

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS
III SD INPRES TALLO TUA MAKASSAR MELALUI ALAT PERAGA
KARTU MAINAN.**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Kegurua
dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

Yusniar Rani
NIM: K 10540 4073 09

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM PPKHB PENDIDIKAN GURU SEKOLAH
DASAR TAHUN 2015**

ABSTRAK

Yusniar Rani, 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SD Inpres Tallo Tua I Makassar melalui Alat Peraga Kartu Mainan.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SKGJ-PPKHB), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., dan pembimbing II Haerul Syam , S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom Action Research*) yang bertujuan (1) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Inpres Tallo Tua I Makassar melalui alat peraga kartu mainan, (2) aktivitas siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I Makassar dalam pembelajaran matematika melalui alat peraga kartu mainan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 sebanyak 35 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa dan lembar observasi aktivitas siswa.

Hasil yang diperoleh dari analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif adalah sebagai berikut: kehadiran siswa dalam proses belajar mengajar meningkat, hal ini dilihat dari daftar hadir siswa pada setiap pertemuan; perhatian siswa dalam pembahasan materi pelajaran meningkat; keaktifan siswa dalam mengerjakan latihan terkontrol baik dalam bentuk kelompok atau individu; motivasi siswa untuk belajar meningkat sehingga semangat siswa mengalami peningkatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dari skor hasil belajar yang dicapai terlihat adanya peningkatan yaitu; skor rata-rata hasil belajar matematika siswa pada siklus I mencapai 68 dari skor ideal 100, setelah dilanjutkan pada siklus II skor rata-rata hasil belajar matematika siswa mencapai 74,28 dari skor ideal 100. Banyaknya siswa yang tuntas pada siklus I adalah 22 orang (62,86%) dari 35 orang. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I Makassar dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan alat peraga kartu mainan

Keyword: Peningkatan Pemahaman Konsep, Pendekatan Matematika Realistik

KATA PENGANTAR



“Assalamu’alaikum warahmatullahi wa barakatuh”

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanu wata’ala atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan karunia-Nya serta kerja keras penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SD Inpres Tallo Tua I Makassar melalui Alat Peraga Kartu Mainan” dirampungkan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah makassar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini, tidak akan terwujud tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak yang senantiasa memberikan dorongan, bantuan, petunjuk dan bimbingan, kepada penulis. Oleh karena itu, penulis bersyukur dan mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah turut ikhlas membantu.

Penghargaan yang tertinggi dan ucapan terimakasih yang tulus ikhlas penulis ucapkan kepada Ayahanda Muhammad Yunus dan Ibunda St. Irmawati yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, membiayai, dan memberikan semangat serta selalu mendo’akan penulis. Selanjutnya, penulis mengucapkan terimakasih kepada saudara-saudari ku yang selalu mencurahkan kasih sayang dan memberikan dorongan, nasihat, serta do’a restu agar penulis dapat menyelesaikan pendidikan.

Ucapan terimakasih dan penghargaan penulis sampaikan pula kepada:

1. Bapak Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Dr. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum., Dekan FKIP Unismuh Makassar.
3. Ibunda Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

4. Ibu Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unismuh Makassar, sekaligus sebagai penasihat akademik.
5. Bapak Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya disela kesibukan beliau untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini sampai tahap penyelesaian.
6. Bapak Haerul Syam, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya disela kesibukan beliau untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen jurusan pendidikan guru sekolah dasar yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan dan jasa-jasa yang tak ternilai harganya kepada penulis.
8. Bapak Saiye Ali, S. Pd.I selaku Kepala SD Inpres Tallo Tua I dan Ibu Irmawati, S.Pd. Selaku guru kelas yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian ini, beserta para guru-guru yang telah menerima dan memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian

DAFTAR ISI

9. Buat saudari-saudari ku tersayang: Ukhti asriani Nurdin, kan Sukmawati Nur, Muswahyuni, dan saudari ku yang lain yang tak sempat disebutkan namanya satu persatu. Jazakumullahu Kahairan.

Kepada semua pihak yang telah mendukung penulis selama ini, baik secara langsung maupun tidak langsung , semoga bantuan yang telah diberikan memperoleh balasan yang setimpal dari yang Maha Rahman.

Akhirnya kepada Allah-lah kita berserah diri, bermohon semoga amalan kita bernilai pahala di sisi-Nya. Aamiin Yaa Rabbal’alaamiin.

Makassar, Maret 2014

PENULIS

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN	6
A. Kajian Pustaka	6
1. Pengertian Belajar.....	6
2. Hasil Belajar Matematika.....	8
3. Alat Peraga Kartu Mainan.....	9
B. Kerangka Pikir	12
C. Hipotesis Penelitian	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
A. Jenis Penelitian.....	14
B. Lokasi dan Subjek penelitian	14
C. Faktor yang Diselidiki.....	14
D. Prosedur Penelitian	14

E. Instrumen Penelitian.....	18
F. Teknik Pengumpulan Data.....	19
G. Teknik Analisis Data.....	19
H. Indikator Keberhasilan	20
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	21
A. Hasil Penelitian	21
B. Pembahasan Hasil Penelitian	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	33
A. Kesimpulan	33
B. Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu menghadapi persaingan dimasa yang akan datang merupakan program utama pemerintah, khususnya dalam dunia pendidikan. Untuk itu diperlukan manusia yang tidak hanya mempunyai pengetahuan dan keterampilan, tetapi hendaklah mempunyai kemampuan berpikir kreatif, untuk membentuk manusia yang berkualitas maka salah satunya manusia perlu mempelajari matematika.

Untuk mencapai tujuan tersebut bukanlah hal yang mudah, karena pendidikan merupakan suatu sistem yang sangat kompleks. Sistem pendidikan terdiri atas berbagai sub sistem masukan. Proses, dan keluaran pendidikan. Jika berbicara mengenai peningkatan mutu pendidikan matematika, maka ketiga sub sistem tersebut mutlak mendapat penanganan secara serius dan profesional.

Matematika sebagai salah satu sarana/berfikir ilmiah sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis, sistematis, dan kritis dalam diri siswa. Demikian pula matematika merupakan pengetahuan dasar yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan belajarnya dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Bahkan matematika berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan sebagai alat bantu untuk mengembangkan disiplin ilmu lainnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya pendidikan yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika disetiap jenjang pendidikan.

Mengingat pentingnya peranan matematika tersebut di atas, maka pengajaran matematika diberbagai jenjang pendidikan formal perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh. Para siswa Sekolah Dasar (SD), mutlak dituntut untuk menguasai pelajaran matematika yang terlihat dalam bentuk hasil belajar matematika yang tinggi. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di Sekolah Dasar, antara lain melalui perubahan dan penyempurnaan kurikulum, peningkatan kualifikasi guru, pengadaan buku-buku pegangan, bahkan penyediaan sarana dan prasarana.

Namun pada kenyataannya salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada bulan Februari 2013 diperoleh keterangan bahwa hasil belajar matematika siswa masih jauh dari yang diharapkan, padahal guru telah melakukan berbagai usaha. Namun yang terlihat di lapangan, harapan tersebut belum terwujud. Hal ini terlihat pada nilai semester untuk mata pelajaran matematika kurang dari KKM 70 yaitu 60. Siswa yang memperoleh nilai standar minimal ketuntasan 35 %, dan siswa yang tidak tuntas 65 %.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi seperti variabel-variabel yang secara teoritis menghambat proses belajar matematika siswa sekolah dasar, antara lain perasaan cemas yang berlebihan dan kesulitan belajar yang dialami siswa. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar terutama dalam hal metode mengajarnya, dimana pada sekolah dasar siswa masih membutuhkan hal-hal yang konkrit.

Pada sekolah dasar dalam mengajar perlu adanya perlakuan yang khusus, dimana seorang guru harus betul-betul memahami hal-hal yang berkenaan dengan sifat dan karakter siswa yang dihadapinya. Dalam pokok bahasan pecahan seorang guru harus membuat situasi dalam mengajar jangan kaku dan siswa harus berperan aktif di dalamnya. Dalam hal ini peneliti mencoba memecahkan suatu masalah dengan memberikan suatu permainan yang berhubungan dengan operasi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang berumur antara tujuh sampai dengan 12 tahun pada dasarnya perkembangan intelektualnya termasuk dalam tahap operasional kongkret, sebab berfikir logiknya didasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek. Dengan kata lain penggunaan media (termasuk alat peraga) dalam pembelajaran matematika di SD memang diperlukan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak.

Kenyataan yang terjadi di sekolah (berdasar hasil observasi dan tanya jawab dengan beberapa guru) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika jarang menggunakan media/alat peraga. Salah satu penyebab yang terdeteksi adalah guru kurang bisa mengembangkan diri dalam pemanfaatan dan pengembangan media/alat peraga

Berdasarkan hal di atas, penulis mengangkat judul penelitian yaitu : ”
Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SD. Inpres Tallo Tua I Makassar Melalui Alat Peraga Kartu Mainan.”

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika diantaranya :

- a. Siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran
- c. Siswa kurang memahami pelajaran yang diberikan
- d. Suasana kelas kurang menyenangkan

Masalah tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I Makassar.

2. Cara Memecahkan Masalah

Untuk memecahkan masalah tentang rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I Makassar diterapkan pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) “Apakah penggunaan alat peraga kartu mainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I Makassar”?
- 2) Bagaimana aktivitas belajar matematika pada siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I Makassar melalui alat peraga kartu mainan?

C. Tujuan Penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan di atas. Secara rinci tujuan penelitian ni adalah :

- 1) Untuk mengetahui penggunaan alat peraga kartu mainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I Makassar.
- 2) Untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika pada siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I Makassar melalui alat peraga kartu mainan

D. Manfaat Penelitian.

Berdasarkan fokus masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis.

Bagi lembaga pendidikan sebaiknya menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi orang tua siswa dalam pengasuhannya dapat meningkatkan motivasi belajarnya sehingga prestasi yang diraihinya lebih meningkat.
- b. Bagi guru/pendidik agar melakukan pendekatan permainan kartu mainan pecahan dalam mengajarkan matematika guna meningkatkan hasil belajarnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian belajar

Slameto (2003:2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini, proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses.

Menurut Sahabuddin (1999: 88) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau merubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya.

Belajar merupakan serangkaian upaya untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dan sikap serta nilai siswa, baik kemampuan intelektual, sosial, afektif, maupun psikomotor. (Ibrahim dan Nana Syaodih, 2010:35).

Ausubel dan Robinson (Ibrahim dan Nana Syaodih, 2010:35), mengemukakan adanya empat macam belajar, yaitu: belajar menerima dengan lawannya belajar diskaveri, dan belajar menghafal dengan lawannya belajar bermakna.

Dari berbagai pandangan ahli yang mencoba memberikan defenisi tentang belajar dapat diambil kesimpulan bahwa belajar selalu melibatkan tiga hal pokok

yaitu: adanya perubahan tersebut disebabkan oleh interaksi dengan lingkungan, bukan oleh proses kedewasaan ataupun perubahan-perubahan kondisi fisik yang sifatnya sementara.

Penerapan prinsip-prinsip belajar yang perlu diperhatikan guru adalah sebagai berikut:

- a. Di awal pembelajaran hendaknya guru memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
- b. Guru perlu mengetahui seberapa jauh pengetahuan, prasyarat telah diketahui oleh siswa sebelum mempelajari suatu materi pelajaran.
- c. Jika materi yang dipelajari siswa memerlukan latihan untuk memantapkan penguasaan, maka guru perlu menyediakan kesempatan berlatih pada setiap kali jam pelajaran.
- d. Guru hendaknya memberikan kesempatan belajar bagi para siswa.

Guru perlu menyadari bahwa keaktifan siswa dalam belajar membutuhkan keterampilan langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, Hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah, antara lain :

1. Ranah Kognitif.

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah Afektif.

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai. Organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. Ranah Psikomotor.

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati)

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

2. Hasil Belajar Matematika

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia hasil adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha (pikiran, dan sebagainya) atau akibat, kesudahan dari (pertandingan, ujian dan sebagainya).

Tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran dapat ditinjau dari proses dan hasil belajar yang dicapai siswa. Untuk mengukur keberhasilan proses belajar maka dapat digunakan suatu penilaian. Penilaian merupakan aktivitas dalam

menentukan tinggi rendahnya hasil belajar itu sendiri. Hasil tersebut menggambarkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan dalam menguasai bahan pelajaran setelah memperoleh pengalaman belajar dalam kurun waktu tertentu yang akan diperlihatkan melalui skor yang diperoleh dalam tes hasil belajar. Sedangkan matematika sendiri adalah merupakan ilmu tentang struktur yang terorganisir dan sebagai sarana untuk berpikir logis, analisis, kreatif dan sistematis.

Jadi hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan penguasaan pelajaran matematika yang dicapai siswa setelah melalui proses belajar matematika yang diukur dengan menggunakan tes hasil belajar matematika.

3. Alat Peraga Kartu Mainan

a. Alat Peraga

1) Pengertian dan fungsi alat peraga:

Menurut Estiningsih (1994) alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajari. Contoh: papan tulis, buku tulis, dan daun pintu yang berbentuk persegi panjang dapat berfungsi sebagai alat peraga pada saat guru menerangkan bangun geometri dalam persegi panjang.

Fungsi utama alat peraga adalah untuk menurunkan keabstrakan dari konsep, agar anak mampu menangkap arti sebenarnya dari konsep yang dipelajari. Dengan melihat, meraba, dan memanipulasi alat peraga maka anak mempunyai pengalaman nyata dalam kehidupan tentang arti konsep

2) Tujuan penggunaan alat peraga :

- Memberikan kemampuan berpikir matematika secara kreatif.
- Mengembangkan sikap yang menguntungkan ke arah berpikir matematika.
- Menunjang matematika di luar kelas, yang menunjukkan penerapan matematika dalam keadaan sebenarnya.
- Memberikan motivasi dan memudahkan abstraksi.

<http://ebookbrowse.com/permainan-matematika-untuk-pembelajaran-matematika-sd-pada-materi-pecahan-pdf-d305813284>)

3) Syarat syarat penggunaan alat peraga

Endyah Murniati (2012:51) menyatakan bahwa alat peraga memegang peranan yang sangat penting dalam mengantarkan suksesnya anak-anak kita dalam belajar berhitung. Tidak semua alat bias kita jadikan sebagai alat peraga. Oleh karena itu harus dipertimbangkan dalam menggunakan alat-alat peraga itu, yaitu :

a. Efektif

Penggunaan alat peraga tidak harus mahal dan canggih, yang penting alat peraga tersebut dapat merangsang minat anak untuk senang berhitung. Anda perlu membangun suasana yang menjadikan anak senang bermain dengan alat-alat itu.

b. Fleksibel

Jangan gunakan alat-alat peraga yang berat dan susah digunakan oleh anak. Anda harus mempertimbangkan tingkat fleksibilitas dari alat-alat peraga itu sendiri.

c. Aman

Gunakan alat peraga yang aman digunakan oleh anak-anak sehingga mereka terhindar dari kecelakaan yang dapat memberi pengalaman buruk ketika belajar berhitung.

d. Menarik

Menarik merupakan faktor terpenting yang harus anda perhatikan saat memilih alat-alat peraga untuk anak. Oleh karena itu, buatlah alat peraga yang menarik bagi mereka.

e. Memancing imajinasi

Kemampuan menghitung harus bisa dibangun secara seimbang dengan kemampuan anak berimajinasi. Mengapa harus demikian? karena tidak menutup kemungkinan anak akan didera oleh rasa bosan dan jenuh bila harus terus menerus diajak belajar berhitung. Oleh karena itu, menggunakan alat peraga yang dapat memancing imajinasi mereka adalah pilihan yang sangat tepat.

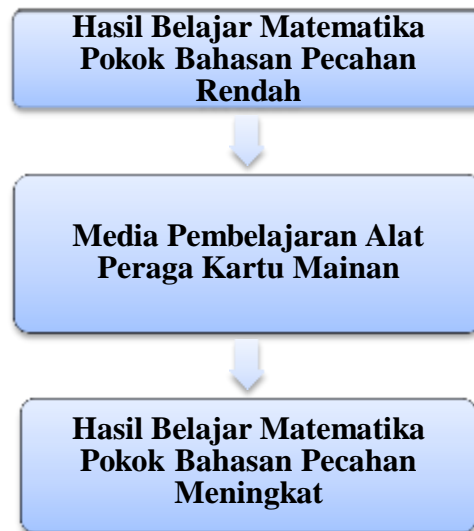
B. Kerangka pikir.

Media Pembelajaran Kartu matematika memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Media

pembelajaran mempunyai kemampuan untuk melibatkan murid dalam proses belajar secara aktif. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan media pembelajaran, peranan guru tidak kelihatan tetapi interaksi antara murid menjadi lebih menonjol. Disini setiap murid menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Seringkali masalah-masalah yang mereka hadapi mereka pecahkan sendiri terlebih dahulu. Bila mereka tidak bisa baru menanyakan kepada guru. Karena interaksi seperti ini, mereka jadi mengetahui kekuatan masing-masing dan dapat memanfaatkannya. Guru dan tutor dapat benar-benar berperan sebagai fasilitator proses belajar di kelompok belajar.

Kartu mainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. Keterampilan yang dipelajari melalui pembelajaran dengan kartu mainan jauh lebih mudah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dari pada keterampilan yang diperoleh lewat penyampaian pelajaran secara biasa, hal ini disebabkan media pembelajaran kartu matematika memberi kesempatan pada siswa untuk mempraktekkan tingkah laku yang nyata.

Kerangka pikir penelitian ini tentang pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan dapat digambarkan sebagai berikut :



C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini, adalah : ” Jika alat peraga kartu mainan digunakan dalam Pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III SD. Inpres Tallo Tua I Kota Makassar.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan tahapan-tahapan sebagai berikut ; perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Tallo Tua I Makassar dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III_B yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2013-2014 dengan siswa sebanyak 50 orang yang terdiri dari 23 perempuan dan 27 laki-laki.

C. Faktor yang Diselidiki

Faktor-faktor yang diselidiki adalah sebagai berikut:

1. Faktor Proses

Akan diselidiki interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Faktor Hasil

Untuk melihat hasil belajar matematika siswa setelah dilaksanakan pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini melalui 2 tahapan siklus, kedua tahapan tersebut terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi tindakan sebagai berikut

a. Siklus 1.

Pelaksanaan penelitian siklus pertama dibagi atas empat tahap sesuai dengan kriteria penelitian tindakan kelas, yaitu :

1. Tahap Perencanaan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut :

- a. Menghubungi kepala sekolah dalam rangka rencana penelitian.
- b. Menelaah kurikulum sehingga kompetensi dasar menggunakan alat-alat ukur waktu dapat diajarkan 3 kali pertemuan.
- c. Membuat rencana pembelajaran untuk setiap pertemuan yang menggunakan alat peraga.
- d. Membuat format observasi untuk mengamati kondisi kelas selama tindakan dengan penggunaan alat peraga.
- e. Merancang dan membuat soal, baik latihan di kelas maupun tugas pekerjaan rumah.
- f. Membuat tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar materi.
- g. Mengadakan pertemuan dengan guru kelas III untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP) dan jadwal kegiatan pelaksanaan.

2. Tahap Tindakan.

Secara umum kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 berlangsung selama 2 minggu atau 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan (tatap muka) 2 x 35 menit yang sesuai dengan kurikulum. Pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga diisi

dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga, pertemuan ke 4 diisi dengan pemberian tes hasil belajar (ulangan harian untuk siklus pertama)

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus 1 ini adalah :

- a. Mengajarkan materi dengan menggunakan alat peraga dengan maksud agar siswa memfokuskan perhatian/minat dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi yang belum dimengerti.
- c. Agar siswa lebih aktif, rasa percaya dirinya tinggi, bersemangat dan terampil dalam menyelesaikan soal maka siswa diberi tugas berupa soal latihan secara tertulis langsung di kelas.
- d. Mengambil tugas, memeriksa dan memberi umpan balik mengenai kemandirian siswa dalam menyelesaikan tugas.

3. Tahap Observasi.

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan di kelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Data yang diobservasi adalah keaktifan belajar siswa selama proses belajar mengajar.

Penguasaan siswa terhadap bahan ajar yang telah diberikan pada siklus ini datanya diperoleh dari tes pada akhir siklus berupa ulangan harian. Data hasil tes pada akhir siklus berupa ulangan harian.

4. Tahap Analisa dan Refleksi.

Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi dikumpulkan serta dianalisis, dalam tahap ini kelemahan-kelemahan atau kekurangan-kekurangan yang terjadi pada setiap pertemuan dalam satu siklus akan diperbaiki pada pertemuan berikutnya atau siklusnya berikutnya.

b. Gambaran siklus II.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua ini adalah mengulang kegiatan pada siklus pertama dan melakukan kegiatan yang lebih mengaktifkan siswa, dengan materi yang sama namun evaluasi yang berbeda. Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan adalah :

1. Tahap perencanaan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan secara umum sama dengan siklus pertama, sedangkan yang mengalami perubahan hanya pada pemberian tugas langsung dengan demonstrasi yang dianggap kurang berdasarkan refleksi hasil siklus 1

2. Tahap Tindakan.

Tahap tindakan yang dilakukan pada siklus II ini adalah melanjutkan langkah-langkah yang telah dilakukan pada siklus pertama hanya saja pada saat guru menyajikan materi pelajaran, guru mendemonstrasikan cara menentukan waktu dengan alat peraga.

3. Tahap Observasi.

Secara umum tahap observasi pada siklus II ini adalah melanjutkan kegiatan pada siklus pertama

4. Tahap Analisis dan Refleksi.

Kegiatan pada tahap analisis dan refleksi pada siklus II adalah mengulang langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I. Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi dikumpulkan serta dianalisis, dalam siklus II ini kelemahan-kelemahan atau kekurangan-kekurangan

yang terjadi pada setiap pertemuan berikutnya atau pada siklus berikutnya. Jika indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai berarti penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

E. Instrument Penelitian

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi (pengamatan) merupakan panduan dalam melakukan penilaian terhadap indikator-indikator dari aspek yang diamati. Indikator-indikator tersebut sudah didaftar secara sistematis dan sudah diatur menurut kategorinya.

Bentuk lembar observasi (pengamatan) adalah bentuk daftar cek dengan memberi tanda “√” pada kategori penilaian. Kategori penilaian ini merupakan petunjuk mengenai gambaran situasi objek yang diamati (diteliti).

Adapun objek/sasaran yang diamati dari observasi tersebut adalah kehadiran siswa, perhatian siswa terhadap pembahasan materi pelajaran, keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi dengan teman kelompoknya, kemampuan siswa mengemukakan pendapat dan perilaku siswa di dalam kelas secara keseluruhan.

2. Lembar Tes Hasil Belajar

Lembar tes hasil belajar yang dimaksud memuat sejumlah indikator penilaian sebagai acuan untuk menilai hasil tes belajar siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun tehnik pengambilan data adalah sebagai berikut :

1. Data hasil belajar siswa diperoleh dari tes hasil belajar setiap akhir siklus.
2. Data aktifitas siswa diperoleh dari hasil observasi terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung mengenai sikap, keaktifan, atau kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran.
3. Keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

Hasil belajar siswa dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Untuk analisis kuantitatif dilakukan analisis deskriptif, yaitu : skor rata-rata dan presentase. Selain itu akan ditentukan pula standar deviasi, tabel frekuensi dan presentase, nilai minimum dan maksimum yang diperoleh siswa pada tiap siklus.

Untuk menentukan kategori kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, maka kriteria yang digunakan berdasarkan kategorisasi data nilai hasil belajar yang diterapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (Jumliana, 2012: 35) sebagai berikut:

Skor Nilai hasil Belajar	Tingkat Penguasaan
0 – 54	Sangat rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 –100	Sangat tinggi

H. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah bila terjadi peningkatan skor rata-rata hasil belajar matematika. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah minimal 85% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang hasil penelitian setelah pelaksanaan pembelajaran matematika melalui alat peraga kartu mainan pada siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I Makassar. Sebagaimana dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa hasil penelitian akan dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif. Oleh karena itu, hasil dan pembahasan akan diuraikan berdasarkan data kuantitatif data hasil belajar dan data kualitatif data hasil observasi.

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan penelitian siklus I

a. Perencanaan tindakan

Pada tahap perencanaan penelitian menelaah kurikulum matematika SD kelas III pokok bahasan pecahan semester genap tahun ajaran 2013/2014. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat media pembelajaran , membuat paket kartu mainan berisi soal dsan jawaban, membuat lembar kerja siswa (LKS), mempersiapkan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas pada pelaksanaan tindakan siklus, membuat tes hasil belajar matematika , serta mempelajari bahan yang akan diajarkan sebagai sumber.

b. Pelaksanaan tindakan

siklus pertama dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, 3 kali pertemuan pembahasan materi yaitu pertemuan pertamapada tanggal 08 Februari 2014, pertemuan ke 2 tanggal 11 Februari 2014, pertemuan ke 3 tanggal 13 Februari 2014 dan 1 kali pemberian tes yaitu pada tanggal 15 Februari 2014 dengan pokok bahasan pecahan. Proses pembelajaran pada siklus pertama menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga kartu mainan.

c. hasil observasi siswa

pada siklus I keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1. keaktifan siswa pada siklus I

No.	Komponen yang diamati	Siklus I				Rata-rata	Persentase (%)
		1	2	3	4		
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat proses belajar mengajar	32	35	34	T E S S I K L U	33,6	96
2.	Siswa yang bertanya mengenai materi yang belum dimengerti	1	2	3		2	7,29
3.	Siswa yang menjawab pertanyaan dari guru	6	8	10		8	22,85
4.	Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis	5	7	9		7	20
5.	Siswa yang aktif pada saat kerja kelompok	15	20	24		19,6	56
6.	Siswa yang aktif pada saat bermain kartu	25	25	30		26,6	76

7.	Partisipasi siswa membuat kesimpulan	10	12	10	S	10,6	30,28
----	--------------------------------------	----	----	----	----------	------	-------

Berdasarkan tabel 4.1. dapat dilihat bahwa sekitar 96% siswa yang hadir pada siklus I yang dilaksanakan pada 4 kali pertemuan, ada 7,69% siswa yang bertanya mengenai materi yang belum dimengerti, dan 22,85% siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, 20% siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis, ada sekitar 20% siswa yang aktif bekerja dalam kelompoknya, dan 76% yang aktif pada saat bermain kartu, serta 30,28% siswa yang berpartisipasi membuat kesimpulan materi.

d. Analisis deskriptif hasil tes akhir siklus I

Pada siklus ini dilaksanakan hasil tes belajar yang berbentuk ulangan harian setelah selesai penyajian materi untuk siklus I. adapun hasil analisis deskriptif skor perolehan siswa setelah penerapan pembelajaran menggunakan media berupa alat peraga kartu mainan dapat dilihat pada tabel 4.2. berikut ini.

Tabel 4.2. statistika skor hasil belajar siswa pada siklus I

Statistika	Nilai statistik
Subyek	35
Skor ideal	100
Skor tertinggi	100
Skor terendah	50
Rentang skor	40

Skor rata-rata	68
Standar deviasi	

Tabel 4.2. menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diberi tindakan adalah 68 dari skor ideal 100, skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 50 dengan standar deviasi adalah 15,58 dengan rentang skor 40 yang berarti hasil belajar matematika murid kelas III SD Inpres Tallo Tua I Makassar dari skor terendah 50 dan tertinggi 90. Apabila skor belajar siswa pada siklus I dikelompokkan dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi skor yang ditunjukkan pada tabel 4.3. berikut.

Tabel 4.3. distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar pada siklus I

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0-54	Sangat rendah	-	-
2.	55-64	Rendah	13	37,14
3.	65-79	Sedang	14	40
4.	80-89	Tinggi	4	11,42
5.	90-100	Sangat tinggi	4	11,42
			35	100%

Berdasarkan tabel 4.3. di atas, dapat dikemukakan bahwa banyaknya siswa yang ketuntasan kerjanya berada pada kategori tidak tuntas sekitar 37,14% ,

sedangkan siswa yang hasil belajar matematikanya berada pada kategori tuntas sekitar 62,86%.

e. Refleksi siklus I

Siklus I dilaksanakan 4 kali pertemuan dengan penerapan pembelajaran menggunakan media berupa alat peraga kartu mainan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pada siklus I tampak masih ada siswa yang tidak hadir mengikuti pelajaran, baik itu tidak hadir tanpa keterangan maupun yang sakit.

Pada pertemuan pertama merupakan tahap awal pengenalan dan penyesuaian terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang berjalan efektif. Pada pertemuan berikutnya siswa mulai beradaptasi dengan pembelajaran diterapkan, walaupun penerapannya belum stabil, dan masih terdapat kekurangan terhadap pembelajaran matematika menggunakan media berupa alat peraga kartu mainan yang digunakan. Seperti siswa masih bingung dan kurang memperhatikan penjelasan dan ribut.

Sebelum masuk materi pelajaran guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian memberikan motivasi kepada siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran tersebut, tetapi masih ada siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan materi.

Dari skor hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I masih terdapat siswa yang tidak tuntas 37,14% sedangkan yang tidak tuntas 62,86% dari indikator keberhasilan 85%. Dilihat dari kenyataan ini maka peneliti harus berusaha memperbaiki semaksimal mungkin cara pengajarannya dengan menggunakan alat

peraga kartu mainan yang digunakan belum terserap dengan baik oleh siswa, maka perlu dilanjutkan siklus II.

2. Pelaksanaan penelitian siklus II

a. perencanaan tindakan

pada tahap perencanaan penelitian menelaah kurikulum matematika SD kelas III pokok bahasan pecahan semester genap tahun ajaran 2013/2014, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran, membuat paket kartu mainan berisi soal dan jawaban, membuat lembar kerja siswa (LKS), mempersiapkan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas pada pelaksanaan tindakan siklus, membuat tes hasil belajar matematika, serta mempelajari bahan yang diajarkan sebagai sumber.

b. pelaksanaan tindakan

siklus pertama dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, 3 kali pertemuan pembahasan materi yaitu pertemuan ke-5 pada tanggal 18 Februari 2014, pertemuan ke-6 tanggal 20 Februari 2014, pertemuan ke-3 tanggal 22 Februari 2014 dan 1 kali pemberian tes yaitu pada tanggal 25 Februari 2014 dengan pokok bahasan pecahan. Proses pembelajaran pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, pada prinsipnya pelaksanaan siklus II jauh berdasarkan hasil refleksi siklus I.

c. hasil observasi siswa

pada siklus II keaktifan siswa dapat dilihat pada hasil observasi yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5. keaktifan siswa pada siklus II

No.	Komponen yang diamati	Siklus II				Rata-rata	Persentase (%)
		1	2	3	4		
1.	Jumlah siswa yang hadir pada saat proses belajar mengajar	33	33	35	T E S I K L U S	33,6	96
2.	Siswa yang bertanya mengenai materi yang belum dimengerti	2	3	3		2,6	7,62
3.	Siswa yang menjawab pertanyaan dari guru	6	9	10		8,3	23,81
4.	Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis	6	10	9		8,3	23,81
5.	Siswa yang aktif pada saat kerja kelompok	20	23	24		22,3	63,81
6.	Siswa yang aktif pada saat bermain kartu	25	26	30		27,3	78,09
7.	Partisipasi siswa membuat kesimpulan	12	12	13		12,3	35,24

Berdasarkan tabel 4.5. dapat dilihat bahwa sekitar 96% siswa yang hadir pada siklus II yang dilaksanakan pada 4 kali pertemuan, ada 7,62% siswa yang bertanya mengenai materi yang belum dimengerti, ada 23,81% siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, 23,81% siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis, ada sekitar 63,81% siswa yang aktif bekerja

dalam kelompoknya, 78,09% siswa yang aktif saat bermain kartu, serta 35,24% siswa yang berpartisipasi membuat kesimpulan materi.

d. analisis deskriptif hasil tes akhir siklus II

pada siklus ini dilaksanakan hasil tes belajar yang berbentuk ulangan harian setelah selesai penyajian materi untuk siklus II. Adapun hasil analisis deskriptif skor perolehan siswa setelah penerapan pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan. Dapat dilihat pada tabel 4.6. berikut.

Tabel 4.6. statistic skor hasil belajar sisa pada siklus I

Statistic	Nilai statistik
Subyek	35
Skor ideal	100
Skor tertinggi	100
Skor terendah	55
Rentang skor	45
Skor rata-rata	74,28
Standar deviasi	18,56

Tabel 4.6. menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika murid setelah diberi tindakan adalah 74,28 dari skor ideal 100, skor tertinggi 100, dan skor terendah adalah 55 dengan standar deviasi adalah 18,56 dengan rentang skor 45 yang berarti hasil belajar matematika murid SD Inpres Tallo Tua I dari skor terendah 55 dan tertinggi 100. Apabila skor belajar siswa pada siklus II

dikelompokkan dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi skor yang ditunjukkan pada tabel 4.7. berikut.

Tabel 4.7. distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar pada siklus

II

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0-54	Sangat rendah	-	-
2.	55-64	rendah	4	11,43
3.	65-79	sedang	20	57,14
4.	80-89	Tinggi	5	14,28
5.	90-100	Sangat tinggi	6	17,14
jumlah			35	100%

Berdasarkan tabel 4.7. di atas, dapat dikemukakan bahwa dari 35 siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I tidak terdapat siswa pada kategori sangat rendah, 4 siswa atau 11,43% pada kategori rendah, 20 siswa atau 57,14% pada kategori sedang, 5 siswa atau 14,28% pada kategori tinggi, dan 6 siswa atau 17,14% pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan skor rata-rata hasil belajar matematika yang diperoleh siswa yaitu 74,28, dapat disimpulkan bahwa skor hasil belajar yang diperoleh siswa berada pada kategori sedang.

Untuk melihat persentase ketuntasan belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Tallo Tua I Makassar setelah diterapkan pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan pada siklus II dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.8. deskripsi ketuntasan hasil belajar matematika siswa pada siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-64	Tidak tuntas	5	14,28
65-100	Tuntas	30	85,71
Jumlah		35	100%

Berdasarkan tabel 4.8. dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa berada pada kategori 85,71%

e. refleksi siklus II

Pada siklus II perhatian dan keaktifan siswa semakin memperlihatkan kemajuan rasa percaya diri siswa menunjukkan adanya peningkatan terlihat pada setiap pertemuan semakin banyak siswa yang berhasil dalam permainan kartunya. Dengan pemberian soal dalam bentuk kartuni kemampuan siswa juga lebih terasa sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sedikit demi sedikit mengalami peningkatan.

Secara umum hasil yang telah dicapai pada siklus II setelah pelaksanaan tindakan dengan penerapan pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan mengalami peningkatan, ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa

pada siklus I yaitu 62,86 mengalami peningkatan menjadi 74,28 pada siklus II, maupun dari perubahan sikap siswa, keaktifan dan perhatian siswa, serta kemampuan murid menyelesaikan soal matematika secara individu. Sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. siswa yang tuntas sudah mencapai 85,71% yang berarti indikator keberhasilan sudah tercapai.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis dapat dilihat bahwa hasil tes murid setelah dilakukan pemberian soal pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya skor rata-rata hasil belajar siswa selama penelitian ini dilakukan yaitu dari 62,86 pada siklus I dan 74,28 pada siklus II. Hal ini berarti bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan hasil belajar murid, dan berkurangnya siswa yang mendapat angka rendah. Skor rata-rata hasil belajar murid jika dikonversialkan ke dalam kategorisasi skala lima berada dalam kategori sedang yang pada mulanya berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa meningkat. Meskipun demikian masih perlu ditingkatkan karena belum mencapai skor maksimal. Pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika karena pembelajaran ini membuat mereka dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan sehingga bebas menuangkan proses berpikirnya tentang apa yang mereka ketahui, selain itu rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika sedikit

demi sedikit mulai mengalami peningkatan karena siswa diberi kesempatan untuk berpikir sendiri.

Sejumlah perubahan sikap siswa secara terperinci mengalami peningkatan berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh dari lembar observasi yang merupakan hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

“Dapat dilihat bahwa sekitar 96% murid hadir pada siklus I dan masih 96% siswa yang hadir pada siklus II yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, ada 5,71% siswa yang bertanya mengenai materi yang belum dimengerti pada siklus I menjadi 7,62% pada siklus II, dan 22,85% siswa yang menjawab pertanyaan dari guru pada siklus I menjadi 23,81% pada siklus II, 20% siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis pada siklus I menjadi 23,81% pada siklus II, sekitar 56% siswa yang aktif bekerja dalam kelompoknya pada siklus I menjadi 63,81% pada siklus II, dan 56% siswa yang aktif dalam permainan kartu pada siklus I menjadi 78,09% pada siklus II, serta 30,28% siswa yang berpartisipasi membuat kesimpulan materi pada siklus I menjadi 35,24% pada siklus II.”

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran melalui alat peraga kartu mainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika murid. Hal ini diindikasikan dengan tercapainya ketuntasan belajar siswa pada siklus I 62,86% meningkat menjadi 85,71% pada siklus II. Penerapan pembelajaran melalui penggunaan alat peraga kartu mainan efektif digunakan karena dapat meningkatkan frekuensi keaktifan dan aktivitas dalam proses belajar mengajar sesuai dengan pengamatan sikap siswa selama pelaksanaan penelitian berlangsung pada siklus I dan II.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. kepada para peneliti di bidang pendidikan matematika agar melaksanakan penelitian tentang pembelajaran menggunakan alat peraga kartu mainan ini lebih lanjut, dengan menyediakan waktu yang banyak agar pelaksanaannya lebih efektif.
2. Kepada guru matematika khususnya agar dapat mencoba menerapkan pembelajaran menggunakan alat peraga kartu mainan dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, Amir. (eds) 2001. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Aqib, Zainab. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Iyrama Widya.
- FKIP UNISMUH MAKASSAR. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh.
- Hamalik, Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni.
- Ibrahim, Nana Syaodih. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Cipayung: Gaung Persada (GP) Press.
- Jumliana. 2012. *Peningkatan Hasil belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada Siswa Kelas IV_B SD Inpres Maccini Kota Makassar*. Skripsi FKIP Unismuh Makassar.
- Murniati, Endyah. 2012. *Mengajarkan Matematika Dengan Fun*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sahabuddin. 1999. *Mengajar dan Belajar Dua Aspek dari Suatu Proses yang disebut Pendidikan*. Ujung Pandang: C.V Sunu Baraya.
- Slameto. 2003. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Sukayati. 2013. *Pecahan*. Makalah disajikan dalam Pelatihan Supervisi Pengajaran Untuk Sekolah Dasar, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Pusat pengembangan Penataran Guru (PPPG) Matematika Yogyakarta, 19 Juni 2003.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- <http://ebookbrowse.com/permainan-matematika-untuk-pembelajaran-matematika-sd-pada-materi-pecahan-pdf-d305813284/>

