis dan evaluasi.
- e. Sesuai dengan batas kemampuan biaya.¹⁷

7. Usaha Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika Siswa

Guru kreatif adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Para pakar menyatakan bahwa betapapun bagusnya sebuah kurikulum, hasilnya sangat tergantung pada apapun yang dilakukan guru di dalam maupun diluar kelas (aktual)¹⁸.

¹⁶ Gordon Driden dan Jean Nette Fos, Alih Bahasa : Ahmad Baikhuni, *The Learning Revolution*, (Bandung: Kaifa, 2001) hlm. 27.

¹⁷ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Rosdakarya, 1995), hlm. 32.

¹⁸ Nana Syaodih, *Pengembangan Kurikulum*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1995), hlm.194.

Dalam penyampaian informasi, guru dapat mengombinasikan berbagai strategi belajar mengajar di dalam kelas, misal guru dapat melakukan beberapa cara berikut ini :

- a. Ekspositori dan ceramah. Ini mudah dan murah, tetapi ini tidak efektif sehingga perlu diimbangi dengan bentuk kegiatan lainnya.
- b. Berbasis penyelidikan dan menentukan sendiri (inquiry). Mengajar siswa untuk menemukan dan menyelesaikan sendiri berbagai konsep/pemecahan masalah matematika, misalnya menyelidiki pola, memecahkan soal-soal yang dibuat sendiri atau membuat berbagai bangun dengan sifat tertentu.
- c. Pengelolaan siswa : kerja perorangan mengajarkan siswa untuk belajar sendiri. Kelompok kecil dapat dilakukan dengan bekerja secara berpasangan untuk membahas konsep/memecahkan masalah secara bersama-sama.
- d. Berpusat kepada siswa, misalnya memberi tugas kepada siswa untuk mencari sumber informasi ke perpustakaan, memproduksi sumber belajar sendiri, menerapkan sistem kelompok kerja siswa, dan menata bentuk kelas yang sesuai.
- e. Pengajar harus mengarahkan tingkah laku siswa, dengan cara menunjukkan pada siswa hal-hal yang dilakukan secara tidak benar dan meminta pada mereka melakukan sebaik-baiknya.¹⁹

¹⁹ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka cipta, 2003).

F. Hipotesis Tindakan

Bahwa penerapan metode bermain pada mata pelajaran matematika menghitung perkalian dan pembagian dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III pada Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kokap.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Perencanaan tindakan penelitian merupakan gambaran secara detail tentang proses penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti untuk memecahkan suatu permasalahan.²⁰ Suharsimi Arikunto memberikan kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.²¹ Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, peneliti berusaha menggambarkan kegiatan penelitian yang dilakukan pada objek tertentu secara jelas dan sistematis.²²

2. Subjek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kolaborasi antara guru mata pelajaran kelas III dan peneliti, yang menjadi subjek penelitian yaitu peneliti sebagai observer I dan guru mata pelajaran kelas III sebagai observer II, yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas III MI

²⁰ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), hlm. 68.

²¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bina Aksara, 2008), hlm. 3.

²² Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), hlm. 14

Ma'arif Kokap. Penelitian ini mengaplikasikan model bermain untuk perkalian dan pembagian dalam pembelajaran matematika di MI Ma'arif Kokap kelas III.

3. Setting dan Objek Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester gasal yaitu mulai pertengahan Juni 2010 sampai bulan Desember 2010 di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kokap Kulon Progo. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah proses pembelajaran matematika kelas III yang meliputi tindakan guru dan respons siswa. Penelitian ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat peneliti.

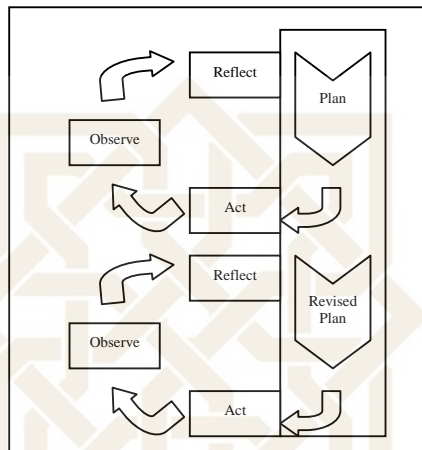
4. Desain Penelitian

Model penelitian tindakan kelas pada penelitian ini mengacu pada model spiral dari Kemmis dan Taggart yaitu (1) Perencanaan; (2) Tindakan; (3) Pengamatan dan; (4) Refleksi.²³ Penelitian tindakan kelas pada model Kemmis dan Taggart merupakan serangkaian kegiatan yang diawali dengan perencanaan, tindakan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan kelas sambil mengamati perubahan yang terjadi di dalam kelas dan diakhiri dengan refleksi tindakan yang telah dilakukan. Apabila terdapat kekurangan dalam tindakan maka dapat diperbaiki kembali pada siklus berikutnya dengan rangkaian yang sama dimulai dari perencanaan, kemudian tindakan pengamatan dan refleksi kembali.

²³ Rochiati Wiriadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).

Gambar 1

Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral dan Kemmis dan Taggart



Secara garis besar 4 (empat) tahap dari Penelitian Tindakan Kelas tersebut sebagai berikut :

a. Rencana (*Planning*)

Rencana merupakan tahap awal yang harus dilakukan guru sebelum melakukan sesuatu. Diharapkan rencana tersebut berpandangan ke depan serta fleksibel untuk menerima efek-efek yang tidak terduga dan dengan rencana tersebut secara dini guru dapat mengatasi hambatan melalui perencanaan yang baik, guru akan lebih mudah mengatasi kesulitan dan mendorong guru untuk bertindak lebih efektif.

b. Tindakan (*Action*)

Tindakan ini merupakan penerapan dari perencanaan yang dapat berupa penerapan model pembelajaran tertentu, dengan tujuan untuk

memperbaiki model yang sedang dijalankan. Tindakan tersebut dapat dilakukan oleh guru yang terlibat langsung dalam pelaksanaan suatu model pembelajaran. Hasil di model pembelajaran tersebut akan dipergunakan untuk penyempurnaan pelaksanaan pembelajaran.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan ini berfungsi untuk melihat dan mendokumentasikan pengaruh-pengaruh yang diakibatkan oleh tindakan dalam kelas. Hasil pengamatan ini merupakan dasar dilakukannya refleksi, sehingga pengamatan yang dilakukan harus dapat menceritakan keadaan yang sesungguhnya. Dalam pengamatan hal-hal yang perlu dicatat oleh peneliti adalah proses dari tindakan efek-efek tindakan, lingkungan dan hambatan yang muncul.

d. Refleksi (*Reflektion*)

Refleksi meliputi kegiatan analisis sintesis, penafsiran, menjelaskan dan menyimpulkan. Hasil refleksi adalah diadakannya revisi terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan dipergunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada pertemuan selanjutnya. Penelitian tindakan tidak dapat dilaksanakan dalam sekali pertemuan karena hasil refleksi membutuhkan waktu untuk melakukannya berbagai perencanaan untuk siklus selanjutnya.²⁴

²⁴ Departemen Pendidikan Nasional, (2005), hlm. 5.

5. Prosedur Penelitian

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

SIKLUS I

a. Rencana (*Planning*)

- 1) Melakukan observasi terhadap pembelajaran di kelas III tersebut sebelum dilakukannya tindakan untuk mengetahui permasalahan yang muncul.
- 2) Peneliti bersama teman sejawat mencari solusi dari permasalahan yang muncul dan membuat rencana tindakan.
- 3) Rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran.
- 5) Menentukan dan mengembangkan format evaluasi.
- 6) Mengembangkan format observasi pembelajaran.

b. Tindakan (*Action*)

- 1) Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disepakati.
- 2) Guru menginformasikan kompetensi yang ingin dicapai agar siswa mengetahui materi yang akan dikuasai setelah pembelajaran

selesai serta informasi mengenai metode yang akan diterapkan yaitu model pembelajaran kelompok.

- 3) Siklus I untuk pertemuan 1 guru membahas tentang perkalian. Pada pertemuan ini guru menjelaskan perkalian dengan teknik permainan ular tangga dalam menyampaikan materi.
- 4) Siklus I untuk pertemuan 2 guru membahas tentang pembagian dengan teknik permainan ular tangga dalam menyampaikan materi.
- 5) Siklus I untuk pertemuan 3 diadakan evaluasi dengan tes tertulis, untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi.

c. Pengamatan (*Observing*)

- 1) Peneliti melakukan pengamatan terhadap pembelajaran mulai awal hingga akhir pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan kepada siswa bagaimana keadaan siswa saat diberlakukan tindakan tersebut.
- 2) Peneliti menilai jalannya proses tindakan melalui lembar observasi yang akan dijadikan masukan untuk mengevaluasi hasil penelitian tindakan kelas.

d. Refleksi (*Reflecting*)

- 1) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan dengan mengumpulkan hasil observasi dan nilai hasil praktek.
- 2) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya

SIKLUS II

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada siklus II tetap dilaksanakan tahapan-tahapan penelitian. Sebelum diadakan tindakan, maka guru mempersiapkan berbagai hal yaitu :

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Menyiapkan media pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi untuk menilai guru dan siswa.
- 4) Mengidentifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah yang terjadi pada tindakan I. Kemudian peneliti bersama teman sejawat merencanakan tindakan siklus II.

b. Tindakan (*Action*)

- 1) Guru menginformasikan kompetensi yang ingin dicapai agar siswa mengetahui materi yang akan dikuasai setelah pembelajaran selesai.
- 2) Guru memberikan informasi mengenai metode dan model yang akan diterapkan yaitu model pembelajaran dengan metode bermain.
- 3) Guru kemudian menerangkan pembelajaran yang telah lalu dan kemudian menambah materi pembelajaran yang lebih kontekstual (yang banyak terjadi di sekitar siswa).
- 4) Guru kemudian membagi kelompok berdasarkan kelompok yang sudah dibuat terdahulu, misal jumlah siswa ada 16 anak dibagi menjadi 4 kelompok. Dalam 1 kelompok terdapat beragam

kemampuan siswa baik yang mampu secara cepat menyerap pelajaran, dengan siswa yang kurang cepat menyerap pelajaran.

- 5) Guru kemudian memberikan kartu-kartu kepada tiap kelompok, setiap kelompok mendapatkan 4 kartu sesuai dengan jumlah anggota kelompok.
- 6) Setiap kartu terdapat pertanyaan yang jawabannya ada di kartu lain, sehingga antara pertanyaan dan jawaban dalam satu kartu tidak sama.
- 7) Jawaban setiap kelompok merupakan pemikiran bersama satu kelompok bukan salah satu kelompok. Sehingga jawaban satu kelompok merupakan hasil kesepakatan bersama antara satu kelompok.
- 8) Agar pembelajaran lebih menarik, maka di tetapkan peraturan permainan yaitu apabila kelompok menjawab benar maka nilainya 10 (sepuluh), apabila tidak menjawab nilainya 0 (nol) dan apabila salah maka nilainya dikurangi 10.
- 9) Pertanyaan yang dibacakan semuanya terdapat jawabannya pada kartu-kartu yang telah dibagikan kepada siswa. Satu pertanyaan terdapat satu jawaban. Apabila kelompok siswa merasa mempunyai jawabannya maka kelompok tersebut boleh menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru.
- 10) Setelah salah satu kelompok siswa menjawab pertanyaan tersebut maka dibalik kartu terdapat pertanyaan yang harus dibacakan dan

jawabannya ada di kartu lainnya. Salah satu siswa dari kelompok yang menjawab pertanyaan tersebut kemudian membacakan pertanyaan yang ada di balik kartu tersebut.

11) Proses membaca pertanyaan dan mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut dilaksanakan secara berulang-ulang sehingga seluruh kartu yang dimiliki oleh kelompok siswa semuanya sudah habis.

12) Guru kemudian memberikan evaluasi kepada siswa dengan membagikan tes yang harus dikerjakan secara individu.

c. Pengamatan (Observing)

Seperti halnya pada siklus I, pada siklus II ini peneliti juga melakukan pengamatan mengenai proses pembelajaran.

d. Refleksi (Reflecting)

Mengumpulkan data-data yang berkenaan dengan hasil tindakan, berupa hasil observasi, catatan harian serta hasil nilai praktek siswa.

Kemudian melakukan evaluasi terhadap siklus II dan menarik kesimpulan dari penelitian tindakan kelas berdasarkan kedua siklus yang telah dilaksanakan.

6. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pada penelitian deskriptif, peneliti berusaha menggambarkan kegiatan

penelitian yang dilakukan pada obyek tertentu secara jelas dan sistematis.²⁵ Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara :

a. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai berbagai hal yang menyangkut catatan, transkrip, majalah, notulen rapat, agenda catatan nilai dan sebagainya.²⁶

Dalam penelitian ini metode dokumentasi diambil dari catatan harian pembelajaran, catatan kolaborator, nilai siswa, maupun catatan perkembangan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Observasi

Metode observasi dilaksanakan dengan cara melihat secara langsung beberapa kegiatan yang berhubungan dengan penelitian. Observasi dilaksanakan di lingkungan sekolah pada saat pembelajaran matematika dilaksanakan. Observasi sangat membantu untuk dapat mempelajari perkembangan aktivitas siswa dan keterlibatan dalam proses pembelajaran matematika.

c. Tes

Metode tes dilaksanakan dengan cara mengadakan tes yang dibuat oleh peneliti. Tes dibuat dengan prosedur tertentu, sehingga dapat dicapai validitas dan reliabilitas yang sesuai dengan penelitian.²⁷

Metode tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam

²⁵ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), hlm. 14.

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bina Aksara, 1986), hlm. 187.

²⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bina Aksara, 1986), hlm. 177.

menguasai materi pelajaran yang telah lalu diberikan oleh guru. Metode tes dalam penelitian ini diberikan secara bertahap, setelah siswa mengikuti metode-metode pengajaran yang disampaikan oleh guru yang bersangkutan.

7. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesa kerja seperti yang disarankan oleh data.²⁸

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan mencari minimum score, mean, maksimal score dan presentase. Teknik analisis data dilaksanakan dengan proses reduksi data yang pada akhirnya mengarah pada suatu hasil kesimpulan yang merupakan hasil penelitian.

Mereduksi data yaitu proses pemilihan data, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.²⁹

²⁸ Lexy J. Moleang, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996), hlm.103.

²⁹ Mathew B. Miles & A. Michael Huberman, *Analisa Data Kualitatif*, Penerjemah : Tjetjep Rohendi Rohidi, (Jakarta: UII Press, 1992). Hal.198.

H. Sistematika Pembahasan

Pembuatan skripsi ini akan mencapai hasil yang utuh apabila disusun rencana sistematika pembahasan yang baik. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I merupakan bab pendahuluan, yang berisi latar belakang munculnya masalah sehingga perlu diadakan tindakan, rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, tujuan dan kegunaan penelitian, hipotesis, tindakan, metode penelitian serta sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian yaitu Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kokap Kabupaten Kulon Progo yang meliputi : letak geografis, sejarah singkat berdirinya madrasah, visi dan misi madrasah, struktur organisasi MI Ma'arif Kokap, keadaan guru, karyawan serta siswa dan keadaan sarana prasarana.

Bab III berisi tentang bagaimana penerapan metode bermain pada pembelajaran matematika tentang perkalian dan pembagian serta menjelaskan hasil penelitian tindakan dan faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan kualitas pembelajaran matematika.

Bab IV merupakan bab akhir yang terdiri atas simpulan dan saran. Dan pada akhir skripsi dicantumkan daftar pustaka yaitu referensi yang digunakan penulis dalam penyusunan skripsi, dilanjutkan dengan lampiran-lampiran yang mendukung penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan *metode bermain* dapat meningkatkan prestasi siswa. pembelajaran matematika dengan metode bermain pada siswa kelas III di MI Ma'arif kokap dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran matematika materi menghitung perkalian dan pembagian dengan metode bermain pada siswa kelas III MI Ma'arif Kokap dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 November 2010 sampai tanggal 26 November 2010 dengan permainan ular tangga matematika. Anak melakukan permainan ular tangga sesuai dengan aturan permainan cara bermainnya sama dengan ular tangga yang biasa dimainkan dirumah. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 November 2010 sampai tanggal 4 Desember 2010 dengan permainan kartu matematika, setiap kartu ada pertanyaan dan jawaban yang akan disampaikan pada lawan bermain. Dengan bermain kartu ternyata siswa lebih antusias, lebih aktif untuk membaca pertanyaan, menghitung dan menjawab pertanyaan. supaya lebih menarik maka ditetapkan peraturan permainannya jika tidak menjawab nilai 0 dan apabila menjawab salah nilai dikurangi 10.

2 Metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas III di MI Ma'arif Kokap, ini terbukti dari rekapitulasi hasil belajar sebelum ada tindakan untuk materi perkalian nilai rata-rata yang diperoleh hanya 55,93 %, kemudian dilakukan tindakan siklus I nilai rata-rata yang di dapat meningkat menjadi 66,87 %. Karena hasil yang dicapai belum maksimal dilanjutkan pada siklus III sehingga nilai rata-rata mencapai 83,75 %. Sedangkan rekapitulasi hasil belajar sebelum ada tindakan untuk materi pembagian nilai rata-ratanya hanya 45,93 %, kemudian pada siklus I nilai rata-rata 66,87 %, dilanjutkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 79,06 %. Dari data di atas dapat dilihat bahwa dengan metode bermain dapat meningkatkan prestasi siswa, ini terbukti dari hasil sebelum ada tindakan sampai dengan siklus I dan siklus II terus mengalami kenaikan nilai rata-rata sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Saran-saran

Pembelajaran dengan metode bermain dapat dikembangkan menjadi model untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang perlu dilaksanakan oleh guru, sehingga dapat diketahui apakah metode yang diterapkan dapat meningkatkan prestasi siswa. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas tentu

saja sangat membantu guru dalam mencari metode yang tepat bagi peningkatan motivasi dan prestasi.

Saran yang dapat peneliti berikan adalah :

1. Bagi Kepala MI Ma'arif kokap.
 - a. Hendaknya memberikan dorongan kepada guru untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dalam rangka untuk meningkatkan kualitas Madrasah.
 - b. Perlunya memberikan reward pada guru yang berprestasi sehingga lebih semangat untuk menjadi lebih baik.
 - c. Hendaknya lebih meningkatkan pengawasan dan kontrol terhadap pelaksanaan pembelajaran dikelas baik yang menyangkut guru dalam mengajar maupun siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Proses pembelajaran yang kreatif, bervariasi dan menyenangkan tentu akan memiliki nilai tambah bila terus ditingkatkan kualitasnya.
 - b. Guru perlu terus belajar supaya lebih profesional dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menghidupkan suasana agar lebih menarik dan mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - c. Jangan cepat puas dengan hasil yang telah di capai.

- d. Dunia pendidikan merupakan kompetisi yang harus kita perjuangkan.
3. Bagi siswa
 - a. Siswa hendaknya harus rajin belajar.
 - b. Siswa harus berani menanyakan apa yang belum dipahami dan berani mengungkapkan pendapat.
 - c. Siswa harus dapat menjaga nama baik Madrasah.

C. Kata Penutup

Segala puji bagi Allah SWT, penulis ucapkan syukur Alhamdulillah kehadirat-Nya yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menghitung Perkalian dan Pembagian Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode Bermain Pada Siswa Kelas III MI Ma’arif Kokap Kulon Progo”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyusun skripsi ini telah mencurahkan segenap kemampuan namun karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis membuka diri untuk menerima kritik serta saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan tugas ini.

Kepada semua pihak yang ikut serta membantu terselesaikan tugas ini penulis mengucapkan terima kasih dan semoga mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Akhir kata penulis mohon maaf kepada semua pihak dan hanya kepada Allah SWT kita serahkan semuanya. Harapan penulis, tugas skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi nusa bangsa, agama pada umumnya. Amiin.



Daftar Pustaka

- Andi Hakim Nasoetion
1982. *Landasan Matematika*. Jakarta : Batara Karya Aksara.
- A. Tabrani Rusyan
2003. *Pedoman Mengajar Matematika*. Jakarta : Intimedia.
- Dadan Djuanda
2006 *Pembelajaran yang Kumulatif dan Menyenangkan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati & Mudjiono
2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional
2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika SD*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Erman Suherman, dkk
2003 *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer, common textbook Fakultas Pendidikan MIPA*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lexy J. Moleang
1996 *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,) .hlm.103.
- Maykes Tedjasaputra
2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Moh. Uzer Usman
1995. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Rosdakarya.
- Mathew B. Miles & A. Michael Huberman
1992. *Analisa Data Kualitatif*, Penerjemah : Tjetjep Rohendi Rohidi, Jakarta: UII Press.
- Nana Syaodih
1995, *Pengembangan Kurikulum*, Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Rochiati Wiriadmadja

2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ruseffendi
1994. *Dasar-dasar penelitian pendidikan dan bidang non eksakta lainnya*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Suharsimi Arikunto
1986. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Bina Aksara.
- Sukardi
2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Undang-Undang Nomor 20
Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta : Media Wacana Press.
- Sri Esti wuryani djiwandono
2002. *psikologi pendidikan*. Yogyakarta: PT. Grasindo.
- Slameto
2003, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka cipta.
- Sriyono
1992, *teknik belajar mengajar dalam CBSA*, Jakarta: PT. Riyeneke Cipta.
- Elizabeth B. Harloks
1990, *Perkembangan Anak*, Jilid 2 Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gordon Driden & Jean Nette Fos
2001, Alih Bahasa : Ahmad Baikhuni, *The Learning Revolution*, Bandung: Kaifa.
- Salim Bahreisj
1987, *Terjemah Riyadus Shalihin*, Bandung : PT. Al Ma'arif.
- Depag RI
1998, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta : CV Atlas.