



**PENERAPAN METODE PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PEMBAGIAN
SISWA KELAS III SD INPRES NO. 114365 HUTAGODANG
KECAMATAN SUNGAI KANAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan
Memenuhi Syarat-syarat untuk Mencapai
Gelara Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd.I)
dalam Ilmu Tarbiyah*

Oleh :

NIRWANA HARAHAHAP
NIM. 07 330 0063

**JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM TADRIS MATEMATIKA**

**JURUSAN TARBIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PADANGSIDIMPUAN
2012**



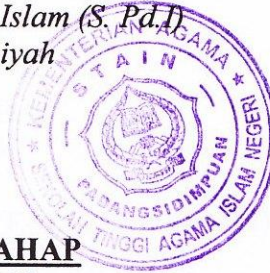
**PENERAPAN METODE PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PEMBAGIAN
SISWA KELAS III SD INPRES NO. 114365 HUTAGODANG
KECAMATAN SUNGAI KANAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan
Memenuhi Syarat-syarat untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd.I)
dalam Ilmu Tarbiyah*

Oleh :

NIRWANA HARAHAP
NIM. 07 330 0063



**JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM TADRIS MATEMATIKA**

**JURUSAN TARBIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PADANGSIDIMPUAN
2012**

**PENERAPAN METODE PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PEMBAGIAN
SISWA KELAS III SD INPRES NO.114365 HUTAGODANG
KECAMATAN SUNGAI KANAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan
Memenuhi Syarat-syarat untuk Mencapai
Gelara Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd.I)
dalam Ilmu Tarbiyah

oleh
NIRWANA HARAHAP
NIM 07 3300063

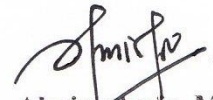
PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA (TMM)

PEMBIMBING I



Magdalena, M.Ag
NIP. 19740319 200003 2 001

PEMBIMBING II



Almira Amr, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

**JURUSAN TARBIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PADANGSIDIMPUAN
2012**



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

Email. stainpasid@yahoo.co.id

Sekretariat: Jl. Imam Bonjol Km. 4,5 Sihitang Telp. (0634) 22080 Fax. (0634)-24022 Padangsidimpuan 22733

Hal : **Skripsi a.n.Nirwana Harahap** Padangsidimpuan, 10 Mei 2012
Lamp : 5 (Lima) exemplar Kepada Yth,
Bapak Ketua STAIN Padangsidimpuan

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Nirwana Harahap yang berjudul: Penerapan Metode Permainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pembagian Siswa Kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan. Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) dalam Ilmu Tarbiyah pada STAIN Padangsidimpuan.

Untuk itu dalam waktu yang tidak lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang Munaqasyah.

Demikian kami sampaikan kepada Bapak atas perhatiannya dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

PEMBIMBING I

Magdalena, M.Ag
NIP. 19740319 200003 2 001

PEMBIMBING II

Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NIRWANA HARAHAP
NIM : 07 3300063
Jurusan / Program Studi : Tarbiyah / TMM-2
Judul Skripsi : **Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pembagian Siswa Kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan**

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang Kode Etik Mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padangsidempuan, 2 April 2012

Saya yang menyatakan



NIRWANA HARAHAP

NIM. 07 3300063



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

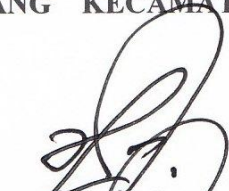


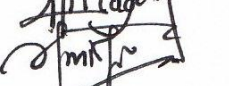
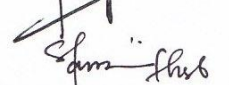
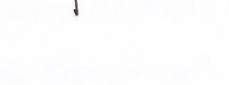
DEWAN PENGUJI

UJIAN MUNAQASYAH SARJANA

Nama : NIRWANA HARAHAP

Nim : 07 330 0063

Judul : **PENERAPAN METODE PERMAINAN DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PADA MATERI PEMBAGIAN SISWA KELAS III SD
INPRES NO.114365 HUTAGODANG KECAMATAN
SUNGAI KANAN**

Ketua	: Drs. H. Irwan Saleh Dalimunthe, M. A	()
Sekretaris	: Magdalena, M.Ag	()
Anggota	:1. Drs. H. Irwan Saleh Dalimunthe, M.A	()
	2. Magdalena, M.Ag	()
	3. Almira Amir, M.Si	()
	4. Hj. Asfiati, S.Ag.,M.Pd	()

Diuji di Padangsidimpuan pada tanggal 15 Mei 2012

Pukul 08.30 s.d 12.30 WIB

Hasil/Nilai : 70,125/ B

Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3,13

Predikat : (Cukup/Baik/ Amat Baik/Cum Laude*)

***Coret yang tidak sesuai**



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

PENGESAHAN

**Skripsi Berjudul : PENERAPAN METODE PERMAINAN DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PADA MATERI PEMBAGIAN
SISWA KELAS III SD INPRES NO. 114365
HUTAGODANG KECAMATAN SUNGAI KANAN**

Ditulis Oleh : NIRWANA HARAHAHAP

Nim : 07. 330 0063

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Padangsidimpuan, 16 Juli 2012

Ketua/ Ketua Senat



Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP. 19680704 200003 1 003

ABSTRAK

Nama : **Nirwana Harahap**
NIM : **07 3300063**
Judul Skripsi : **Penerapan Metode Permainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pembagian Siswa Kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian siswa kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian siswa kelas III SD Inpres No. 114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu dilakukan di dalam kelas pada waktu berlangsungnya suatu kegiatan pembelajaran untuk suatu pokok bahasa tertentu pada suatu mata pelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Inpres yang berjumlah 32 orang. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan, sehingga dalam dua siklus ini dilakukan 4 kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan yang diberikan setiap kali pertemuan, data diolah melalui analisis data yaitu dengan mencari nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa.

Dari penelitian yang dilaksanakan diperoleh hasil bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian siswa kelas III SD Inpres No. 114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan. Seperti pada data yang telah didapat bahwa pada siklus I pertemuan pertama siswa yang tuntas sebanyak 8 orang siswa (25%), sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 24 dari 32 orang siswa, nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 55,62. Sedangkan pada pertemuan kedua siswa yang tuntas 13 siswa (40,62%), siswa yang tidak tuntas 19 orang siswa, dari siklus I pertemuan pertama dan kedua diperoleh ketuntasan belajar siswa belum seperti yang diharapkan. Kemudian data dari siklus II pertemuan pertama siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa (71,87%), siswa yang belum tuntas sebanyak 9 orang siswa, sedangkan nilai rata-rata kelas 72,5. Kemudian pada pertemuan kedua siswa yang tuntas sebanyak 28 orang siswa (88,12%), sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang siswa dan rata-rata kelas 87,5. Dari siklus II data yang diperoleh sudah mencapai nilai yang diharapkan dan sudah mencapai lebih dari 85% siswa yang tuntas maka penelitian ini dapat dihentikan dengan nilai yang memuaskan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, dengan rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Syalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw yang telah menyampaikan risalah yang hak kepada umat manusia guna membimbing kejalan yang diridhoi-Nya.

Skripsi ini berjudul “ Penerapan Metode Permainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pembagian Siswa Kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan”. Disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan syarat-syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Islam pada Jurusan Tarbiyah STAIN Padangsidempuan.

Dalam menyusun skripsi ini banyak hambatan dan kendala yang dihadapi penulis karena kurangnya ilmu pengetahuan dan literature yang ada pada penulis. Akan tetapi berkat kerja keras dan bantuan semua pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

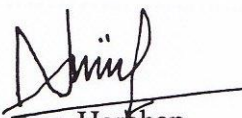
1. Ibu Magdalena, M.Ag sebagai pembimbing I dan ibu Almira Amir, M.Si sebagai pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi in.
2. Bapak Ketua STAIN Padangsidempuan, dan seluruh stafnya yang ada dilingkungan STAIN Padangsidempuan.

3. Seluruh dosen STAIN Padangsidempuan dan teman-teman mahasiswa yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
4. Kepala sekolah dan guru-guru di SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan yang telah membantu penulis mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
5. Kedua orangtua penulis, Ayahanda dan Ibunda tercinta dan seluruh keluarga yang member bantuan moril dan materil yang tiada terhingga kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan yang diakibatkan keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi kita dan mendapat ridho dari Allah SWT.

Padangsidempuan, 19 April 2012

Penulis



Nirwana Harahap
NIM 07 330 0063

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persetujuan	iii
Surat Pernyataan Menyusun Skripsi Sendiri	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	x
Abstaksi	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Batasan Istilah.....	8
H. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teoretis.....	10
1. Pengertian Metode Pembelajaran dan metode permainan.....	10
2. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar.....	14
3. Penarapan Metode Permainan dalam Materi Pembagian.....	20
B. Kerangka Berpikir.....	23
C. Hipotesis Tindakan.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metodologi Penelitian.....	25
1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
2. Desain Penelitian.....	25
3. Subjek Penelitian.....	26
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	26
5. Prosedur Penelitian.....	26
6. Siklus Penelitian.....	35
7. Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Setting Penelitian.....	39
B. Tindakan dalam Siklus.....	40
C. Hasil Tindakan pada Siklus I dan Siklus II.....	53
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai Rata-Rata Kelas pada Siklus I.....	56
Tabel 2 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Ketuntasan pada Siklus I.....	57
Tabel 3 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai Rata-Rata Kelas pada Siklus II.....	57
Tabel 4 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Ketuntasan pada Siklus II.....	58
Tabel 5 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I Sampai Siklus II.....	59

DAFTAR GAMBAR

	Hal	
Gambar 1 : Prosedur Pelaksanaan PTK.....	27	
Gambar 2 : Spiral Tindakan Kelas Secara Umum.....	28	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan bangsa, maju mundurnya proses pembangunan suatu bangsa dalam segala bidang sangat ditentukan oleh tingkat pendidikan bangsa itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Utami Munandar yang mengemukakan bahwa: “Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara”.¹

Pada masa kini diseluruh dunia telah timbul pemikiran baru terhadap status pendidikan. Pendidikan diterima dan dihayati sebagai kekayaan yang sangat berharga dan benar-benar produktif, sebab pekerjaan produktif pada masa kini adalah pekerjaan yang didasarkan pada akal, bukan tangan. Pembentukan orang-orang terdidik merupakan modal yang paling penting bagi suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan sangat perlu diperhatikan sebagai pokok terpenting bagi Negara. Apalagi setelah ada kepercayaan bahwa pendidikan adalah satu-satunya jalan menuju hidup berguna dan produktif. Dipandang dari segi Negara, pendidikan adalah jalan menuju kemakmuran dan kemajuan serta eksistensi suatu Negara.²

¹Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 6.

²Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindi Persada, 2007), hlm. 9.

Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan agar siswa dapat mencapai tujuan tertentu. Agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan, maka diperlukan wahana yang dapat digambarkan sebagai kendaraan. Dengan demikian pembelajaran matematika adalah kegiatan pendidikan yang menggunakan matematika sebagai kendaraan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.³

Guru matematika akan mampu menggunakan matematika untuk membawa siswa menuju tujuan yang ditetapkan, bila ia memahami dengan baik matematika yang akan digunakan sebagai wahana. Apabila pemahaman guru terhadap matematika kurang baik dapat dipastikan bahwa penggunaan matematika sebagai wahana pendidikan juga akan tidak berhasil seperti yang diharapkan. Matematika sebagai wahana pendidikan tidak hanya dapat digunakan untuk mencapai satu tujuan, misalnya mencerdaskan siswa, tetapi dapat pula untuk membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan kepribadian tertentu. Hal itu mengarahkan perhatian kepada pembelajaran nilai-nilai dalam kehidupan melalui matematika.

Keabstrakan objek-objek matematika perlu diupayakan agar dapat diwujudkan secara lebih konkrit, sehingga akan mempermudah siswa memahaminya. Ini kunci penting yang harus diketahui guru matematika, dan diharapkan dapat dijadikan pendorong untuk lebih aktif dalam merencanakan pembelajaran.⁴ Guru sebagai pendidik harus menyadari bahwa kemajuan pendidikan lebih tergantung kepada dedikasi guru serta kreativitasnya setelah mengetahui perubahan-perubahan yang

³R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2000), hlm. 6.

⁴*Ibid.*, hlm. 7.

terjadi diberbagai tempat. Guru yang menyadari bahwa anak didiknya akan hidup dalam kurun waktu yang lebih penuh persaingan, mestinya perlu berusaha untuk selalu memperbaharui pelajaran dan pembelajarannya. Persentase kurikulum yang diperuntukkan muatan lokal khusus matematika, perlu dimanfaatkan secara optimal untuk upaya perbaikan dan pembaharuan. Untuk itu guru perlu selalu dapat dan mau meningkatkan diri dalam bidang ilmunya, baik melalui pendidikan formal maupun informal.⁵

Dengan demikian matematika merupakan pelajaran yang sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia. Dalam hal ini, perkembangan matematika dalam teknologi semakin berkembang pesat, untuk itu matematika harus dipelajari oleh semua siswa mulai dari tingkat SD, sampai tingkat SMA, bahkan sampai ke perguruan tinggi. Tapi kenyataannya hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa, mereka menganggap matematika sebagai pelajaran yang paling sulit dan membosankan. Matematika bukanlah suatu bidang studi yang sulit dipelajari, asalkan strategi dan metode penyampaiannya cocok dengan kemampuan yang mempelajarinya. Oleh karena itu seorang guru dituntut mencari dan menemukan suatu cara yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Pengertian ini mengandung makna bahwa guru diharapkan dapat mengembangkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengembangkan, menemukan, menyelidiki dan mengungkapkan ide peserta didik itu sendiri.

⁵*Ibid.*, hlm. 101.

Salah satu metode pembelajaran matematika yang bisa digunakan guru dalam kelas adalah metode permainan. Untuk anak yang berada pada fase periode operasi konkrit (usia 7-12 tahun) metode permainan sangat cocok diterapkan karena siswa dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata yang berkaitan dengan matematika. Metode permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat mencapai tercapainya tujuan intruksional pengamatan matematika.⁶ Tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, psikomotorik, atau afektif. Metode permainan sama dengan metode-metode mengajar lainnya yang memerlukan perumusan untuk intruksional yang jelas, penilaian topik atau subtopik, perincian kegiatan belajar dan mengajar.⁷

Dalam menghitung khususnya di SD, salah satu materi matematika yang masih sulit dirasakan oleh siswa adalah pembagian bilangan. Hal ini juga diungkapkan oleh Bapak Nurli, S.Pd yaitu salah seorang guru matematika di SD Inpres No.114365 Hutagodang bahwa: “Banyak anak-anak yang belum paham mengerjakan soal-soal pembagian apalagi soal-soal yang berbentuk cerita”. Perkalian dan pembagian adalah permasalahan yang muncul setelah anak-anak sukses dalam penjumlahan dan pengurangan. Banyak orangtua mengeluh bahwa anaknya paling susah menghafal perkalian, apalagi pembagian. Perkalian dan pembagian mungkin “memang” susah, tetapi setidaknya bisa membuatnya menyenangkan. Dengan

⁶Erman Suherman Ar, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontenporer*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2001), hlm. 185.

⁷*Ibid.*, hlm. 186.

demikian, anak-anak akan dengan mudah memahami dan selanjutnya hafal dengan sendirinya tanpa adanya paksaan dan tekanan dari orangtua atau gurunya.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa terutama dalam materi pembagian berdasarkan observasi awal di SD Inpres Hutagodang dapat disebabkan karena metode penyampaiannya tidak sesuai dengan kemampuan siswa, kemudian siswa menganggap bahwa materi pembagian sangatlah sulit dipahami dan dimengerti. Metode yang digunakan oleh guru matematika dalam materi pembagian yaitu metode ceramah dan latihan saja, akan tetapi dalam materi pembagian guru harus bisa membuat siswa tidak merasa bosan dalam belajar matematika, maka di sini peneliti mencoba metode permainan untuk menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar karena untuk anak yang berada pada fase konkrit sangat cocok digunakan metode permainan pada materi pembagian, siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran tersebut sekaligus dapat bermain dalam situasi yang nyata. Rata-rata nilai matematika yang diperoleh siswa hanya mencapai kriteria ketuntasan minimum bahkan banyak yang mendapat nilai 20 lebih rendah dari kriteria ketuntasan minimum yang sudah ditentukan sekolah, nilai kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan sekolah adalah 65.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pembagian Siswa Kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan.
2. Hasil belajar berhitung matematika siswa masih tergolong rendah terutama mengenai pembagian.
3. Metode pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan kondisi siswa.
4. Keberhasilan metode permainan dalam pembelajaran pembagian.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, sebenarnya banyak masalah yang harus dibatasi. Dengan batasan masalah ini juga diharapkan ruang lingkup pembahasan tidak terlalu luas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada penerapan metode permainan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian di kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian siswa kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian siswa kelas III SD Inpres Hutagodang.

F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi:

1. Guru sebagai gambaran dan pertimbangan dalam memilih metode yang lebih tepat untuk setiap penyampaian materi.
2. Siswa sebagai bahan informasi mengenai cara belajar menggunakan metode permainan.
3. Kepala sekolah sebagai bahan pertimbangan, kajian dan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.
4. Peneliti lain sebagai bahan perbandingan yang memiliki keinginan membahas pokok masalah yang sama.
5. Pengembangan ilmu pengetahuan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pembagian.

G. Batasan Istilah

Untuk menyamakan persepsi terhadap masalah yang ada, maka perlu diberi batasan istilah sebagai berikut:

1. Penerapan metode permainan ialah mempraktekkan metode permainan dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan ialah menaikkan derajat, menaikkan taraf, mempertinggikan, memperhebat dan sebagainya.⁸
3. Hasil belajar matematika ialah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada materi pembagian melalui permainan setelah menerima pengalaman belajar.
4. Materi pembagian ialah sesuatu yang menjadi bahan untuk berpikir atau bahan pelajaran yang akan dibahas.
5. Pembagian ialah suatu operasi pada bilangan-bilangan yang dapat ditafsirkan dalam berbagai cara, yaitu pembagian dan pengelompokan, memecah atau membagi, perbandingan dan kebalikan dari perkalian.⁹
6. Judul ini berarti mempraktekkan metode permainan untuk meningkatkan taraf kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada materi pembagian.

⁸Dessy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Karya Abdi Tama, 2001), hlm. 281.

⁹Muhammad Fauzi, *Pembelajaran Matematika Realistik pada Pokok Bahasan Pembagian di SD*, (Universitas Surabaya: Program Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Matematika, 2002), hlm. 45.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penyusunan skripsi ini dibuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II deskripsi teoretis membahas tentang pengertian metode pembelajaran dan metode permainan, pengertian belajar dan hasil belajar, penerapan metode permainan dalam materi pembagian, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan.

Bab III metodologi penelitian yang membahas tentang tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, prosedur penelitian, siklus penelitian, dan analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan analisis data yang terdiri dari: setting penelitian, tindakan dalam siklus, hasil tindakan pada siklus I dan siklus II, pembahasan hasil penelitian.

Bab V merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoretis

1. Pengertian Metode Pembelajaran dan Metode Permainan

a) Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran peranan metode dalam pembelajaran sangat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswanya. Memilih metode yang tepat untuk menciptakan suasana proses belajar mengajar yang menarik. Penilaian metode dari segi penerapannya sangat tergantung kepada jumlah siswa yang besar atau kecil.¹

Metode ialah cara yang telah diatur dan berpikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya.² Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui dalam mengajar.³ Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur ataupun cara-cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Artinya ialah bahwa cara-cara tertentu yang digunakan guru dalam mengajar disebut sebagai metode mengajar, dan cara-cara tertentu yang digunakan

¹Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2009), hlm. 133.

²Dessy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Karya Abdi Tama, 2001) hlm. 281.

³Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 65.

oleh peserta didik dalam belajar disebut metode belajar. Baik metode mengajar maupun metode belajar, kedua-duanya disebut sebagai metode pembelajaran.⁴

Menurut Ahmad Sabri pengertian metode dapat didefinisikan sebagai berikut:

“Metode pembelajaran adalah cara-cara atau tehnik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok. Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seorang guru harus mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan sifat berbagai metode maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.⁵

Syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam penggunaan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Metode yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa.
- b. Metode yang digunakan dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, seperti melakukan inovasi dan eksplorasi.
- c. Metode yang digunakan harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya.
- d. Metode yang digunakan harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
- e. Metode yang digunakan harus dapat mendidik murid dalam tehnik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.

⁴Dja'far Siddik, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: Citapustaka Media, 2006), hlm. 128.

⁵Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), hlm. 52.

- f. Metode yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.⁶

b) Metode permainan

Pada dasarnya bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak karena selain memenuhi kebutuhan akan bermain juga dapat menambah atau memperkaya pengalaman anak. Seperti diungkapkan oleh Lisnawaty Simanjuntak bahwa:

“Pada prinsipnya bermain tidak dapat dilepaskan begitu saja dari kehidupan anak-anak karena bermain bagi kehidupan anak-anak merupakan proses yang sangat mendasar dalam kehidupan fisik dan perkembangan mental serta sosial anak”⁷.

Moeslichatoen juga berpendapat dalam buku Isjoni yaitu: “Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak”. Sedangkan Hildebrand dalam buku Isjoni juga mengatakan: “Bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinasi hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa”.⁸

Bermain adalah keinginan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan anak menghasilkan proses belajar pada anak. Plato, Aristoteles dan Frobel dalam buku Diana Mutiah menganggap bermain sebagai

⁶*Ibid.*, hlm. 53.

⁷Lisnawaty Simanjuntak, *Metode Mengajar Matematika*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm. 92.

⁸Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 87.

kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.⁹

Bermain mempunyai berfungsi untuk memulihkan tenaga seseorang setelah bekerja dan merasa jenuh. Teori Praktis dan Insting Naluri diajukan oleh Karl Groos dalam buku Diana Mutiah yang meyakini bahwa bermain berfungsi untuk memperkuat insting yang dibutuhkan guna kelangsungan hidup di masa mendatang.¹⁰

Pank dan Theresa Caplan dalam buku Isjoni mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak yakni:

1. Bermain membantu pertumbuhan anak
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
3. Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dikuasai
5. Bermain mempunyai unsur berpetualang didalamnya
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
7. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam hubungan antar pribadi
8. Bermain memberikan kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
9. Bermain memperluas minat dan penguasaan perhatian
10. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu
11. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa
12. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
13. Bermain menjernikan pertimbangan anak
14. Bermain dapat distruktur secara akademis
15. Bermain merupakan kekuatan hidup
16. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia¹¹

Salah satu metode pembelajaran matematika yang bisa digunakan guru dalam kelas adalah metode permainan. Untuk anak yang berada pada periode operasi konkrit (usia 7-12 tahun) metode permainan sangat cocok diterapkan karena anak

⁹Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 92.

¹⁰*Ibid.*, hlm. 97.

¹¹Isjoni, *Op. Cit.*, hlm. 87-88.

didik dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata yang berkaitan dengan matematika.

Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat mencapai tercapainya tujuan intruksional pengamatan matematika. Tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, psikomotorik, atau afektif. Selanjutnya Andi mengemukakan dalam buku Ellys bahwa:

“Matematika seharusnya bisa dibuat menyenangkan dan mengasikkan, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar. Pada tingkatan ini pelajaran matematika masih berkisar pada operasi berhitung. Seperti tambah, kurang, kali, dan bagi bilangan bulat sampai pecahan, ini bisa dipelajari anak sambil bermain”¹².

Metode permainan sama dengan metode-metode mengajar lainnya yang memerlukan perumusan untuk intruksional yang jelas, penilaian topik atau subtopik, perincian kegiatan pembelajaran.¹³ Selain menyenangkan, metode permainan juga memiliki banyak kelebihan. Seperti diungkapkan oleh Lisnawati Simanjuntak dalam buku Rumiati bahwa:

“Kelebihan pembelajaran dengan metode permainan ini adalah:

- 1) Anak/peserta didik senang dalam mengerjakan suatu bahan pelajaran matematika.
- 2) Anak/peserta didik terdorong dan menaruh minat untuk mempelajari matematika.
- 3) Ada semangat bertanding dalam suatu permainan, berusaha untuk menjadi pemenang dan mendorong anak untuk memusatkan perhatian pada permainan yang dihadapi.
- 4) Jika anak/peserta didik terlibat pada kegiatan dan keaktifan sendiri, akan betul-betul memahami dan mengerti apa yang sedang dipelajari.

¹²Ellys, *Kiat-Kiat Meningkatkan Potensi Belajar Anak*, (Jakarta: Pustaka Hidayah, 1999), hlm. 156.

¹³Erman Suherman Ar, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)), hlm. 181-185.

- 5) Mengurangi ketegangan-ketegangan dalam pikiran anak/peserta didik dalam/selama belajar matematika.
- 6) Karena menarik, maka anak/peserta didik akan memanfaatkan waktu luang untuk belajar matematika.”¹⁴

Walaupun demikian selain memiliki kelebihan, metode permainan juga sama seperti metode-metode belajar yang lainnya yang memiliki kelemahan. Seperti yang diungkapkan oleh Lismawaty Simanjuntak dalam buku Rumiati bahwa:

“Kelemahan pembelajaran dengan metode permainan ini adalah:

- 1) Ketika permainan yang dilakukan sangat menarik, dikhawatirkan siswa akan tertarik dengan permainan itu sendiri, bukan dengan objek materi yang diwakili oleh permainan itu.
- 2) Permainan memerlukan waktu yang relatif lama, padahal kita mengetahui bahwa jam pelajaran di sekolah sangat terbatas. Jika permainan belum tuntas maka efektivitas metode permainan itu tidak tercapai.
- 3) Tidak semua materi kurikulum cocok diajarkan dengan permainan. Dan permainan yang tersedia juga tidak selalu sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah. Guru harus memilih permainan-permainan yang sesuai bagi siswa dan materi ajar.”¹⁵

Oleh sebab itu agar permainan tidak hanya habis permainan tanpa makna atau hanya menghamburkan waktu saja maka dalam pelaksanaan permainan tersebut harus direncanakan dengan tujuan intruksional yang jelas, yaitu tepat waktu dalam penggunaannya. Abimayu menyebutkan dalam buku Abdul Hadis bahwa:

“Ada dua macam tujuan permainan yaitu tujuan langsung dan tujuan tidak langsung. Tujuan langsung yaitu melatih keterampilan tertentu baik yang bersifat profesional maupun kehidupan sehari-hari, memperoleh pemahaman suatu konsep atau prinsip dan latihan pemecahan masalah. Tujuan tidak langsung yaitu untuk meningkatkan aktivitas, melatih siswa untuk menjalin

¹⁴Rumiati, *Model-Model Permainan untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah*, (Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004), hlm. 5.

¹⁵*Ibid.*, hlm. 6.

kerjasama, memupuk daya kreatif dan melatih siswa untuk menghargai orang lain”.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan dapat diterapkan pada siswa SD, dimana tahap berpikirnya masih pada periode konkret. Dengan menggunakan metode permainan dalam proses belajar mengajar matematika, materi akan lebih menarik dan menyenangkan karena menggunakan benda-benda konkret yang telah dikenal siswa sehingga siswa lebih dapat meningkatkan kemampuannya dalam memahami konsep matematika dan dengan mamahami kosep ini nantinya akan semakin termotivasi untuk melakukan aktivitas belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada materi pembagian.

2. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

a) Pengertian Belajar

Mengenai pengertian belajar, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.¹⁷ Dalam buku lain banyak menyebutkan tentang pengertian belajar yaitu, “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”.¹⁸ Dari kutipan tersebut belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil atau

¹⁶Abdul Hadis, *Permainan Sebagai Tehnik Bimbingan Sosial Bagi Siswa Sekolah Luar Biasa*, (Medan: Unimed, 2000), hlm. 228.

¹⁷Slameto, *Loc. Cit.*

¹⁸Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 27.

tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Sedangkan Syaiful Bahri Djamarah menyebutkan:

“Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”.¹⁹

Dari pengertian di atas, seseorang dikatakan belajar apabila dalam diri seseorang itu terjadi suatu kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang lebih terarah dan sistematis serta lebih maju dari pada keadaan sebelumnya.

Menurut Garne dan Piaget yang dikutip oleh Dimiyanti dan Mudjiono berpendapat:

“Menurut Garne bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah belajar seseorang memiliki keterampilan pengetahuan, sikap dan nilai. Belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sikap stimulasi lingkungan melalui pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru. Sedangkan menurut Piaget pengetahuan dibentuk oleh individu. Individu akan secara terus menerus melakukan interaksi dengan lingkungan. Lingkungan pasti akan mengalami perubahan, individu akan terus berinteraksi dengan lingkungan maka intelek individu semakin berkembang”.²⁰

Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut:

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai suatu hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.²¹

¹⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 10.

²⁰Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2002), hlm. 10.

²¹Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hlm. 28.

Sardiman menyebutkan:

“Belajar adalah pembentukan antara stimulus dan respons, antara aksi dan reaksi. Antara stimulus dan respons ini akan terjadi suatu hubungan yang erat kalau sering dilatih. Berkat latihan yang terus menerus, hubungan antara stimulus dan respons itu akan menjadi terbiasa, otomatis”.²²

Selanjutnya Sardiman juga mendefinisikan bahwa:

“Belajar adalah berubah”. Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak penyesuaian diri.²³

Adapun belajar dalam buku Iskandar dapat didefinisikan antara lain:

1. Hilgard, *Learning is the proses by which an activity originates as changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment)*. Belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan (apakah dalam laboratorium atau dalam lingkungan alamiah).
2. Morgan, belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.
3. James P. Chapli, *learning* (hal belajar, pengetahuan), yang berarti perolehan dari sembarang perubahan yang relatif permanent dalam tingkah laku sebagai hasil praktek aktualisasi pengalaman.²⁴

Dari beberapa pengertian belajar di atas maka, jelas tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Pengertian ini menitikberatkan pada interaksi antara individu dengan lingkungan, maka di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar.

²²Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 33.

²³*Ibid.*, hlm. 21

²⁴Iskandar, *Op. Cit.*, hlm. 35.

Untuk mencapai perubahan-perubahan yang diharapkan adanya faktor internal yang mendukung pada diri siswa, dimana faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yakni keadanan/kondisi jasmani dan rohani siswa.²⁵ Selain dari faktor internal juga diperlukan faktor eksternal. Dimana faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.²⁶ Salah satu faktor eksternal yang mendukung terjadinya perubahan dari dalam diri siswa adalah tenaga pendidik (guru). Upaya yang dilakukan guru demi perbaikan kepribadian siswa dikenal dengan istilah pembelajaran. Selain dari faktor internal dan factor eksternal, faktor pendekatan belajar juga sangat berpengaruh terhadap belajar siawa yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Maka pengertian belajar secara umum dapat dipahami yaitu sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan fisik, keadaan mabuk, lelah dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai proses belajar.²⁷

b) Hasil Belajar Matematika

Proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan

²⁵Slameto, *Op. Cit.*, hlm. 54.

²⁶Slameto, *Loc. Cit.*

²⁷Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 68.

pembelajaran bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Berbagai perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil proses pembelajaran.²⁸

Hasil belajar pada dasarnya menunjukkan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Dalam hal ini, Aronson mengemukakan dalam buku Syafaruddin bahwa hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Hasil belajar ini sering dinyatakan dalam bentuk tujuan-tujuan pembelajaran. Soedijarto mendefinisikan dalam buku Syafaruddin hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.²⁹

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah mengikuti proses belajar mengajar di sekolah. Dimiyanti mengatakan bahwa: “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Selanjutnya hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran.³⁰ Pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi dua yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertian dalam nilai rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan.

²⁸S. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 25.

²⁹Syafaruddin, *Pendidikan dan Transformasi Sosial*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2009), hlm. 120.

³⁰Dimiyanti dan Mudjiono, *Op. Cit.*, hlm. 31-34.

Sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain atau transfer belajar.

Menurut Kunandar, "Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian suatu pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar".³¹ Sedangkan menurut Nana Sudjana, "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".³² Sementara Horward Kingsley dalam buku Nana Sudjana membagi tiga macam hasil belajar yakni: " Keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita". Sedangkan Gagne juga dalam buku Nana Sudjana membagi lima kategori yakni: "Informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motorik".³³

Hasil belajar merupakan gambaran dari kemampuan keterampilan dan pemahaman seseorang terhadap suatu aspek. Ini menandakan bahwa semakin baik proses belajar yang dilakukan oleh siswa semakin baik pula hasil belajarnya. Baik buruknya atau tinggi rendahnya hasil belajar dapat lihat melalui sistem evaluasi dan seorang siswa yang benar-benar melakukan

Kegiatan belajarnya di sekolah maupun di rumah maka hasil belajarnya akan memuaskan. Jadi hasil belajar matematika khususnya pada materi pembagian adalah

³¹Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 251.

³²Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 22.

³³*Ibid.*, hlm. 22.

kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada materi pembagian melalui permainan setelah menerima pengalaman belajar.

3. Penerapan Metode Permainan dalam Materi Pembagian

Dalam pembelajaran pembagian, permainan yang akan digunakan harus disesuaikan dengan waktu dan tujuan belajar yang ingin dicapai. Selanjutnya akan dijelaskan bentuk-bentuk permainan yang akan digunakan yaitu sebagai berikut:

a) Biji Congklak Pembagian

Untuk menjelaskan makna pembagian kepada siswa digunakan benda-benda konkret seperti biji congklak. Permainan yang akan digunakan disebut Biji Congklak Pembagian. Permainan ini dilakukan untuk pembagian dengan bilangan yang dibagi tidak terlalu besar. Langkah-langkah dalam permainan ini adalah:

1. Misalkan untuk $9 : 3 = \dots$ perlihatkan 9 biji congklak di tangan.
2. Bagikan secara merata kesembialan biji congklak tersebut kepada 3 orang anak.
3. Tanyakan berapa biji congklak yang diperoleh masing-masing anak.
4. Terangkan bahwa hasilnya merupakan hasil pembagian 9 dibagi 3 yaitu 3.
5. Ulangi permainan biji congklak penbagian ke beberapa anak yang lain sehingga anak mengerti betul makna pembagian.³⁴

b) Ya Setiap Berkurang.....

Untuk menghafal pembagian sekaligus memaknakanannya sebagai pengurangan berulang, digunakan permainan yang diberi nama Ya Setiap Berkurang.....

³⁴<http://novimathematics.files.wordpress.com/2012/01/bab-i-hal-11>.

permainan ini dilakukan jika bilangan yang dibagi tidak terlalu besar. Langkah-langkah dalam permainan ini adalah:

1. Misalkan untuk $30 : 3 = \dots$ guru meminta 30 siswa berdiri di tempat duduknya masing-masing.
2. Untuk pembagian bilangan 3, mintalah anak berhitung mundur dari 30 sampai 0.
3. Mintalah anak mengucapkan “ya” pada angka pertama (untuk menggantikan 30) dan selanjutnya mengucapkan “ya” setiap berkurang 3.
4. Berilah aba-aba berhitung “ya”,
5. Guru menanyakan kepada siswa berapa jumlah siswa yang menyebutkan “ya”.
6. Guru menerangkan bahwa 10 adalah hasil pembagian $30:3$.³⁵

c) Pembagi, Kemari!

Langkah-langkah permainan:

1. Para pemain menentukan pembaginya. Bilangan yang dipilih merupakan bilangan mana pun mulai 2-9.
2. Pemain berhitung memutar angka 1-100 atau sampai seseorang membuat kesalahan. Pemain satu menyebutkan, “Satu”, pemain kedua menyebutkan, “Dua”, pemain ketiga menyebutkan, “Tiga”, dan seterusnya.
3. Pemain berteriak, “Pembagi” pada saat angka yang disebut merupakan bilangan yang dapat dibagi dengan angka yang sudah dipilih tadi.
4. Pemain berteriak, “Kemari!” ketika angka yang disebutkan berisi angka yang dipilih.

³⁵Linette Long, *Pembagian yang Mempesona*, (Bandung: Pakar Raya, 2000), hlm. 71.

5. Pemain berteriak, “Pembagi, kemari!” ketika mencapai angka yang dibagi, dan berisi angka yang sudah dipilih.
6. Jika seorang pemain membuat kesalahan dan meneriakkan angka yang salah, pemain tersebut mendapat huruf dari kata *pembagi*. Angka baru dipilih dan putaran baru pun dimulai.
7. Pemain pertama yang mendapat seluruh huruf dalam kata *pembagi* kalah dalam permainan ini.³⁶

d) Kantong Ajaib

Untuk memahami langkah-langkah sistematis penyelesaian kalimat pembagian, digunakan permainan yang diberi nama permainan Kantong Ajaib. Permainan ini dapat digunakan untuk pembagian dengan bilangan yang dibagi tergolong besar atau ratusan. Langkah-langkah permainan ini adalah:

1. Sediakan kartu kecil biru untuk menyatakan ratusan, kartu kecil merah untuk menyatakan puluhan dan kartu kecil putih untuk menyatakan satuan.
2. Sediakan kantong ajaib yaitu karton yang dibentuk menjadi kantong.
3. Mintalah anak mengerjakan $112:2$.
4. Terangkan bahwa 112 dapat diwakili 1 kartu biru, 1 kartu merah dan 2 kartu putih.
5. Mintalah anak menukar 1 kartu biru menjadi 10 kartu merah sehingga kartu merah $10 + 2 = 12$

³⁶*Ibid.*, hlm. 71.

6. Mintalah anak menempatkan 11 kartu merah dalam dua kantong puluhan sehingga masing-masing kantong berisi 5 kartu dan bersisa 1 kartu.
7. Mintalah anak menukar 1 kartu merah sisa menjadi 10 kartu putih, sehingga total kartu putih $10 + 2 = 12$.
8. Mintalah anak menempatkan 12 kartu putih dalam dua kantong satuan sehingga masing-masing kantong berisi 6 kartu putih.
9. Tunjukkan bahwa masing-masing kantong puluhan berisi 5 kartu merah yang berarti nilainya 50 dan 6 kartu putih di masing-masing kantong satuan yang berarti nilainya 6.
10. Membantu anak mengambil kesimpulan bahwa $112 : 2 = 50 + 6 = 56$.
11. Mengulangi permainan ini dengan contoh-contoh yang lain sampai anak benar-benar mengerti.³⁷

B. Kerangka Berpikir

Salah satu cara atau metode belajar agar siswa dapat memahami konsep dengan baik adalah dengan cara belajar konsep dari yang konkret menuju ke yang abstrak. Secara bertahap, berurutan serta berdasarkan pengalaman belajar yang lalu dan dimulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep yang paling kompleks.

Salah satu upaya untuk menanamkan pemahaman siswa dalam memahami konsep pembagian adalah dengan menggunakan metode permainan matematika.

³⁷ *Ibid.*, hlm. 82.

Untuk peserta didik pada jenjang pendidikan permulaan yang berada pada periode operasi konkret masih senang bermain-main, maka pengajaran matematika akan lebih berhasil bila menggunakan metode permainan karena anak didik dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata yang berkaitan dengan matematika.

Melalui metode permainan, belajar matematika akan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa karena menggunakan benda-benda konkret yang telah dikenal oleh siswa sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan ketuntasan belajar siswa dapat tercapai, kemudian dapat juga meningkatkan hasil belajar siswa. Selain menyenangkan, bermain juga membantu anak didik untuk memahami materi pelajaran dengan mudah, dapat meningkatkan kemampuan serta memecahkan masalah khususnya yang berhubungan dengan pembagian.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah penelitian yang dibuat dalam rumusan masalah. Maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian siswa kelas III SD Inpres No 114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

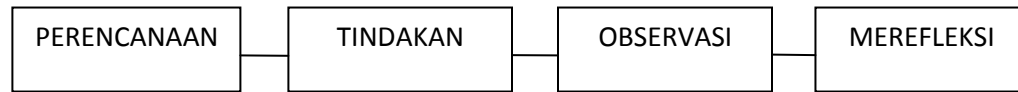
Sesuai dengan judul penelitian yang diambil oleh peneliti, maka penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres No. 114356 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Menurut pengetahuan peneliti di sekolah tersebut belum pernah diadakan penelitian dengan judul yang sama.
- b. Lokasi tersebut mempunyai masalah dalam hasil belajar matematika siswa, terutama dalam materi pembagian.

Dalam penelitian ini, penulis memulai penelitian pada bulan Oktober 2011 sampai dengan April 2012.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Peneliti pada umumnya mengenal adanya empat langkah penting, yaitu pengembangan *plan* (perencanaan), *act* (tindakan), *observe* (pengamatan), dan *reflect* (perenungan) atau disingkat PAOR yang dilakukan secara intensif dan sistematis atas seseorang yang mengerjakan pekerjaan sehari-harinya.



Gambar 1: Prosedur pelaksanaan PTK

3. Subjek Penelitian

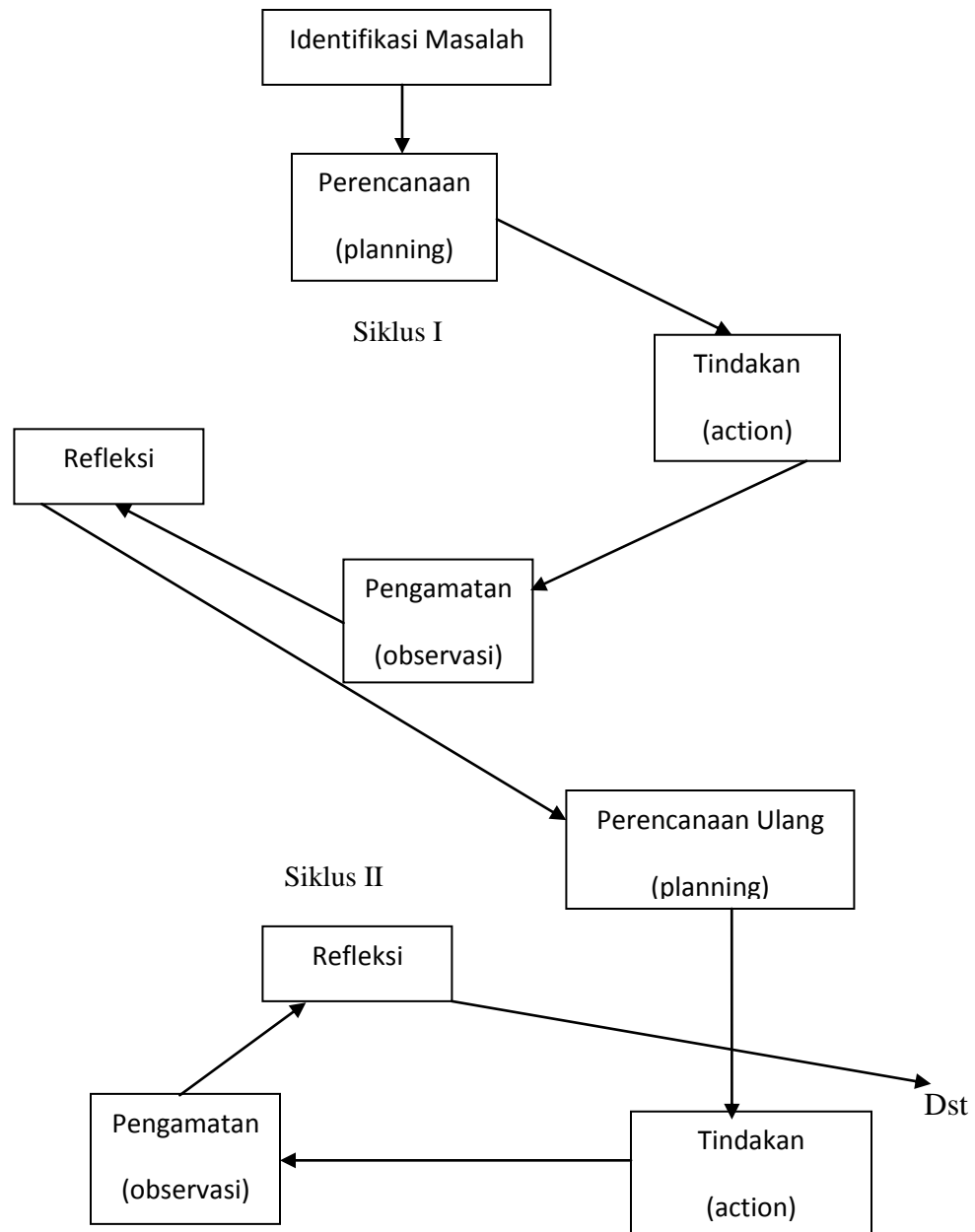
Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Inpres No. 114365 Hutagodang yang berjumlah 32 orang.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang diberikan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran khusus yang hendak dicapai, kemudian tes yang digunakan disesuaikan dengan buku panduan belajar matematika kelas III dan melalui permainan yang diberikan guru. Tes tersebut berbentuk uraian yang berjumlah 5 soal, dalam penelitian ini peneliti melakukan pembelajaran dengan 4 kali pertemuan, setiap pertemuan diberikan 5 soal, soal tersebut disusun dalam lembar kerja siswa (LKS) yang sudah disusun oleh peneliti.

5. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian sesuai dengan metodologi penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2 : Spiral Tindakan Kelas Secara Umum

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan siklus pertama. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan ketidak berhasilan dari tindakan yang dilakukan pada siklus pertama, maka penulis menentukan rancangan untuk siklus kedua, dan

begitu seterusnya sampai peningkatan yang telah diinginkan tercapai. Dalam hal ini peneliti merencanakan melakukan 2 siklus, dan dapat dilihat pada rancangan penelitian dibawah ini yaitu:

1. Siklus I

Siklus permata dengan dua kali pertemuan, untuk pertemuan pertama akan dijelaskan sebagai berikut:

Pertemuan ke-1

a. Identifikasi Masalah

Permasalahan pada penelitian ini yaitu hasil belajar matematika siswa pada materi pembagian sangat rendah, bahkan lebih rendah dari nilai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan sekolah yaitu 65 banyak siswa yang mendapat nilai 20. Peneliti mengatasi hal tersebut melalui metode permainan. Pelaksanaan pembelajarannya melalui prosedur penelitian dan skenario pembelajaran yang telah dibuat.

b. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi pembagian.
2. Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan metode permainan biji congklak.
3. Menyediakan biji congklak.

4. Menjelaskan permainan yang akan dilakukan.
5. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.
6. Menjelaskan materi pembagian melalui metode permainan.
7. Menyiapkan (membuat) soal.
8. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
9. Menyediakan soal tes sebanyak 5 butir
10. Memberikan pekerjaan rumah.
11. Mengolah hasil tes siswa untuk melihat ketuntasan belajar siswa.

c. Tindakan

Dari rencana yang telah dibuat, maka dilakukan tindakan yaitu:

1. Menjelaskan permainan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran.
2. Menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode permainan biji congklak.
3. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.
4. Membagikan biji congklak kepada masing-masing kelompok.
5. Menunjuk beberapa orang siswa untuk memperagakan permainan.
6. Memberikan beberapa soal/masalah tentang materi yang diajarkan dan dikerjakan dengan kelompok masing-masing..
7. Memberi bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan.
8. Menyimpulkan materi pembelajaran.
9. Mengadakan uji tes kemampuan siswa dengan jumlah soal uraian 5 butir.
10. Memberikan pekerjaan rumah.

d. Pengamatan

Pengamatan dilakukan dari hasil uji tes kemampuan siswa akan didiagnosa sehingga diperoleh letak kesulitan siswa atau dengan kata lain diperoleh data siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas belajar pada materi pembagian.

e. Refleksi

Dari tindakan yang dilakukan, maka peneliti mengambil data dari subjek penelitian dan dianalisis. Hasil analisis akan menunjukkan keberhasilan dan ketidakberhasilan tindakan jika ada siswa yang belum tuntas belajar atau hasil belajar siswa rendah, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan alternatif penyelesaian.

Setelah selesai melakukan pertemuan pertama untuk siklus pertama maka dilanjutkan pada pertemuan kedua dan akan dijelaskan sebagai berikut:

Pertemuan ke-2

a. Perencanaan

Perencanaan yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah:

1. Membuat skenario pembelajaran atau menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ya setiap berkurang.
2. Mengumpulkan tugas siswa.
3. Menjelaskan permainan yang akan dilakukan.
4. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.
5. Memberikan soal untuk dikerjakan kelompok masing-masing.

6. Menyimpulkan materi yang dipelajari.
7. Menyediakan soal tes sebanyak 5 butir
8. Memberikan pekerjaan rumah.
9. Mengolah hasil tes siswa untuk melihat ketuntasan belajar siswa.

b. Tindakan

Dari rencana yang telah dibuat, maka diberikan tindakan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan pekerjaan rumah dan mengerjakannya bersama-sama.
2. Menjelaskan permainan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran.
3. Menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode permainan ya setiap berkurang....
4. Menunjuk beberapa orang siswa untuk memperagakan permainan.
5. Membentuk 6 kelompok dari subjek yang penelitian.
6. Memberikan beberapa soal/masalah tentang materi yang diajarkan dan dikerjakan melalui kelompok masing-masing.
7. Memberi bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan.
8. Menyimpulkan materi pembelajaran.
9. Mengadakan uji tes kemampuan siswa dengan jumlah soal uraian 5 butir.
10. Memberikan pekerjaan rumah.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan dari hasil uji tes kemampuan siswa akan didiagnosa sehingga diperoleh letak kesulitan siswa atau dengan kata lain diperoleh data siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas belajar pada materi pembagian.

d. refleksi

Dari tindakan yang dilakukan, maka peneliti mengambil data dari subjek penelitian dan dianalisis. Hasil analisis akan menunjukkan keberhasilan dan ketidakberhasilan tindakan jika ada siswa yang belum tuntas belajar atau hasil belajar siswa rendah, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan alternatif penyelesaian.

2. Siklus II

Siklus kedua ini juga dilakukan dengan dua kali pertemuan, untuk pertemuan pertama akan dijelaskan sebagai berikut:

Pertemuan ke-1

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi pembagian.
2. Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan metode permainan pembagi, kemari!
3. Menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode permainan pembagi, kemari!
4. Membentuk beberapa kelompok dari subjek penelitian.
5. Menyiapkan (membuat) soal dan dikerjakan melalui kelompok masing-masing.
6. Menyimpulkan materi
7. Menyiapkan soal tes sebanyak 5 butir

8. Mengolah hasil tes siswa untuk melihat ketuntasan belajar siswa.

b. Tindakan

Dari rencana yang telah dibuat, maka diberikan tindakan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan pekerjaan rumah dan mengerjakannya bersama-sama.
2. Menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode permainan pembagi, kemari!
3. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.
4. Memberikan beberapa soal/masalah tentang materi yang diajarkan dan diselesaikan bersama kelompok masing-masing.
5. Memberi bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan.
6. Menyimpulkan materi pembelajaran.
7. Mengadakan uji tes kemampuan siswa dengan jumlah soal uraian 5 butir.
8. Memberikan pekerjaan rumah.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan dari hasil uji tes kemampuan siswa akan didiagnosa sehingga diperoleh letak kesulitan siswa atau dengan kata lain diperoleh data siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas belajar pada materi pembagian.

d. Refleksi

Dari tindakan yang dilakukan, maka peneliti mengambil data dari subjek penelitian dan dianalisis. Hasil analisis akan menunjukkan keberhasilan dan ketidak

berhasilan tindakan jika ada siswa yang belum tuntas belajar atau hasil belajar siswa rendah, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan alternatif penyelesaian.

Setelah selesai melakukan pertemuan pertama untuk siklus kedua maka dilanjutkan pada pertemuan kedua dan akan dijelaskan sebagai berikut:

Pertemuan ke-2

a. Rencana

Perencanaan yang dilakukan pada siklus ke-2 pertemuan ke II ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi pembagian.
2. Menyiapkan kartu kecil-kecil dari karton berwarna dan menyiapkan kantong ajaib dari karton yang sudah dibentuk.
3. Menjelaskan permainan yang akan dilakukan.
4. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.
5. Menyiapkan (membuat) soal.
6. Menyimpulkan materi pembelajaran
7. Menyiapkan soal tes sebanyak 5 butir
8. Mengolah hasil tes siswa untuk melihat ketuntasan belajar siswa.

b. Tindakan

Dari rencana yang telah dibuat, maka diberikan tindakan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan pekerjaan rumah dan mengerjakannya bersama-sama.

2. Menjelaskan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode permainan kantong ajaib.
3. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.
4. Membagikan kartu dan kantong ajaib yang telah dibuat kepada kelompok yang telah dibentuk.
5. Memberikan beberapa soal/masalah tentang materi yang diajarkan.
6. Memberi bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan.
7. Menyimpulkan materi pembelajaran.
8. Mengadakan uji tes kemampuan siswa dengan jumlah soal uraian 5 butir.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan dari hasil uji tes kemampuan siswa akan didiagnosa sehingga diperoleh letak kesulitan siswa atau dengan kata lain diperoleh data siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas belajar pada materi pembagian.

d. Refleksi

Dari tindakan yang dilakukan peneliti, maka peneliti akan mengambil data dari uji tes kemampuan tersebut dan peneliti akan melihat keberhasilan atau ketuntasan belajar siswa dan bila hasil tersebut sudah memuaskan (lebih dari 85% siswa yang tuntas), maka penelitian ini dapat dihentikan dengan kesimpulan tingkatan hasil belajar siswa telah tercapai namun bila sebaliknya peningkatan belum juga tercapai dengan baik maka penelitian ini akan tetap berlangsung pada siklus berikutnya.

6. Siklus Penelitian

Peneliti merencanakan melakukan 2 siklus, setiap siklus berisi 2 kali pertemuan. Maka kedua siklus tersebut terdapat 4 kali pertemuan.

Siklus pertama berisi 2 kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan, permainan yang akan dibuat adalah permainan biji congklak pembagian. Sedangkan untuk pertemuan kedua dilakukan juga proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan juga, hanya di pertemuan kedua ini permainannya berbeda dengan permainan yang pertama, di pertemuan kedua dilakukan permainan ya setiap berkurang....., setiap pertemuan diberikan satu butir soal untuk tesnya. Apabila didalam siklus pertama belum mencapai tujuan yang akan dicapai maka peneliti melanjutkan siklus kedua.

Siklus kedua berisi 2 kali pertemuan, setiap pertemuan dilakukan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan, setiap pertemuan mempunyai permainan yang berbeda yaitu untuk pertemuan pertama untuk siklus kedua dilakukan permainan pembagi, kemari! dan untuk pertemuan keempat dilakukam permainan kantong ajaib. Dalam siklus kedua ini setiap pertemuan diakhiri dengan satu butir tes, tes tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran.

7. Analisis Data

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah, yaitu mencari nilai rata-rata kelas.¹

Dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

X = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa

Sedangkan untuk mencari persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:²

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah mendeskripsikan data yang telah diorganisis jadi bermakna, yakni kegiatan analisis data berupa penyusunan atau penggabungan dari

¹Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: CV. Yrama Witya, 2010), hlm. 204.

²*Ibid.*, hlm. 205.

sekumpulan informasi yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.

Dimana setelah data diolah, maka data disajikan dalam bentuk naratif.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data, yakni memberikan kesimpulan atas temuan-temuan yang telah diinterpretasikan dalam sajian data serta memberikan rekomendasi atau sarana yang terkait dengan merumuskan permasalahan dan tujuan penelitian. Dimana setelah data disajikan, maka peneliti menarik kesimpulan dari sajian data tersebut berupa keberhasilan atau kegagalan dalam pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan, sekolah ini berdiri di atas tanah milik Negara seluas 2.000 m² dan didirikan pada tahun 1976. Kepala sekolah pertama adalah Sangat, S.Pd dengan periode tugas 1976-1979, periode kedua adalah Pardomuan, S.Pd (1980-1986), periode ketiga adalah Misbah Kejora Harahap, S.Pd 1987 s/d sekarang.¹

Sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah SD Inpres Hutagodang ini adalah 6 ruang kelas, 1 ruangan kepala sekolah, 1 ruangan guru, 6 rumah dinas, 1 kantin, 1 kamar mandi, 1 ruang serba guna.

Lingkungan sekolah ini cukup baik, dilihat dari cara mengatur dan cara mengatur ruangan kelas, ruang kerja, halaman sekolah, kamar mandi, dan kantin sekolah serta ruangan yang lain.

Dilihat dari visi dan misi SD Inpres Hutagodang ini mempunyai visi yaitu:

1. Unggul dalam prestasi.
2. Unggul dalam prestasi olahraga.
3. Berbudi luhur dan berakhlak mulia.

¹Informasi dari Kepala Sekolah pada Tanggal 12 Februari 2012.

Sedangkan misinya adalah:

- 1 Meningkatkan nilai ujian nasional.
- 2 Melaksanakan KTSP disemua jenjang tingkat sekolah.
- 3 Menumbuhkan manajemen berbasis sekolah.
- 4 Menumbuhkan dan mengembangkan IMTAQ.²

Tujuan dari sekolah tersebut sebagai bagian dari tujuan pendidikan Nasional adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.³

Ditinjau dari kualitas gurunya, SD Inpres Hutagodang ini mempunyai 9 orang guru dengan 5 orang berstatus Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan 4 orang guru yang berstatus honorer. Tingkat pendidikan guru di SD Inpres ini adalah S1.

Kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian adalah kelas III, karena pada kelas III tersebutlah materi yang ada pembagian dan pada materi pembagianlah yang menjadi masalah dalam hasil belajar siswa kelas III. Siswa dalam kelas III ini berjumlah 32 orang siswa, yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Di antara siswa yang 32 orang tersebut ada 4 orang siswa yang sudah 2 tahun tidak naik kelas.

²Papan Informasi SD Inpres No.114365 Hutagodang Tahun 2012.

³Papan informasi SD Inpres No.114365 Hutagodang tahun 2012.

B. Tindakan dalam Siklus

Penelitian tindakan kelas dengan alur atau tahapan disajikan dengan 2 siklus, setiap siklus berisi 2 kali pertemuan, akan dijelaskan sebagai berikut:

Siklus I

Pertemuan ke-1

a. Identifikasi Masalah

Sebelum melakukan perencanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta informasi dari guru kelas III tentang materi pembagian, dari informasi tersebut ternyata masih banyak siswa yang belum berhasil dalam materi pembagian yang dilakukan guru wali kelas. Dari informasi yang didapatkan peneliti, peneliti mengatasi hal tersebut dengan melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan pada materi pembagian. Peneliti terlebih dahulu memberikan pembelajaran melalui metode permainan, kemudian peneliti memberikan tes setelah selesai pembelajaran setiap kali pertemuan.

Pembelajaran yang dilaksanakan terdiri dari 2 siklus, setiap siklus berisi 2 kali pertemuan. Setelah diberikan tindakan setiap kali pertemuan peneliti melihat hasil belajar siswa melalui tes kemampuan siswa dan digunakan sebagai acuan untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa.

b. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi pembagian.
2. Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan metode permainan biji congklak.
3. Menyediakan biji congklak.
4. Menjelaskan permainan yang akan dilakukan.
5. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.
6. Menjelaskan materi pembagian melalui metode permainan.
7. Menyiapkan (membuat) soal berbentuk LKS.
8. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
9. Menyediakan soal tes sebanyak 5 butir
10. Memberikan pekerjaan rumah.

c. Tindakan

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun. Waktu yang digunakan dalam satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit.

Dalam tindakan ini guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang dilakukan, kemudian memberikan motivasi kepada siswa untuk menguasai materi yang dipelajari, guru memberitahukan nama permainan yang dilakukan yaitu biji congklak pembagian, guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok dan membagikan biji congklak kepada masing-masing kelompok, guru menyajikan materi melalui permainan biji congklak.

Setelah itu guru memberikan masalah/soal kepada masing-masing kelompok dan diselesaikan oleh kelompok masing-masing, kemudian guru membimbing siswa melakukan permainan, guru mengawasi kegiatan siswa dan membantu jika ada kelompok yang mengalami kesulitan, guru memeriksa hasil pekerjaan kelompok masing-masing dan memberitahukan hasil agar siswa termotivasi, kemudian guru memberikan pekerjaan rumah dan menyimpulkan pelajaran, setelah guru menyimpulkan pelajaran guru memberikan tes kemampuan kepada siswa perindividu supaya guru mengetahui kemampuan belajar siswa.

d. Pengamatan

Melalui pengamatan yang dilakukan penggunaan metode permainan pada materi pembagian muncul semangat terhadap minat belajar siswa. Siswa dalam pertemuan ini sudah mulai aktif dan semangat untuk mendengarkan penjelasan dari guru.

Dilihat dari pelaksanaan diskusi siswa dalam kelompok, siswa juga sudah mulai aktif melaksanakan diskusi untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru kemudian siswa juga bisa menghargai penjelasan dari teman kelompoknya, siswa juga sudah mulai memahami materi pembagian tersebut dilihat dari hasil tes yang diberikan guru.

e. Refleksi

Setelah data dari tes hasil belajar didapat maka data tersebut dianalisis. Maka dari tes hasil belajar siklus I pertemuan pertama diperoleh total nilai dicapai seluruh siswa yaitu 1.780 dengan jumlah siswa 32 orang dan jumlah siswa yang telah tuntas

pada siklus I pertemuan pertama adalah 8 orang. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa pada lampiran 3.

Dari tindakan yang dilakukan, maka diperoleh data hasil penelitian dari pertemuan pertama yang menunjukkan bahwa hanya 25% siswa yang tuntas atau ada 75% siswa yang belum tuntas belajar.

Hasil belajar siswa rendah pada siklus I pertemuan pertama, hal ini dapat dilihat dari banyaknya kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal dan rendahnya nilai rata-rata kelas diperoleh dari 32 orang siswa yaitu 55,62 dengan 8 orang siswa yang mencapai nilai $\geq 65\%$ mencapai nilai KKM sekolah atau tuntas sebanyak 25% dan 24 orang siswa yang memperoleh nilai $< 65\%$ dibawah nilai KKM atau tidak tuntas sebanyak 75%.

Setelah selesai melakukan pertemuan pertama pada siklus I, maka dilanjutkan pada pertemuan kedua dan akan dijelaskan sebagai berikut:

Pertemuan ke-2

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah:

1. Membuat skenario pembelajaran atau menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ya setiap berkurang.
2. Mengumpulkan tugas siswa.
3. Menjelaskan permainan yang akan dilakukan.
4. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.

5. Memberikan soal untuk dikerjakan kelompok masing-masing.
6. Menyimpulkan materi yang dipelajari.
7. Menyediakan soal tes sebanyak 5 butir
8. Memberikan pekerjaan rumah.

b. Tindakan

Guru mengumpulkan pekerjaan rumah siswa, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk menguasai materi yang dipelajari, guru memberitahukan siswa bahwa pembagian merupakan pengurangan berulang dan memberitahukan nama permainan yang dilakukan yaitu ya setiap berkurang, beserta memberitahukan langkah-langkah permainan.

Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok, kemudian guru memberikan masalah/soal kepada kelompok masing-masing dan diselesaikan bersama-sama, guru mengawasi kegiatan kelompok dan membantu jika ada yang mengalami kesulitan, guru meminta perwakilan dari kelompok untuk menuliskan hasil kerja kelompok, kemudian guru menilai hasil pekerjaan kelompok masing-masing dan memberitahukannya agar siswa termotivasi dari hasil yang diperoleh. Setelah itu guru memberikan pekerjaan rumah dan menyimpulkan pelajaran sekaligus memberikan tes kemampuan agar guru mengetahui kemampuan belajar per individu.

c. Pengamatan

Dari tindakan yang dilakukan, maka peneliti mengamati bahwa penggunaan metode permainan pada materi pembagian memberikan semangat pada siswa dalam belajar karena dalam metode permainan siswa dilibatkan secara aktif untuk

melakukan permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dengan pelajaran matematika. Kemudian dari hasil tes yang siswa kerjakan sudah ada peningkatan dari pertemuan pertama.

d. Refleksi

Setelah data dari tes pertama didapat maka data dari tes kedua tersebut dianalisis. Dari tes hasil belajar siklus I pertemuan kedua diperoleh total nilai dicapai seluruh siswa yaitu 1.860 dengan jumlah siswa 32 orang dan jumlah siswa yang telah tuntas pada siklus I pertemuan kedua adalah 13 orang. Keberhasilan siswa tersebut dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa pada lampiran 4.

Dari tes belajar siklus I yang diberikan ditemukan beberapa gambaran kesulitan siswa yaitu:

- a. Siswa kurang mengerti dalam mengerjakan soal pembagian
- b. Siswa sulit mengingat cara menyelesaikan soal pembagian

Hasil belajar siswa rendah pada siklus I pertemuan kedua, hal ini dilihat masih banyak siswa yang menjawab soal yang salah dan rendahnya nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari 32 orang siswa yaitu 58,12 dengan 13 orang siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 65 atau tuntas 40,62% dan 19 orang yang mencapai nilai < 65 atau tidak tuntas 59,37%.

Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas belajar namun telah terjadi peningkatan dari tes pertama hingga tes yang

kedua karenanya penelitian ini layak untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I ini maka perlu dilakukannya rencana baru yaitu:

- a. Guru diharapkan dapat memaksimalkan penyampaian materi.
- b. Guru harus dapat menjalankan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran melalui metode permainan.
- c. Guru harus membimbing siswa dalam mengerjakan soal.

Dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus pertama belum memuaskan, maka peneliti mengambil tindakan dengan melanjutkan ke siklus II dengan dua kali pertemuan dan akan dijelaskan sebagai berikut:

Siklus II

Pertemuan ke-1

a. Identifikasi masalah

Yang menjadi permasalahan pada siklus II ini adalah semua ketidakberhasilan yang terjadi pada siklus I, kemudian pada siklus II ini dimaksimalkan semaksimal mungkin.

b. Perencanaan

Setelah menjalani siklus I peneliti menggunakan metode permainan, maka pada tahap ini peneliti tetap menggunakan metode permainan. Alasannya pada siklus I sudah mulai terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari tes pertama hingga tes yang kedua diberikan.

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran atau rencana pembelajaran.
2. Membentuk beberapa kelompok dari subjek penelitian.
3. Menyiapkan soal/masalah.
4. Mengoptimalkan waktu.
5. Memaksimalkan penjelasan materi.
6. Menyiapkan soal tes sebanyak 5 butir per pertemuan

c. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun. Dari rencana tersebut guru melaksanakan tindakan dengan dua kali pertemuan. Setiap pertemuan alokasi waktu yang digunakan 2 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini pada dasarnya sama dengan siklus I, hanya saja permainan yang digunakan berbeda yaitu permainan pembagi, kemari! dan permainan kantong ajaib, kemudian menyempurnakan kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan siklus I.

Pada pertemuan pertama guru mengumpulkan pekerjaan rumah siswa dan memeriksanya, kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat menguasai materi yang diajarkan. Guru memberitahukan nama permainan yang dilakukan yaitu pembagi, kemari!, kemudian guru membagi siswa sebanyak 6 kelompok, guru menjelaskan materi melalui permainan pembagi kemari!, guru

memberikan soal/permasalahan kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama, guru memantau aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan membantu siswa jika ada yang mengalami kesulitan, guru menanyakan siswa apa masih ada kendala yang dihadapi siswa dalam mengerjakan soal, guru menilai hasil kerja kelompok siswa agar siswa tersebut termotivasi dengan nilai kelompok yang mereka dapatkan, guru memberikan pekerjaan rumah agar siswa mengulang kembali pelajarannya, kemudian guru menyimpulkan pelajaran dan memberikan tes kemampuan kepada siswa agar guru mengetahui tingkat kemampuan yang siswa miliki per individu.

d. Pengamatan

Hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran pembagian melalui metode permainan pada siklus II ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran muncul semangat yang lebih besar dibandingkan dengan siklus I. semangat tersebut dapat dilihat dari aktifnya siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru dan pelaksanaan diskusi kelompok siswa sangat aktif sampai pembelajaran selesai.

Hal ini disebabkan telah diperbaikinya kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I, yakni guru masih kurang baik dalam penyampaian materi dan siswa juga masih banyak yang belum mampu menyelesaikan soal . setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II ini ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari aktivitas mereka dalam mengerjakan masalah-masalah yang diberikan guru dan keaktifan mereka dalam kelompok serta hasil dari tes yang diberikan guru sudah hampir mencapai ketuntasan.

e. Refleksi

Dari tes hasil belajar siklus II pertemuan pertama ini didapat data hasil belajar yang dianalisis. Dari tes hasil belajar siklus II pertemuan pertama maka total nilai yang diperoleh siswa adalah 2.320 dengan jumlah siswa 32 orang dan jumlah siswa yang tuntas adalah 23 orang siswa. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dengan pencarian nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa pada lampiran 5.

Dari tindakan yang dilakukan, maka diperoleh data hasil penelitian dari pertemuan pertama pada siklus II menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa sudah mencapai 71,87% siswa yang tuntas dan siswa yang belum tuntas hanya 28,12% siswa. Dari hasil tersebut persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama belum mencapai 85% siswa yang tuntas, dari hal tersebut maka peneliti melanjutkan pertemuan kedua.

Pertemuan ke-2

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah:

1. Mengumpulkan pekerjaan rumah siswa.
2. Membuat skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi pembagian.
3. Menyiapkan kartu kecil-kecil dari karton berwarna dan menyiapkan kantong ajaib dari karton yang sudah dibentuk.

4. Menjelaskan langkah-langkah permainan yang akan dilakukan.
5. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.
6. Menyiapkan (membuat) soal yang disusun dalam LKS.
7. Menyiapkan soal tes sebanyak 5 butir.

b. Tindakan

Dalam tindakan pada pertemuan kedua ini sebelum guru membuka pelajaran guru mengumpulkan pekerjaan rumah siswa, setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian memberikan motivasi kepada siswa untuk menguasai materi yang diajarkan, kemudian guru menyajikan materi dengan permainan kantong ajaib yang dilakukan, guru membagikan kartu yang telah dibuat beserta kantong ajaibnya kepada kelompok masing-masing, kemudian memberitahukan langkah-langkah permainan, membagi kelompok dan memberikan soal/ masalah pada kelompok masing-masing, guru membimbing siswa jika merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal, guru menyuruh satu atau dua kelompok untuk mempersentasikan hasil kelompoknya kedepan kelas, kemudian guru menilai hasil kelompok masing-masing agar mereka termotivasi dari hasil kelompok mereka dan guru menyimpulkan pelajaran, guru memberikan tes kemampuan kepada siswa untuk melihat peningkatan belajar siswa.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran pembagian melalui metode permainan pada siklus II pertemuan kedua ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran muncul semangat yang lebih besar dibandingkan dengan

sisklus I. Semangat tersebut dapat dilihat dari aktifnya siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru dan pelaksanaan diskusi kelompok siswa sangat aktif sampai pembelajaran selesai.

Hal ini disebabkan telah diperbaikinya kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I, yakni guru masih kurang baik dalam penyampaian materi dan siswa juga masih banyak yang belum mampu menyelesaikan soal . setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II pertemuan kedua ini ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari aktivitas mereka dalam mengerjakan masalah-masalah yang diberikan guru dan keaktifan mereka dalam kelompok serta hasil dari tes yang diberikan guru sudah mencapai ketuntasan, ketuntasan tersebut dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa sudah mencapai lebih dari 85 %.

d. Refleksi

Dari tes hasil belajar pada siklus II pertemuan kedua ini didapat data hasil belajar yang dianalisis. Dari tes hasil belajar siklus II ini diperoleh total nilai yang dicapai adalah 2.820 dengan jumlah siswa 32 orang dan jumlah siswa yang tuntas adalah 28 orang siswa. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa pada lampiran 6.

Berdasarkan tes hasil belajar siswa pada siklus II maka dapat disimpulkan:

1. Guru telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari nilai rata-rata pada siklus I pertemuan pertama (55,62) dan pertemuan kedua (58,12), kemudian meningkat pada siklus II pertemuan pertama (72,5) dan pertemuan kedua (87,5). Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I pertemuan pertama adalah 8 orang,

kemudian pada pertemuan kedua adalah 13 orang dan meningkat pada siklus II pertemuan pertama menjadi 23 orang dan pertemuan kedua 28 orang.

2. Guru telah mampu meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran pembagian sehingga siswa mampu menyelesaikan soal-soal pembagian baik berupa soal biasa maupun soal cerita. Dengan demikian berdasarkan tes hasil belajar pada siklus II maka penelitian ini telah dapat dihentikan karena penelitian ini telah mencapai 85% siswa yang tuntas.

C. Hasil Tindakan pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tindakan di atas pada pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan penerapan metode permainan terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat baik, maka hipotesis tindakan yang diajukan pada bab II dapat diterima, hal ini dapat disimpulkan setelah selesai melakukan proses pembelajaran mulai dari siklus I sampai dengan siklus II, kemudian peneliti mengumpulkan data dari hasil tes yang diberikan mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat, setelah data yang diberikan sudah terkumpul maka peneliti menganalisis data dengan mencari nilai rata-rata kelas dan mencari persentase ketuntasan belajar siswa. Dari proses tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian siswa kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan. Metode permainan ini sangat baik diterapkan untuk peningkatan hasil belajar matematika pada materi pembagian, bagi guru matematika di SD yang ingin meningkatkan hasil belajar

matematika pada materi pembagian agar bisa menerapkan metode permainan demi keberhasilan pembelajaran yang diinginkan dan dapat menjadikan siswa termotivasi dengan permainan yang dilakukan. Bila dilihat dari nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa dari tes pertama hingga tes yang kedua diberikan terjadi peningkatan. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai Rata-Rata Kelas pada Siklus I

Kategori Tes	Rata-Rata Kelas
Tes pertemuan pertama	55,62
Tes pertemuan kedua	58,12

Dari tabel di atas peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata kelas sudah terjadi peningkatan.

Sedangkan untuk persentase ketuntasan belajar siswa dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 2
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Ketuntasan pada Siklus I

Kategori Tes	Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentase Siswa yang Tuntas
Tes pertemuan pertama	8	25%
Tes pertemuan kedua	13	40,62%

Dari tabel tersebut dapat dilihat pada tes pertemuan pertama jumlah siswa yang tuntas hanya 8 orang siswa dari 32 siswa dengan persentase ketuntasannya 25%.

Akan tetapi pada pertemuan kedua jumlah siswa yang tuntas bertambah dari 8 orang menjadi 13 orang dengan persentase ketuntasan 40,62%.

Berdasarkan tindakan yang dilakukan pada siklus II, maka dapat diambil hasil tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian. Bila dilihat dari nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa dari tes pertama hingga tes yang kedua diberikan terjadi peningkatan. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai Rata-Rata Kelas pada Siklus II

Kategori Tes	Rata-Rata Kelas
Tes pertemuan pertama	72,5
Tes pertemuan kedua	88,12

Dari tabel di atas peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata kelas sudah terjadi peningkatan.

Sedangkan untuk persentase ketuntasan belajar siswa dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 4
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Ketuntasan pada Siklus II

Kategori Tes	Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentase Siswa yang Tuntas
Tes pertemuan pertama	23	71,87%
Tes pertemuan kedua	28	87,5%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat pada tes pertemuan pertama jumlah siswa yang tuntas adalah 23 orang siswa dari 32 siswa dengan persentase ketuntasannya 71,87%. Akan tetapi pada pertemuan kedua jumlah siswa yang tuntas bertambah dari 23 orang menjadi 28 orang dengan persentase ketuntasan sebanyak 87,5%. Dari siklus I sampai siklus II jelas terlihat bahwa jumlah siswa yang tuntas bertambah dari 13 orang menjadi 28 orang siswa. Nilai rata-rata kelas dari siklus I sampai siklus II juga terjadi peningkatan dari 58,12 sampai 88,12. Sedangkan persentase siswa yang tuntas dari siklus I adalah 40,62% sampai siklus II adalah 87,5% terjadi peningkatan.

Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan pada materi pembagian mulai dari siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dari Siklus I Sampai Siklus II

	Siklus I pertemuan ke-1	Siklus I pertemuan ke-2	Siklus II pertemuan ke-1	Siklus II pertemuan ke-2
Nilai rata-rata kelas	55,62	58,12	72,5	88,12
Persentase siswa yang tuntas	25%	40,62%	71,87%	87,5%

Dilihat dari tabel di atas, peningkatan terus terjadi mulai dari siklus I sampai siklus II. Dari siklus I sampai siklus II terjadi peningkatan dari 40,62% menjadi 87,5, dan peningkatan yang terjadi sebesar 46,87%.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pembagian pada penelitian ini peneliti menerapkan metode permainan. Metode permainan merupakan pemanfaatan realitas dan lingkungan yang dipahami peserta didik untuk memperlancar pembelajaran matematika. Untuk anak yang berada pada periode operasi konkrit (7-12 tahun) metode permainan sangat cocok diterapkan karena siswa dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata. Hal ini sesuai dengan pendapat Plato, Aristoteles dan Frobel menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Moeslichatoen juga berpendapat bermain merupakan pekerjaan pada masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak.

Berdasarkan analisis mean dan persentase ketuntasan diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan metode permainan pada materi pembagian. Hal ini disebabkan adanya upaya perbaikan disetiap siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian siswa kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan adalah memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam mengerjakan tes kemampuan siswa dapat dikerjakan dengan semaksimal mungkin, dari tes kemampuan tersebut dapat dilihat ketuntasan belajar siswa setelah menganalisis data dengan menggunakan rumus

mencari nilai rata-rata kelas dan rumus mencari persentase ketuntasan belajar siswa. Dari hasil analisis tersebut secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang memuaskan.

Penerapan metode permainan sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini metode permainan yang diterapkan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi pembagian. Metode permainan sangat baik dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian siswa kelas III, karena dengan menggunakan metode permainan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, dalam metode ini siswa dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata dalam pembelajaran kemudian minat belajar siswa lebih besar. Pernyataan ini sesuai dengan pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti di SD Inpres dengan menggunakan penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian siswa kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kec. Sungai Kanan. Pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti di SD Inpres ini sangat baik dan hipotesis tindakan yang dibuat peneliti pada bab II dapat diterima.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa: penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pembagian siswa kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama nilai rata-rata kelas siswa adalah 55,62 dan persentase ketuntasan belajarnya adalah 25% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 8 orang. Kemudian pertemuan kedua nilai rata-rata kelas siswa adalah 58,12 dan persentase ketuntasan belajarnya adalah 40,62% dengan jumlah siswa yang tuntas 13 orang. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama jumlah siswa yang tuntas sebanyak 23 orang siswa dengan nilai rata-rata kelas 72,5 dengan persentase ketuntasan belajar 71,87%, kemudian pada pertemuan kedua jumlah siswa yang tuntas sebanyak 28 orang siswa dengan nilai rata-rata 88,12 dan persentasenya adalah 87,5%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru umum dan guru bidang studi matematika khususnya untuk selalu memperhatikan hasil belajar yang diperoleh siswa dan agar dapat menerapkan metode permainan dalam pembelajaran.

2. Kepada kepala sekolah untuk lebih memperhatikan kinerja guru dan memperhatikan proses pembelajaran di lingkungan sekolah dan untuk mendukung metode pembelajaran baru yang digunakan guru.
3. Kepada Dinas Pendidikan dimana untuk lebih memperhatikan pendidikan, dan lebih banyak melakukan sosialisasi ke sekolah-sekolah terhadap metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Dessy, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Karya Abdi Tama, 2001
- Aqib, Zainal, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: CV. Yrama Witya, 2010
- Djamarah, Syiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006
- Ellys, *Kiat-Kiat Meningkatkan Potensi Belajar Anak*, Jakarta: Pustaka Hidayah, 1999
- Fauzi, Muhammad, *Pembelajaran Matematika Realistik pada Pokok Bahasan Pembagian di SD*, Universitas Surabaya: Program Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Matematika, 2002
- Hadis, Abdul, *Permainan Sebagai Tehnik Bimbingan Sosial Bagi Siswa Sekolah Luar Biasa*, Medan: Unimed, 2000
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010
- <http://files.wordpress.com/2012/01/bab-i/novimathematicsums>.
- Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Alfabeta, 2010
- Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, Ciputat: Gaung Persada Press, 2009
- Kunandar, *Guru Profesional*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009
- , *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007
- Long, Linette, *Pembagian yang Mempesona*, Bandung: Pakar Raya, 2000
- Mudjiono, Dimiyanti, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002
- Munandar, Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004
- Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2010

Papan informasi SD Inpres No.114365 Hutagodang tahun 2012

Rumiati, *Model-Model Permainan untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004

Sabri, Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, Jakarta: Quantum Teaching, 2005

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011

Siddik, Dja'far, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media, 2006

Simanjuntak, Lisnawaty, *Metode Mengajar Matematika*, Jakarta: Rineka Cipta, 1993

Slameto, *Belajar dan Fakto-Faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010

Soedjadi, R, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2000

Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001

Suherman Ar, Erman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2001

Syafaruddin, *Pendidikan dan Transformasi sosial*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2009

Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1995

Widodo Subriyono, Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004

Widoyoko, S. Eko Putro, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Jakarta: Pustaka Pelajar, 2010

Wulandari, Septi Peni, *Jarimatika Perkalian dan Pembagian*, Jakarta: PT Kawan Pustaka, 2009

Lampiran 1.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN I
(RPP)

Sekolah : SD Inpres No. 114365

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : III/Genap

Pokok Bahasan : Pembagian

Pertemuan : I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi :

3. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

B. Kompetensi Dasar :

3.1. Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka.

C. Indikator :

3.1.1. Siswa mampu melakukan pembagian sampai 3 angka dengan bilangan pembagi 1 sampai 10.

3.1.2. Siswa mampu menghafalkan pembagian

3.1.3. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita.

D. Tujuan Pembelajaran :

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran di harapkan siswa dapat:

- Memecahkan masalah pembagian dengan mudah dengan menggunakan biji congklak.

E. Materi Pembelajaran : Pembagian

F. Metode Pembelajaran : Metode Permainan

G. Skenario Pembelajaran :

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
I	<p>I. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka. • Mengabsensi siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru memotivasi siswa untuk mampu menguasai materi yang akan disampaikan. 	7 Menit
	<p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali tentang pembagian. • Memberitahukan nama permainan yang akan dilakukan yaitu “ Biji Congklak Pembagian” beserta aturan permainannya. • Menunjuk beberapa orang siswa untuk memperagakannya. • Membagi siswa kedalam 6 kelompok dan membagikan biji congklak kepada masing-masing kelompok. • Membimbing siswa melakukan permainan. • Memberi soal dan menyuruh siswa melakukan permainan sesuai dengan soal yang diberikan. • Mengawasi kegiatan siswa dan membantu jika ada yang mengalami kesulitan. • Memeriksa hasil pekerjaan siswa dan memberitahukan hasil yang mereka peroleh agar mereka lebih termotivasi. 	48 Menit
	<p>III. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi pembagian dari permainan yang sudah dilakukan. 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan tes• Memberi pekerjaan rumah.	
--	---	--

H. Alat dan Sumber Belajar

- Buku teks SD kelas III
- LKS
- Biji congklak

I. Penilaian

- Teknis tes : Kuis dan test
- Teknis instrumen : Pertanyaan lisan dan tertulis

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 1
(RPP)

Sekolah : SD Inpres No. 114365
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III/Genap
Pertemuan : II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi :

3. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

B. Kompetensi Dasar :

3.1. Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka.

C. Indikator :

3.1.1. Siswa mampu melakukan pembagian sampai 3 angka dengan bilangan pembagi 1 sampai 10.

3.1.2. Siswa mampu menghafalkan pembagian

3.1.3. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita.

D. Tujuan Pembelajaran :

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran di harapkan siswa dapat:

- Memecahkan masalah pembagian dengan mudah melalui pengurangan berulang.

E. Materi Pembelajaran : Pembagian

F. Metode Pembelajaran : Metode Permainan

G. Skenario Pembelajaran :

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
II	<p>I. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka. • Mengabsensi siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Mengumpulkan PR dan mengerjakannya bersama-sama. 	7 Menit
	<p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingatkan kembali bahwa pembagian merupakan pengurangan yang berulang. • Memberitahukan nama permainan yang akan dilakukan yaitu “ Ya Setiap Berkurang....” Beserta aturan permainannya. • Menyuruh beberapa orang siswa untuk memperagakannya. • Memberikan soal dan siswa melakukan permainan sesuai dengan soal yang diberikan. • Mengawasi kegiatan siswa dan membantu jika ada yang mengalami kesulitan. • Meminta satu dua orang siswa menuliskan hasil kerjanya di papan tulis dan menyuruh siswa yang lain melihat jawabannya, apakah sudah benar atau masih salah. • Menilai hasil kerja siswa dan memberitahunya kepada mereka supaya mereka lebih termotivasi. 	48 Menit
	<p>III. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan hasil permainan yang sudah 	15 Menit

	dilakukan. <ul style="list-style-type: none">• Memberikan tes• Memberikan pekerjaan rumah.	
--	---	--

H. Alat dan Sumber Belajar

- Buku teks SD kelas III
- LKS

I. Penilaian

- Teknis tes : Kuis dan test
- Teknis instrumen : Pertanyaan lisan dan tertulis

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN II

(RPP)

Sekolah : SD Inpres No. 114365
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III/Genap
Pertemuan : III
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi :

3. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

B. Kompetensi Dasar :

3.1. Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka.

C. Indikator :

3.1.1. Siswa mampu melakukan pembagian sampai 3 angka dengan bilangan pembagi 1 sampai 10.

3.1.2. Siswa mampu menghafalkan pembagian

3.1.3. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita.

D. Tujuan Pembelajaran :

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran di harapkan siswa dapat:

- Memecahkan masalah pembagian melalui permainan yang diberikan dengan mudah.

E. Materi Pembelajaran : Pembagian

F. Metode Pembelajaran : Metode Permainan

G. Skenario Pembelajaran :

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
III	<p>I. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka. • Mengabsensi siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Mengumpulkan PR dan mengerjakannya bersama-sama. 	7 Menit
	<p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingatkan kembali bahwa pembagian merupakan pengurangan yang berulang. • Memberitahukan nama permainan yang akan dilakukan yaitu “Pembagi, Kemari! ” Beserta aturan permainannya. • Menyuruh beberapa orang siswa untuk memperagakannya. • Memberikan soal dan siswa melakukan permainan sesuai dengan soal yang diberikan. • Mengawasi kegiatan siswa dan membantu jika ada yang mengalami kesulitan. • Menilai hasil kerja siswa dan memberitahukannya kepada mereka supaya mereka lebih termotivasi. 	48 Menit
	<p>III. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan hasil permainan yang sudah dilakukan. • Memberikan tes • Memberikan pekerjaan rumah. 	15 Menit

H. Alat dan Sumber Belajar

- Buku teks SD kelas III
- LKS

I. Penilaian

- Teknis tes : Kuis dan tes
- Teknis instrumen : Pertanyaan lisan dan tertulis

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN II
(RPP)

Sekolah : SD Inpres No. 114365
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III/Genap
Pertemuan : IV
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi :

3. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

B. Kompetensi Dasar :

3.1. Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka.

C. Indikator :

3.1.1. Siswa mampu melakukan pembagian sampai 3 angka dengan bilangan pembagi 1 sampai 10.

3.1.2. Siswa mampu menghafalkan pembagian

3.1.3. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita.

D. Tujuan Pembelajaran :

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran di harapkan siswa dapat:

- Memecahkan masalah pembagian dengan menggunakan permainan kantong ajaib dengan mudah dan menyenangkan.

E. Materi Pembelajaran : Pembagian

F. Metode Pembelajaran : Metode Permainan

G. Skenario Pembelajaran :

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran	waktu
IV	<p>I. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka. • Mengabsensi siswa. • Mengumpulkan PR dan mengerjakannya bersama-sama. 	7 Menit
	<p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingatkan kembali bahwa pembagian merupakan pengurangan yang berulang. • Memberitahukan nama permainan yang akan dilakukan yaitu “Kantong Ajaib” Beserta aturan permainannya. • Membuat 6 kelompok dari subjek penelitian. • Membagikan kartu keci-kecil berwarna. • Memberikan soal dan siswa melakukan permainan sesuai dengan soal yang diberikan. • Mengawasi kegiatan siswa dan membantu jika ada yang mengalami kesulitan. • Menilai hasil kerja siswa dan memberitahukannya kepada mereka supaya mereka lebih termotivasi. 	48 Menit
	<p>III. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan hasil permainan yang sudah dilakukan. • Memberikan tes 	15 Menit

H. Alat dan Sumber Belajar

- Buku teks SD kelas III
- LKS

- Kartu kecil biru menyatakan ratusan, kartu kecil merah menyatakan puluhan, kartu kecil putih menyatakan satuan.

I. Penilaian

- Teknis tes : Kuis dan tes
- Teknis instrumen : Pertanyaan lisan dan tertulis

Lampiran 2.

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Siswa-siswi kelas III yang pintar dan kompak!!!

Nama :

Tanggal :

Nama Sekolah : SD Inpres No. 114365 Hutagodang

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : III

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (4 pertemuan)

Standar kompetensi

Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

Kompetensi dasar

Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka.

Indikator

1. Siswa mampu melakukan pembagian sampai 3 angka dengan bilangan pembagi 1 sampai 10.
2. Siswa mampu menghafalkan pembagian
3. Siswa mampu menyelesaikan soal cerita

Informasi

Lakukan diskusi di kelompok belajar ananda untuk menyelesaikan persoalan berikut.

Ringkasan Materi

Melakukan Operasi Hitung Pembagian

Mengingat fakta pembagian sampai 100

a. Menyatakan Pembagian dengan Menggunakan Biji Congklak pembagian

Permainan yang akan digunakan disebut “**Biji Congklak Pembagian**”. Permainan ini dilakukan untuk pembagian dengan bilangan yang dibagi tidak terlalu besar. Langkah-langkah dalam permainan ini adalah:

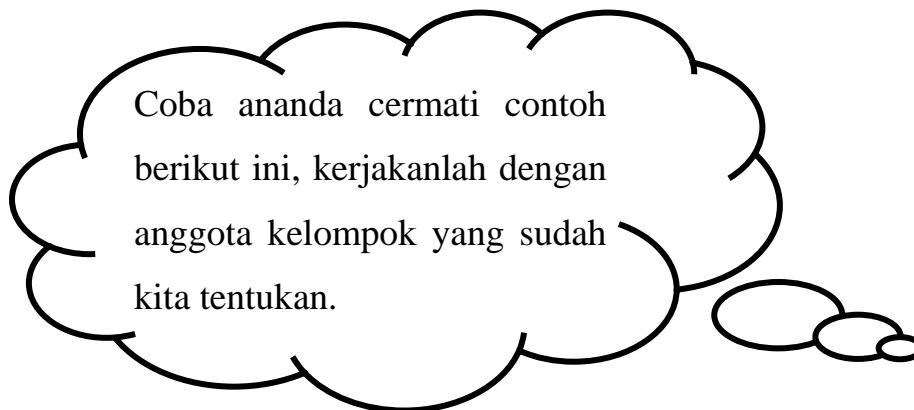
1. Misalkan untuk $9 : 3$, ambillah 9 biji congklak di tangan.
2. Bagikan secara merata kedelapan biji congklak tersebut kepada 3 orang temanmu.
3. Hitunglah berapa biji congklak yang ananda berikan kepada 3 orang temanmu.
4. Berapa jumlah yang ananda hitung itulah hasil baginya.

Misalnya:

Selesaikanlah soal berikut: $20 : 4 =$

Jawab :

1. Ambil 20 biji congklak ditangan
2. Bagikan secara merata kedua puluh biji congklak tersebut kepada 4 orang temanmu
3. Hitunglah berapa biji congklak yang ada pada temanmu
4. Jumlah biji congklak tersebut adalah 5



Coba ananda perhatikan petunjuk berikut ini:

- a. Diskusikanlah soal-soal berikut ini dengan teman kelompokmu
- b. Gunakan permainan biji congklak pembagian.
- c. Setiap langkah penyelesaian harus dipahami oleh setiap anggota kelompok
- d. Hasil diskusi/kerja kelompok akan kita presentasikan di depan kelas

Contoh 1

Selesaikanlah soal berikut ini dengan menggunakan biji congklak pembagian!!

- a. $20 : 4 =$
- b. $25 : 5 =$

Penyelesaian:

a. $20 : 4 =$

Jawab:

.....

.....

.....

b. $25 : 5 =$

Jawab:

.....
.....
.....

Ayo selesaikan soal latihan dibawah ini tanpa bantuan anggota kelompok!!!!

Soal Latihan:

Selesaikanlah soal –soal berikut ini dengan menggunakan permainan biji congklak pembagian!

1. $10 : 2 =$

2. $15 : 3 =$

3. $20 : 4 =$

4. $32 : 4 =$

5. $48 : 6 =$

Jawaban:

1.
.....
.....

2.
.....
.....

3.
.....
.....

4.
.....
.....

5.
.....
.....

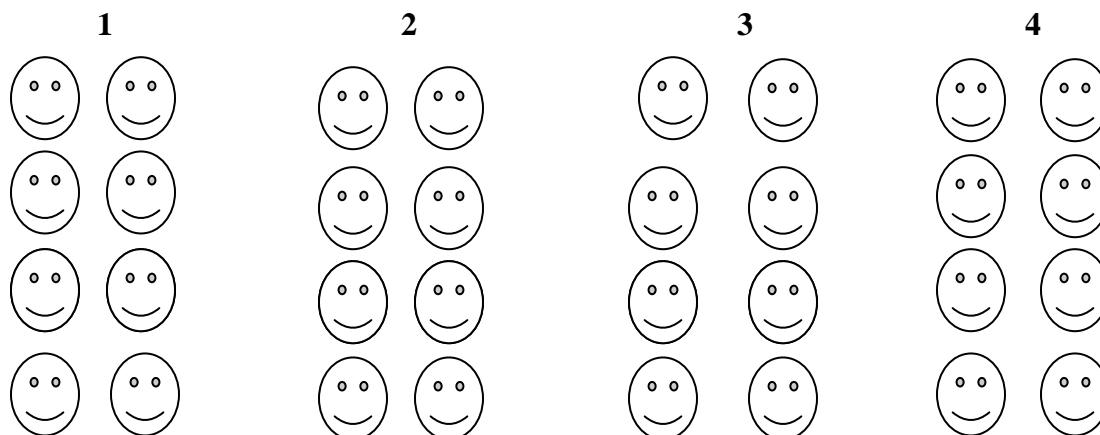
b. Menyatakan Pembagian Sebagai Pengurangan Berulang (“Ya Setiap Berkurang...”)

Untuk menghafal pembagian sekaligus memaknakanya sebagai pengurangan berulang, digunakan permainan yang diberi nama “**Ya Setiap Berkurang.....**”. permainan ini dilakukan jika bilangan yang dibagi tidak terlalu besar. Langkah-langkah dalam permainan ini adalah:

1. Misalkan untuk $32:4$, guru meminta 32 siswa berdiri di tempat duduknya masing-masing.
2. Untuk pembagian bilangan 4, ananda diminta berhitung mundur dari 32 sampai 0.
3. Ananda diminta mengucapkan “ya” pada angka pertama (untuk menggantikan 32) dan selanjutnya mengucapkan “ya” setiap berkurang 4.
4. Berilah aba-aba berhitung “ya”,
5. Guru menanyakan kepada siswa berapa jumlah siswa yang menyebutkan “ya

Contoh:

Perhatikan gambar berikut ini!

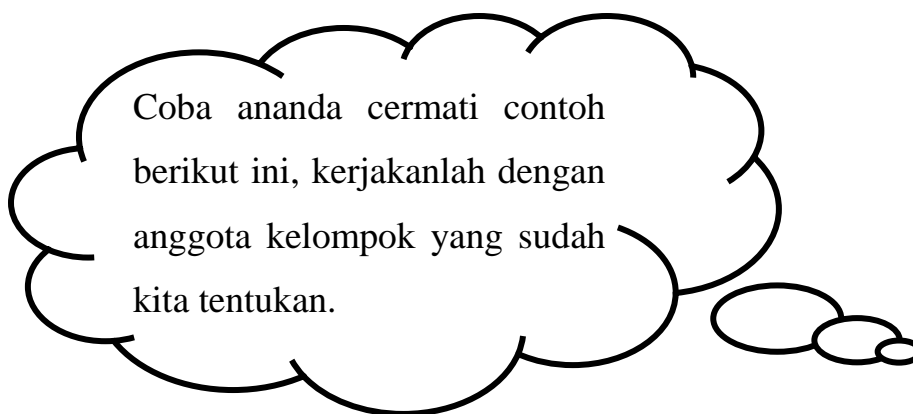


$$32 : 4 = 8$$

Pengurangan berulang bilangan 4 sebanyak 8 kali.

$$32 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 = 0$$

Berarti $32 : 4 = 8$.



Coba ananda perhatikan petunjuk berikut ini:

- a. Diskusikanlah soal-soal berikut ini dengan teman kelompokmu
- b. Gunakan permainan ya setiap berkurang.....
- c. Setiap langkah penyelesaian harus dipahami oleh setiap anggota kelompok
- d. Hasil diskusi/kerja kelompok akan kita presentasikan di depan kelas

Contoh 2

Ubahlah soal berikut kedalam bentuk pengurangan berulang dan tentukan hasilnya!

a. $36 : 6 =$

b. $40 : 10 =$

Penyelesaian:

a. $36 : 6 =$

Jawab:

.....
.....
.....

b. $40 : 10 =$

Jawab:

.....
.....
.....

Ayo selesaikan soal latihan dibawah ini tanpa bantuan anggota kelompok!!!!

Soal Latihan:

Ubahlah soal-soal berikut kedalam bentuk pengurangan berulang dan tentukan hasilnya

1. $35 : 5 =$

2. $49 : 7 =$

3. $55 : 5 =$

4. $64 : 4 =$

5. $70 : 5 =$

Jawaban:

1.
.....
.....
2.
.....
.....
3.
.....
.....
4.
.....
.....
5.
.....
.....

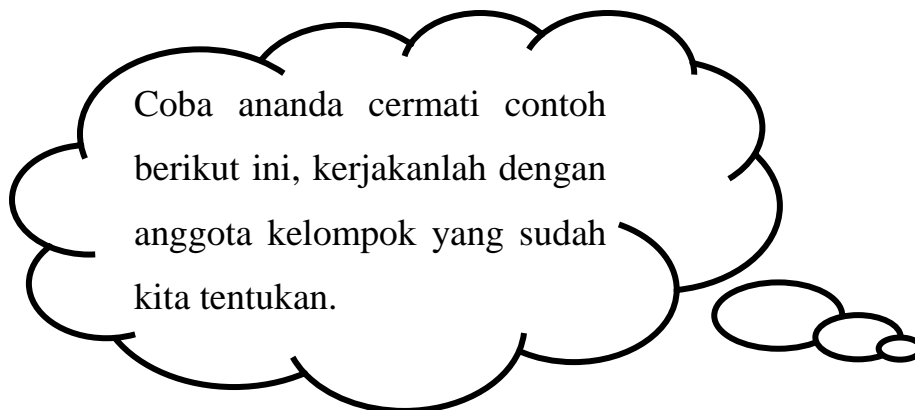
c. Pembagi, kemari!

Permainan yang ramai ini diperuntukkan untuk beberapa pemain yang akan mengajarmu bagaimana mengenali bilangan yang dibagi dengan bilangan yang sudah dipilih.

Langkah-langkah permainan sebagai berikut:

1. Para pemain menentukan pembaginya. Bilangan yang dipilih merupakan bilangan mana pun mulai 2-9.
2. Pemain berhitung memutar angka 1-100 atau sampai seseorang membuat kesalahan. Pemain satu menyebutkan, “Satu”, pemain kedua menyebutkan, “Dua”, pemain ketiga menyebutkan, “Tiga”, dan seterusnya.
3. Pemain berteriak, “Pembagi” pada saat angka yang disebut merupakan bilangan yang dapat dibagi dengan angka yang sudah dipilih tadi.
4. Pemain berteriak, “Kemari!” ketika angka yang disebutkan berisi angka yang dipilih.
5. Pemain berteriak, “Pembagi, kemari!” ketika mencapai angka yang dibagi, dan berisi angka yang sudah dipilih.
6. Jika seorang pemain membuat kesalahan dan meneriakkan angka yang salah, pemain tersebut mendapat huruf dari kata *pembagi*. Angka baru dipilih dan putaran baru pun dimulai.
7. Pemain pertama yang mendapat seluruh huruf dalam kata *pembagi* kalah dalam permainan ini.

Misalnya: 10 : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, pembagi kemari, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, pembagi, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, pembagi kemari, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, pembagi...



Coba ananda perhatikan petunjuk berikut ini:

- Diskusikanlah soal-soal berikut ini dengan teman kelompokmu
- Gunakan permainan pembagi, kemari!
- Setiap langkah penyelesaian harus dipahami oleh setiap anggota kelompok
- Hasil diskusi/kerja kelompok akan kita presentasikan di depan kelas

Contoh 3

Selesaikanlah soal-soal berikut ini dengan menggunakan permainan pembagi, kemari!!

a. $6 : 1 =$

b. $10 : 1 =$

Penyelesaian:

a. $6 : 1 =$

Jawab:

.....
.....
.....

b. $10 : 1 =$

Jawab:

.....
.....
.....

Ayo selesaikan soal latihan dibawah ini tanpa bantuan anggota kelompok!!!!

Soal Latihan:

Coba, selesaikan soal berikut ini!

1. $20 : 2 =$

2. $28 : 4 =$

3. $30 : 3 =$

4. $25 : 5 =$

5. $66 : 6 =$

Jawab :

1.
.....
.....
2.
.....
.....
3.
.....
.....
4.
.....
.....
5.
.....
.....

d. Kantong ajaib

Untuk memahami langkah-langkah sistematis penyelesaian kalimat pembagian, digunakan permainan yang diberi nama permainan “**Kantong Ajaib**”. Permainan ini dapat digunakan untuk pembagian dengan bilangan yang dibagi tergolong besar. Langkah-langkah permainan ini adalah:

1. Sediakan kartu kecil biru untuk menyatakan ratusan, kartu kecil merah untuk menyatakan puluhan dan kartu kecil putih untuk menyatakan satuan, kemudian sediakan kantong yang dibuat dari karton sebagai kantong ajaib.
2. Ananda diminta mengerjakan $112:2$.
3. Guru menerangkan bahwa 112 dapat diwakili 1 kartu biru, 1 kartu merah dan 2 kartu putih.
4. Ananda diminta menukar 1 kartu biru menjadi 10 kartu merah sehingga kartu merah $10 + 2 = 12$
5. Ananda diminta menempatkan 12 kartu merah dalam dua kantong puluhan sehingga masing-masing kantong berisi 5 kartu dan bersisa 2 kartu.
6. Ananda diminta menukar 2 kartu merah sisa menjadi 20 kartu putih, sehingga total kartu putih $20 + 2 = 22$.
7. Ananda diminta menempatkan 22 kartu putih dalam dua kantong satuan sehingga masing-masing kantong berisi 11 kartu putih.
8. Tunjukkan bahwa masing-masing kantong puluhan berisi 5 kartu merah yang berarti nilainya 50 dan 2 kartu putih di masing-masing kantong satuan yang berarti nilainya 2.
9. Membantu anak mengambil kesimpulan bahwa $112 : 2 = 50 + 2 = 52$.

10. Ulangi kembali permainan ini dengan contoh-contoh yang lain sampai ananda mengerti betul tentang pembagian.

Misalnya:

Yanti memiliki 225 buah pensil, ingin dibagikan kepada 5 orang temannya, setiap temannya mendapat bagian yang sama. Berapakah banyak bagian temannya masing-masing?

Penyelesaian:

Gunakan permainan kantong ajaib

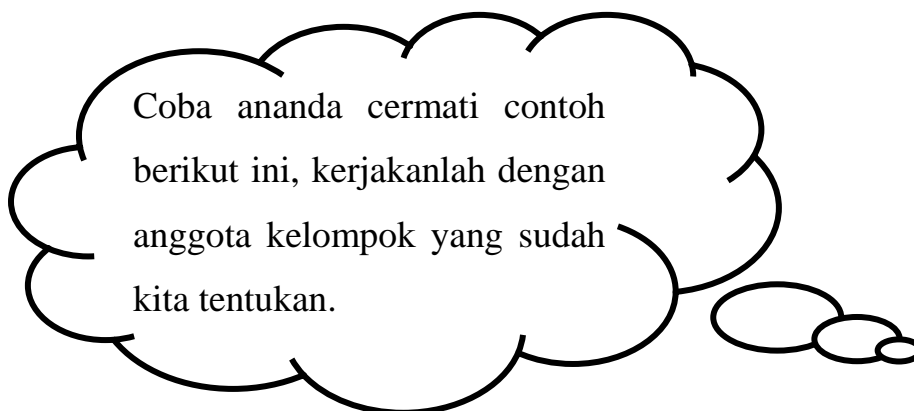
Dik : 225 buah pensil, dibagikan kepada 5 orang

Dit : berapa banyak bagian masing-masing temannya ?

Jawab :

1. 225 dapat digantikan dengan 2 kartu biru, 2 kartu merah dan 5 kartu putih.
2. Tukarlah 2 kartu biru menjadi 20 kartu merah sehingga total kartu merah
 $20 + 2 = 22$
3. Tempatkanlah 22 kartu merah dalam lima kantong puluhan sehingga masing-masing kantong berisi 4 kartu dan bersisa 2 kartu.
4. Tukarkanlah 2 kartu merah sisa menjadi 20 kartu putih, sehingga total kartu putih
 $20 + 5 = 25$.
5. Tempatkanlah 25 kartu putih dalam lima kantong satuan sehingga masing-masing kantong berisi 5 kartu putih.
6. Tunjukkan bahwa masing-masing kantong puluhan berisi 4 kartu merah yang berarti nilainya 40 dan 5 kartu putih di masing-masing kantong satuan yang berarti nilainya 5.

7. Dapat diambil kesimpulan bahwa $225 : 5 = 45$



Coba ananda perhatikan petunjuk berikut ini:

- Diskusikanlah soal-soal berikut ini dengan teman kelompokmu.
- Gunakan permainan kantong ajaib.
- Setiap langkah penyelesaian harus dipahami oleh setiap anggota kelompok
- Hasil diskusi/kerja kelompok akan kita presentasikan di depan kelas

Contoh 4

Tiap-tiap bangku diduduki oleh 2 orang anak, banyak anak yang duduk seluruhnya 112 orang. Berapa bangku yang diduduki anak-anak ? gunakan permainan kantong ajaib

Penyelesaian:

Dik:.....

Dit:.....

.....

.....

Jawab:

.....

.....

.....

.....

Ayo selesaikan soal latihan dibawah ini tanpa bantuan anggota kelompok!!!!

Soal Latihan:

1. $102 : 2 =$
2. $108 : 4 =$
3. $111 : 3 =$
4. Ibu mempunyai 110 buku tulis, ibu ingin membagikan buku tulis tersebut kepada 2 orang anaknya. Berapakah bagian masing-masing anaknya?
5. Rina mempunyai 235 pensil, rina membagikannya kepada 5 orang temannya. Berapakah bagian masing-masing temannya?

Jawaban:

1.
.....
.....

2.
.....
.....

3.
.....
.....

4. Dik:.....
.....

Dit:.....
.....

Jawab:.....
.....
.....

5. Dik:.....
.....

Dit:.....
.....

Jawab:.....
.....
.....

Lampiran 3

**KETUNTASAN BELAJAR BERDASARKAN PERSENTASE PENCAPAIAN TES
HASIL BELAJAR SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA**

NO	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Total	%	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	Abu Sofyan	20	-	0	20	0	40	40%	Tidak Tuntas
2	Agus Irawan	20	20	0	0	-	40	40%	Tidak Tuntas
3	Ami	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
4	Andre	0	0	-	20	20	40	40%	Tidak Tuntas
5	Anggun Riani	20	20	20	20	-	80	80%	Tuntas
6	Daut	20	0	0	20	20	60	60%	Tidak Tuntas
7	Elsa	20	20	20	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
8	Hamzah	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
9	Irfan Hasibuan	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
10	Jainal	20	0	0	-	0	20	20%	Tidak Tuntas
11	Junet	0	-	20	20	0	40	40%	Tidak Tuntas
12	Koir	20	0	20	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
13	Masita Hrp	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
14	Novida Sir	0	20	20	20	-	60	60%	Tidak Tuntas
15	Nuafika	20	20	20	0	-	60	60%	Tidak Tuntas
16	Nuriansa	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
17	Peri Wahyudi	20	20	20	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
18	Putra	20	20	0	20	-	60	60%	Tidak Tuntas
19	Rido	20	20	0	0	-	40	40%	Tidak Tuntas
20	Robiatul Hajar	20	0	0	20	-	40	40%	Tidak Tuntas
21	Robiyanti	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
22	Salwah Sir	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
23	Santri Saulia	0	20	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
24	Srihartati	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
25	Sriharyati	20	0	20	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
26	Tri Utami	20	-	20	0	-	40	40%	Tidak Tuntas
27	Umrolania Hsb	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
28	Wahyu Alamsah	20	0	0	0	20	40	40%	Tidak Tuntas
29	Wiwin	20	0	20	20	-	60	60%	Tidak Tuntas
30	Wildani	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
31	Yuni	20	0	20	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
32	Yunita Sari	20	0	20	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa							1.780		
Rata – rata kelas							55,62		
Persentase ketuntasan belajar siswa							25%		

Lampiran 4

**KETUNTASAN BELAJAR BERDASARKAN PERSENTASE PENCAPAIAN TES
HASIL BELAJAR SIKLUS I PERTEMUAN KEDUA**

NO	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Total	%	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	Abu Sofyan	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
2	Agus Irawan	20	20	-	20	-	60	60%	Tidak Tuntas
3	Ami	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
4	Andre	20	20	-	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
5	Anggun Riani	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
6	Daut	20	0	20	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
7	Elsa	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
8	Hamzah	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
9	Irfan Hasibuan	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
10	Jainal	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
11	Junet	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
12	Koir	20	0	0	20	20	60	60%	Tidak Tuntas
13	Masita Hrp	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
14	Novida Sir	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
15	Nuriafika	20	20	20	20	-	80	80%	Tuntas
16	Nuriansa	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
17	Peri Wahyudi	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
18	Putra	20	20	-	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
19	Rido	20	20	-	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
20	Robiatul Hajar	20	0	0	20	0	40	40%	Tidak Tuntas
21	Robiyanti	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
22	Salwah Sir	20	20	0	20	20	80	80%	Tuntas
23	Santri Saulia	20	0	20	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
24	Srihartati	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
25	Sriharyati	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
26	Tri Utami	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
27	Umrolania Hsb	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
28	Wahyu Alamsah	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
29	Wiwin	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
30	Wildani	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
31	Yuni	20	0	0	20	20	60	60%	Tidak Tuntas
32	Yunita Sari	20	0	0	20	0	40	40%	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa							1.860		
Rata – rata kelas							58,12		
Persentase ketuntasan belajar siswa							40,62%		

Lampiran 5

**KETUNTASAN BELAJAR BERDASARKAN PERSENTASE PENCAPAIAN TES
HASIL BELAJAR SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA**

NO	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Total	%	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	Abu Sofyan	20	20	0	20	20	80	80%	Tuntas
2	Agus Irawan	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
3	Ami	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
4	Andre	20	20	20	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
5	Anggun Riani	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
6	Daut	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
7	Elsa	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
8	Hamzah	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
9	Irfan Hasibuan	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
10	Jainal	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
11	Junet	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
12	Koir	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
13	Masita Hrp	20	20	0	20	20	80	80%	Tuntas
14	Novida Sir	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
15	Nuriafika	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
16	Nuriansa	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
17	Peri Wahyudi	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
18	Putra	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
19	Rido	20	20	20	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
20	Robiatul Hajar	20	0	0	20	0	40	40%	Tidak Tuntas
21	Robiyanti	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
22	Salwah Sir	20	20	0	20	20	80	80%	Tuntas
23	Santri Saulia	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
24	Srihartati	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
25	Sriharyati	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
26	Tri Utami	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
27	Umrolania Hsb	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
28	Wahyu Alamsah	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
29	Wiwin	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
30	Wildani	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
31	Yuni	20	0	20	20	20	80	80%	Tuntas
32	Yunita Sari	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa							2.320		
Rata – rata kelas							72,5		
Persentase ketuntasan belajar siswa							71,87%		

Lampiran 6

**KETUNTASAN BELAJAR BERDASARKAN PERSENTASE PENCAPAIAN TES
HASIL BELAJAR SIKLUS II PERTEMUAN KEDUA**

NO	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Total	%	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	Abu Sofyan	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
2	Agus Irawan	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
3	Ami	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
4	Andre	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
5	Anggun Riani	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
6	Daut	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
7	Elsa	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
8	Hamzah	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
9	Irfan Hasibuan	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
10	Jainal	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
11	Junet	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
12	Koir	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
13	Masita Hrp	20	20	0	20	20	80	80%	Tuntas
14	Novida Sir	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
15	Nuriafika	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
16	Nuriansa	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
17	Peri Wahyudi	20	20	20	20	20	100	80%	Tuntas
18	Putra	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
19	Rido	20	20	20	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
20	Robiatul Hajar	20	-	20	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
21	Robiyanti	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
22	Salwah Sir	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
23	Santri Saulia	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
24	Srihartati	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
25	Sriharyati	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
26	Tri Utami	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
27	Umrolania Hsb	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
28	Wahyu Alamsah	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
29	Wiwin	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
30	Wildani	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
31	Yuni	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
32	Yunita Sari	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa						2.820			
Rata – rata kelas						87,5			
Persentase ketuntasan belajar siswa						88,12%			



DEPARTEMEN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN

Sekretariat: Jl. Imam Bonjol Km. 4,5 Sihitang Telp. 0634-22080 Padangsidimpuan 22733

or: Sti. 14/UBS/ /2011
pr : -----
: Pembimbing Skripsi

Padangsidimpuan, 21 Oktober 2011
Kepada
Yth. **1. Ibu Magdalena, M.Ag**
2. Ibu Almira Amir, M.Si
Di -
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan hasil sidang Tim Pengkajian Kelayakan Judul Skripsi, telah ditetapkan judul skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini sebagai berikut.

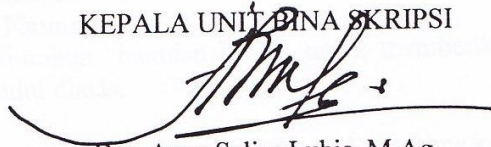
Nama/NIM : NIRWANA HARAHAHAP / 07.3300063
Jurusan/ Prog. Studi : TARBIYAH/TADRIS MATEMATIKA-2
Judul Skripsi : **Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pembagian Siswa Kelas III SD Inpres No.114365 Hutagodang Kecamatan Sungai kanan**

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian penulisan skripsi mahasiswa dimaksud.


Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

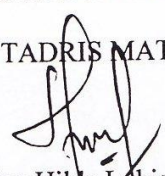
KEPALA UNIT BINA SKRIPSI


Drs. Agus Salim Lubis, M.Ag
NIP. 19630821 199303 1 003

KETUA JURUSAN TARBIYAH


Hj. Zulhidana, S.Ag, M.Pd
NIP. 19720720 199703 2 003

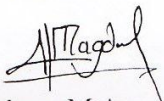
KETUA PRODI TADRIS MATEMATIKA


Dr. Lelya Hilda Lubis, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

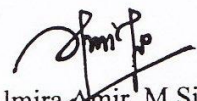
PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI PEMBIMBING

~~BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA~~
PEMBIMBING I

22/11
/11


Magdalena, M.Ag
Nip. 19740319 200003 2 002

~~BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA~~
PEMBIMBING II


Almira Amir, M.Si
Nip. 19730902 200801 2 006



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

Alamat : Jl.Imam Bonjol Km 4,5 Sihitang Telp (0634) 22080 Padangsidimpuan 22733
website:<http://stainpsp.ac.id>

Padangsidimpuan, 6 Pebruari 2012

Nomor :Sti.14/II.B4/PP.00.9/ 22/ /2012

Lamp. : -

Hal : **Mohon Bantuan Informasi
Penyelesaian Skripsi.**

Kepada Yth,
Kepala SD Inpres No.114365 Hutagodang
Kec. Sungai Kanan
di-

Tempat.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)
Padangsidimpuan menerangkan bahwa :

Nama : Nirwana Harahap
Nomor Induk Mahasiswa : 07. 330 0063
Jurusan/prog.Studi : Tarbiyah/TMM
Alamat : Perumahan Indah Lestari

adalah benar Mahasiswa STAIN Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi
dengan Judul **“Penerapan Metode Permainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar
Matematika Pada Materi Pembagian Siswa Kelas III SD Inpres No. 114365
Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan“.**

Schubungan dengan itu, dimohon bantuan Bapak untuk memberikan data dan
informasi sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.



SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SD Inpres No. 114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan, menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa:

Nama : Nirwana Harahap
Nim : 073300 063
Jurusan/ prodi : Tarbiyah/TMM
Alamat : Perumahan Indah Lestari

Telah benar-benar melaksanakan penelitian di SD Inpres No. 114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan, masuk penelitian pada tanggal 20 february 2012 dan berakhir pada tanggal 03 maret 2012, dengan judul skripsi:

“Penerapan Metode Permainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pembagian Siswa Kelas III SD Inpres No. 114365 Hutagodang Kecamatan Sungai Kanan”.

Demikian surat keterangan pelaksanaan penelitian ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Mengetahui:

Kepala Sekolah SD Inpres No. 114365 Hutagodang



Misbah Kejora Harahap, S.Pd

Nip: 130993167

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas Pribadi

- a. Nama : NIRWANA HARAHAP
- b. Nim : 07.3300063
- c. Tempat Tgl Lahir : Sihosur, 17 Februari 1989
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Sihosur, Kec. Sungai Kanan, Kab. Labuhan Batu

2. Nama Orangtua

- a. Ayah : Alimuddin Harahap
- b. Ibu : Haniyah Siregar
- c. Pekerjaan : Tani
- d. Alamat : Sihosur, Kec. Sungai Kanan, Kab. Labuhan Batu

3. Pendidikan

- SD Inpres No. 114365 Hutagodang Tamat Tahun 2000/2001.
- MTs S Islamiyah Hutagodang Tamat Tahun 2003/2004.
- MAN Hutagodang Tamat Tahun 2006/2007.
- Masuk STAIN Padangsidimpuan Tahun 2007/2008