

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan merupakan salah satu langkah ke depan dalam menyiapkan peserta didik yang berorientasi pada perkembangan dan kemampuan dimasa mendatang. Pendidikan selama ini selalu menjadi barometer bagi suatu kelangsungan pembangunan, terutam pembangunan yang mengarah pada pembentukan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan itu ditujukan untuk membentuk dasar dan perilaku manusia yang baik serta bijaksana dalam berbagai hal kegiatan yang mengarah pada kemajuan bangsa. Oleh karena itu bidang pendidikan perlu dan harus mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh agar tercapainya suatu tujuan pendidikan yang terutama dalam pasal 31 ayat (1) “Dimana tiap-tiap warga negara berhak untuk mendapatkan pengajaran”.

Pendidikan merupakan salah persoalan penting bagi kemajuan bangsa. Dalam hal ini sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran. Pembangunan dibidang pendidikan perlu mendapatkan perhatian khusus guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Di sekolah Matematika mengalami banyak permasalahan, masalah umum dalam pendidikan Matematika antara lain rendahnya minat belajar siswa karena Matematika dianggap sulit untuk dipelajari sehingga sebagian besar siswa pasif dalam proses belajar mengajar. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya kendala dalam pembelajaran, antara lain para siswa membuat kegaduhan, siswa malas, siswa

tidak mampu berkonsentrasi, minat belajar semakin berkurang, sebagian siswa tidak menguasai bahan pelajaran yang telah disampaikan guru, dan masih banyak lagi kendala lain yang harus dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga siswa dapat memperoleh tujuan belajar sesuai yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu siswa karena merekalah yang akan belajar. Siswa merupakan individu yang berbeda satu sama lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari perilaku kurang baik menjadi baik.

Arikunto (2003:4) menyebutkan beberapa karakter siswa dalam pembelajaran tersebut sebagai berikut: (1) semangat belajar rendah. (2) mencari jalan pintas. (3) tidak tahu belajar untuk apa. (4) pasif dan acuh. Untuk mengantisipasi terjadinya karakteristik siswa yang demikian disarankan bagi seorang guru untuk menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 299 Bontomacinna, menunjukkan bahwa proses pembelajaran Matematika masih bersifat konvensional, tidak ada variasi metode pembelajaran yang dilakukan. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi guru di kelas, antara lain: (1) Siswa kurang menyukai pembelajaran Matematika. (2) Siswa pasif dalam proses pembelajaran. (3) Siswa sering membuat kegaduhan di dalam kelas. (4) Siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. (5) Siswa tidak

memiliki kemauan dalam mengerjakan soal. (6) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Kenyataan yang dihadapi guru Matematika di sekolah menunjukkan bahwa proses belajar mengejar yang berlangsung dikelas antara lain yaitu siswa mendengarkan guru menerangkan, mencatat pelajaran yang diberikan, membaca, dan merespon pertanyaan guru. Tetapi sebagian besar siswa jarang mengajukan atau mengutarakan pendapatnya walaupun guru telah berulang kali memintanya. Hal ini dapat diartikan siswa pasif dalam proses KBM di kelas, proses pembelajaran sebatas guru menyampaikan materi sehingga banyak siswa terlihat malas dalam mengerjakan soal latihan, siswa baru akan mengerjakan setelah soal selesai dikerjakan guru atau siswa lain yang berperang aktif. Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka seorang pendidik atau guru harus melakukan inovasi-inovasi agar siswa termotivasi untuk belajar.

Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas yaitu siswa pasif atau kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran Matematika merupakan akibat dari proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional atau masih berpusat pada guru. Hal itu menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)  $\geq 70$  sebesar 47,73 % yaitu 12 siswa dari 28 siswa keseluruhan. Permasalahan tersebut memerlukan pemecahan atau penanganan yang sedini mungkin sehingga peneliti juga memiliki pemikiran untuk mengidentifikasi akar dari masalah tersebut agar dapat segera ditindak lanjuti.

Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya masalah-masalah tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi atau bersifat

monoton. Selama ini metode pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru dan hanya menggunakan sedikit media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam kelas kurang menyenangkan, kurang memberdayakan kemampuan yang dimiliki anak didik, kurang maksimal dalam membantu ingatan (memori) peserta didik. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai.

Metode pembelajaran ini sendiri terdiri dari beberapa macam yang masing-masing memiliki kelebihan maupun kekurangan. Kekurangan suatu metode dapat ditutup dengan strategi pembelajaran yang lain. Pemilihan suatu metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, mata pelajaran, fasilitas dan kondisi siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah di atas adalah Metode Bermain *Choose Number*. Metode Bermain *Choose Number* adalah suatu pembelajaran inovatif yang terinspirasi dari permainan lotre yang sering dilakukan anak-anak dimana anak dapat memilih salah satu angka atau huruf dan membuka isi di balik angka atau huruf tersebut. Di sini guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan ataupun reward dan punishment dibalik angka atau huruf tersebut. Hal ini diharapkan agar siswa memiliki kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Melalui penelitian ini diharapkan lebih efektifnya proses pembelajaran Matematika di SD Negeri 299 Bontomacinna. Guru Matematika di sekolah ini sangat mendukung upaya peneliti guna pencapaian kondisi tersebut. Dengan

demikian pembelajaran Matematika melalui metode bermain *Choose Number* di harapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian di atas adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah Metode bermain *Choose Number* efektif diterapkan dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 299 Bontomacinna ditinjau dari:

- a. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa
- b. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran matematika
- c. Respon siswa yang positif terhadap pembelajaran matematika

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa metode bermain *Choose Number* efektif diterapkan dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 299 Bontomacinna jika ditinjau dari:

- a. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa
- b. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran matematika
- c. Respon siswa yang positif terhadap pembelajran matematika

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan SD Negeri 299 Bontomacinna khususnya. Adapun manfaat secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai landasan untuk mengembangkan pembelajaran yang mempengaruhi aktivitas, minat, partisipasi, dan hasil belajar siswa dalam bidang studi Matematika.
- b. Memberikan bahan informasi baru bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang studi Matematika dengan mengembangkan metode bermain *Choose Number*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa khususnya kelas IV, melalui penerapan metode bermain *Choose Number* diharapkan dapat mendorong siswa sebagai subjek atau pelaku (bukan obyek) dalam hal mencari, memahami, dan menemukan jawaban atau informasi dari masalah-masalah pembelajaran khususnya bidang studi Matematika yang dihadapkan kepadanya.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar matematika dapat ditempuh dengan metode bermain *Choose Number*.
- c. Bagi pihak pengambil kebijakan di sekolah, khususnya SD Negeri 299 Bontomacinna dapat dijadikan bahan kajian dalam mengambil kebijakan untuk mendorong para guru lebih inovatif, kreatif dan profesional dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang kreatif di kelas dengan menerapkan metode bermain *Choose Number*.
- d. Bagi Peneliti, untuk mendapatkan pengalaman mengajar secara langsung dalam pembelajaran Matematika dengan menerapkan

metode bermain choose number dan sebagai tambahan dokumen ilmiah agar dapat di tindak lanjuti oleh peneliti.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian pustaka

##### 1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata “efektif”. Menurut kamus besar bahasa indonesia, efektif berarti dapat memberikan hasil, ada pengaruhnya, ada akibatnya dan ada efeknya. Sedangkan eektivitas berarti keadaan berpengaruh hal berkesan, keberhasilan usaha atau tindakan.

Istilah efektifitas berasal dari kata efektif. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia kata efektif mempunyai dua arti, yakni:

- a. Efektif diartikan sebagai mempunyai efek, pengaruh, atau akibat.
- b. Efektif juga diartikan memberikan hasil yang memuaskan.

Sadiman (2009:8) mengatakan bahwa keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Sedangkan Ekosusilo (2012:6) mengemukakan bahwa ektivitas adalah suatu keadaan yan menunjukkan sejauh mana apa yang sudah direncanakan dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, berarti semakin efektif pula kegiatan tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah suatu keadaan yang menunjukan sejauh mana keberhasilan yang dapat diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.

Adapun indikator dalam efektivitas dalam penelitian ini adalah:

**a. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika**

Ketercapaian tujuan belajar dapat dilihat dari keberhasilan murid dalam belajar dengan kata lain ketuntasan belajar murid diukur dengan tes hasil belajar. Tes tersebut dimaksudkan untuk mengukur tingkat penguasaan murid kelas IV SDN 299 Bontomacinna terhadap materi yang diperoleh setelah mengalami proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Dalam hal ini artinya tingkat pencapaian kompetensi dasar yang harus dicapai oleh murid. Murid yang belum mencapai nilai KKM dikatakan belum tuntas dan yang telah mencapai standar KKM dikatakan telah tuntas.

**b. Aktivitas Murid dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika**

Aktivitas belajar matematika adalah proses komunikasi antara murid dan guru dalam lingkungan kelas baik proses akibat dari hasil interaksi murid dan guru atau muris dengan murid sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian murid, kesungguhan murid, kedisiplinan murid, keterampilan murid dalam bertanya/menjawab.

Murid dikatakan aktif dikelas apabila:

1. Kegiatan belajar menarik minat murid
2. Semua murid terlibat dalam belajar
3. Saling menghargai pendapat dan hasil kerja teman
4. Mendorong rasa ingin tahu murid untuk bertanya
5. Mendorong murid untuk berfikir dan bekerja sama.

Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan” jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas dan dapat dilihat dalam proses pembelajaran.

### **c. Respon Murid terhadap Pembelajaran**

Respon murid merupakan salah satu kriteria suatu pembelajaran dikatakan efektif atau tidak. Respon murid dibagi dua, yaitu respon positif dan respon negatif. Respon murid yang positif merupakan tanggapan perasaan senang, setuju, atau merasakan ada kemajuan setelah pelaksanaan suatu model, pendekatan, dan media pembelajaran, sedangkan respon murid yang negatif adalah sebaliknya. Respon berasal dari kata response, yang berarti balasan atau tanggapan (reaction). Respon adalah istilah psikologi yang digunakan untuk menanamkan reaksi terhadap rangsang yang diterima oleh panca indera.

## **2. Hakikat belajar dan pembelajaran Matematika SD**

### **2.1 Hakikat Belajar**

Bagi seorang murid belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang murid dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh murid tersebut. Hamzah B. Uno (2008:3) menyimpulkan “belajar menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik dan pengalaman tertentu”. Sardiman A.M. (2004:20) menyimpulkan “Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan”. Oleh karena itu, murid atau seorang yang belajar akan berhasil jika terjadi proses perubahan tingkah laku dan ditunjukkan dalam berbagai bentuk

seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Ada beberapa pandangan ahli tentang belajar dalam Dimiyati dan Mudjiono (2002,38), Skinner misalnya, memandang perilaku belajar dari segi teramati sehingga perlu adanya program pembelajaran. Gagne memandang kondisi internal dan eksternal belajar yang bersifat interaktif. Oleh karena itu, guru mengatur acara pembelajaran yang sesuai dengan fase – fase belajar dan hasil belajar yang dikehendaki. Piaget memandang belajar sebagai perilaku berinteraksi antara individu dengan lingkungan sehingga terjadi perkembangan intelek individu. Rogers mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan dalam pembelajaran. Prinsip itu adalah bahwa belajar memiliki kekuatan menjadi manusia, belajar hal bermakna, menjadi bagian yang bermakna bagi diri, bersikap terbuka, berpartisipasi secara bertanggung jawab, belajar mengalami secara berkesinambungan dan dengan penuh kesungguhan. Ia menyarankan agar dalam acara pembelajaran, murid memperoleh kepercayaan diri untuk mengalami dan menemukan secara bertanggung jawab.

Di sekolah, pembelajaran erat kaitannya dengan kegiatan guru bersama murid. Sardiman A. M. (2004: 47) menyimpulkan “belajar mengacu pada kegiatan murid dan mengajar mengacu pada kegiatan guru”. Wina Sanjaya (2005: 87) menyebutkan “tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama murid adalah belajar”. Pembelajaran berlangsung dengan adanya dua kegiatan yakni belajar yang dilakukan oleh murid dan guru yang mengajar agar tujuan murid yang belajar tersebut dapat tercapai. Selain itu, Gagne menyatakan bahwa

:“Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. (Agus Suprijono 2009:2).

Dari uraian beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan murid untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja, disadari dan perubahan tersebut relatif menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi murid dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang di dalamnya terdapat murid yang belajar dan dibantu oleh guru yang menciptakan kondisi lingkungan yang mendukung untuk berlangsungnya proses belajar. Di sekolah, murid merupakan penentu terjadinya atau tidak terjadinya pembelajaran dan guru sebagai fasilitator murid belajar.

## **2.2 Pembelajaran Matematika di SD**

Matematika salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar . Kata Matematika sudah tidak asing lagi bagi kita, Matematika merupakan ratu dari ilmu pengetahuan karena materi Matematika di perlukan di semua jurusan yang dipelajari oleh semua jurusan yang dipelajari oleh semua orang. Kata Matematika berasal dari bahasa Yunani dari kata *mathema* yang diartikan sebagai “sains, ilmu pengetahuan, atau belajar” juga *mathematikkos* yang artinya sebagai “suka belajar”. Menurut Elea Tinggi (Maswins, 2010), “Matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar”. Sejalan dengan Elea Tinggi, James (Maswins, 2010) juga mengatakan hal yang tidak jauh berbeda dalam kamus matematikanya yang mengatakan bahwa:

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar yang terbagi atas tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, geometri.

### **2.3 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Matematika di SD**

Matematika memiliki fungsi dan tujuan. Adapun tujuan dan fungsi Matematika (wiwi, 2010), sebagai berikut :

Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan, dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi: pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistika, kalkulus dan trigonometri. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik atau table.

Sedangkan, tujuan pembelajaran Matematika adalah:

- a. Melatih cara berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya: melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten dan inkonsistensi.
- b. Mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
- c. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- d. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan, antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Setelah kita mengetahui fungsi dan tujuan Matematika tersebut, diharapkan kita sebagai guru atau pengelola pendidikan matematika dapat memahami adanya hubungan antara Matematika dengan berbagai ilmu lain atau kehidupan. Sebagai tindaklanjutnya sangat diharapkan agar para siswa diberikan

penjelasan untuk melihat berbagai contoh penggunaan Matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari. Namun tentunya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran Matematika di sekolah.

#### **2.4 Problematika Pembelajaran Matematika di SD**

Masalah pembelajaran matematika sebenarnya dapat bersumber dari komponen-komponen yang membentuk suatu sistem pembelajaran tersebut. Soedjadi (2000) menggambarkan komponen tersebut meliputi masukan (input/peserta didik), masukan instrumental (pendidik, kurikulum, materi ajar, sarana/prasarana, metode/model/strategi pembelajaran), lingkungan (dukungan/keikutsertaan orang tua atau masyarakat sekitar), dan keluaran (output). Proses pembelajaran disini diidentikkan dengan proses kerja suatu industri dengan peserta didik sebagai masukan atau bahan mentah. Melalui proses yang dilakukan oleh masukan instrumental dan dengan dukungan lingkungan akhirnya menjadi output (lulusan) yang diharapkan. Dengan demikian masalah pembelajaran dapat bersumber dari peserta didik, kurikulum, materi ajar/matematika, sarana dan prasarana, strategi/model pembelajaran dan dukungan orang tua/masyarakat.

### 3 . Hasil Belajar

Pendapat Aunurrahman (2010: 35) “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.” Slameto (2003: 2) juga menjelaskan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Menurut Nana Sudjana (2005: 3), bahwa “hasil belajar murid pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran”. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan murid setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran.

Bloom (2013:87) mengemukakan bahwa dalam hasil belajar intelektual yang terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Menurut Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2009: 23-29) ranah kognitif berkenaan dengan :

Hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni Pengetahuan, contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat, Pemahaman, contohnya menjelaskan dengan susunan kalimat, member contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain, Aplikasi, yakni penerapan didasarkan atas realita yang ada di masyarakat atau realita yang ada dalam teks bacaan.

- 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima spek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi. Dalam aspek afektif terdiri atas 5 level, yaitu:
- a) Penerimaan (*Receiving/ Attending*), yaitu memperhatikan, menyimak, dan mendengarkan.
  - b) Penanggapan (*Responding*), yaitu dengan mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan.
  - c) Penilaian (*Valuing*), yaitu dengan ditandai penerimaan terhadap nilai yang diperoleh.
  - d) Pengorganisasian (*Organizing*), yaitu dengan memilah-milah nilai yang diperoleh, dan menjadikan motivasi untuk menjadi lebih baik.
  - e) Karakteristik (*Characterization*), yaitu dengan terbentuknya karakter seseorang.
- 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Benyamin bloom membagi aspek ini menjadi empat level, yaitu:
- a) Kesiapan (*Set*), yaitu dengan menyiapkan alat untuk demonstrasi, kesiapan dalam menerima pelajaran.
  - b) Meniru (*Imitation*), yaitu dengan melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamati dan Membiasakan (*Habitual*), yaitu dapat melakukan sesuatu tanpa melihat contoh.

- c) Menyesuaikan (*Adaption*), yaitu dapat menguasai gerakan-gerakan tertentu.
- d) Menciptakan (*Origination*), yaitu sudah sampai pada taraf mahir dapat membuat variasi sendiri.

Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh murid. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh murid melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik karena berkaitan dengan kemampuan para murid dalam menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian adalah ranah kognitif aspek (Memahami), (Menerapkan), (Menganalisis), dan (Mengevaluasi) karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi materi pembelajaran.

#### **4. Metode Bermain Choose Number**

Metode bermain adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi untuk menumbuhkan semangat dalam belajar.

##### **4.1 Pengertian Metode Bermain Choose Number**

Metode Bermain *Choose Number* adalah suatu pembelajaran inovatif yang terinspirasi dari permainan lotre yang sering dilakukan anak-anak dimana anak dapat memilih salah satu angka atau huruf dan membuka isi di balik angka atau

huruf tersebut. Yuningsih (2012:17), Media choose number salah satu permainan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Dimana media dibentuk sedemikian rupa agar peserta didik memiliki atusias dalam mengerjakan soal atau menjawab pertanyaan dalam pembelajaran itu sendiri. Dalam media permainan ini peneliti membuat bentuk mainan yang menyerupai lotre dimana didalam media tersebut terdapat angka-angka dan nantinya siswa dapat memilih salah satu dari angka tersebut.

#### **4.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Metode Bermain Choose Number**

Langkah-langkah dalam pembelajaran matematika sebagai berikut,

##### 1) Tahap Persiapan

Merumuskan tujuan yang hendak dicapai kemudian guru menjelaskan manfaat dari metode yang akan diterapkan, mempersiapkan media yang digunakan dalam bermain.

##### 2) Tahap Pelaksanaan dalam tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan, yaitu :

###### a. Tahap Pembukaan.

Pada tahap ini guru memberikan arahan kepada murid apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya

###### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru para murid memainkan permainan yang sudah ditentukan dengan mengikuti peraturan-peraturan yang telah ditentukan.

### c. Tahap Penutupan

Pada tahap ini guru memberikan reward kepada murid-murid yang telah melakukan permainan dengan baik dan benar. Selain member reward guru memberikan arahan kepada anak yang belum baik dan benar dalam bermain dan menyuruh mengulangi lagi sampai melakukan dengan baik dan benar.

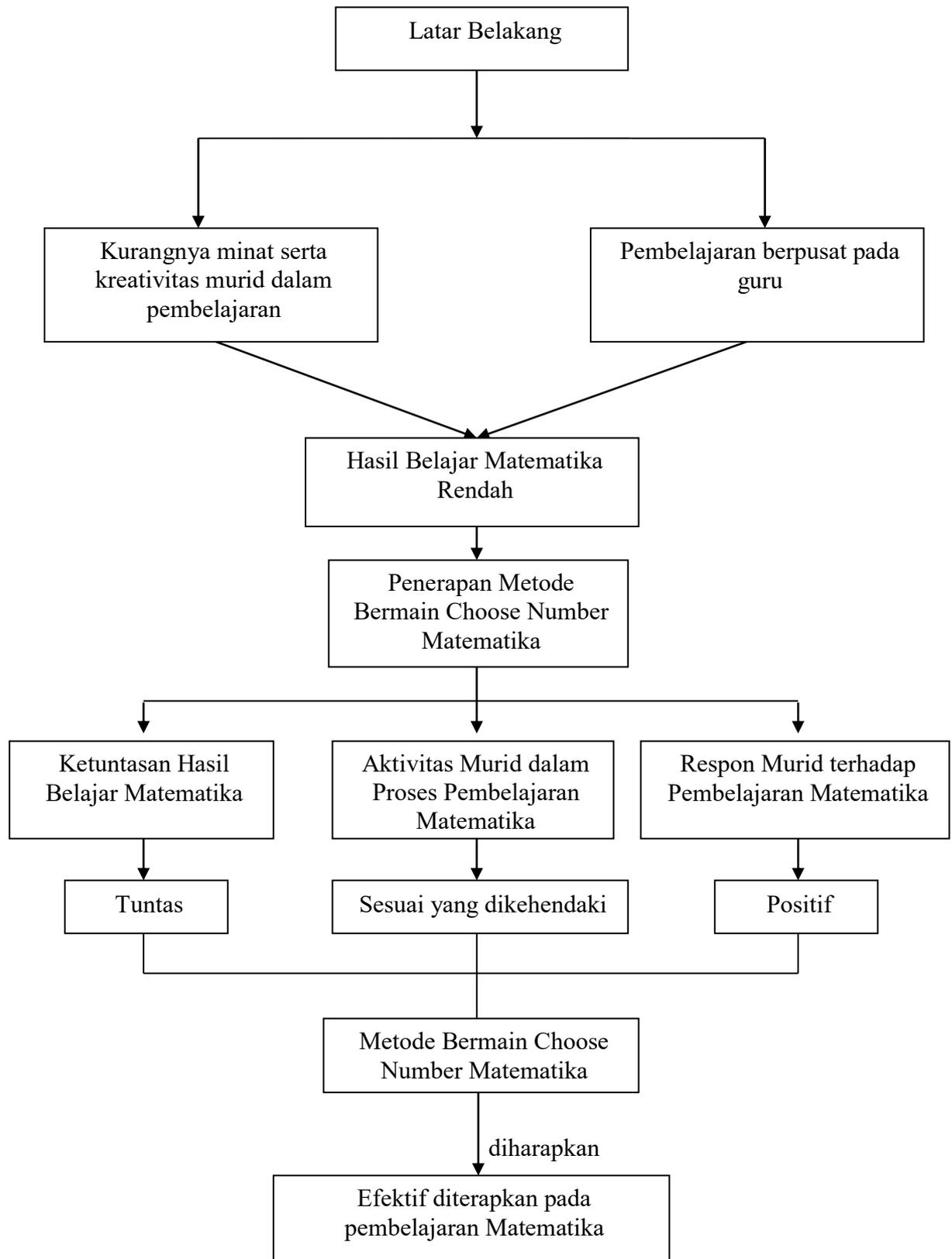
## **B. Kerangka pikir**

Kerangka pikir bertujuan memberikan gambaran tentang konsep dasar yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat menunjukkan alur pikir secara tepat sekaligus mampu mengakomodasikan semua permasalahan yang ada dengan cara memecahkan permasalahannya.

Sehubungan dengan peningkatan mutu pendidikan dalam pembelajaran, seorang guru harus mampu memilih dan menerapkan metode maupun strategi belajar mengajar yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar murid. Salah satu strategi belajar mengajar yang dapat diterapkan oleh guru dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran Matematika adalah penerapan metode bermain *Choose Number*. Metode bermain *Choose Number* adalah suatu media pembelajaran inovatif yang terinspirasi dari permainan lotre yang sering dilakukan anak-anak dimana anak dapat memilih salah satu angka atau huruf dan membuka isi di balik angka atau huruf tersebut. Di sini guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan ataupun reward dan punishment dibalik angka atau huruf tersebut. Hal ini diharapkan agar siswa memiliki kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian berupa data dianalisis sehingga menghasilkan

temuan. Dari temuan tersebut dapat diketahui metode bermain Choose Number efektif diterapkan dalam peningkatan hasil belajar murid. Secara sederhana kerangka pikir dapat digambarkan dalam bagan berikut:

Adapun skema dari kerangka pikir diatas adalah sebagai berikut :



### C.Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah penerapan metode bermain *Choose Number* lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran Matematika SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah :

#### 1. Hipotesis Mayor

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Metode bermain choose number efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba”.

#### 2. Hipotesis Minor

##### Hipotesis Minor 1 : Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa

1.1 Rata-rata hasil belajar murid setelah di ajar dengan penerapan Metode Bermain Choose Number pada murid kelas IV SDN 299 Bontomacinna lebih besar dari 69,9 (KKM = 70).

Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut

$$H_0 : \mu \leq 69,9, \text{ melawan } H_1 : \mu > 69,9$$

Keterangan :  $\mu$  = rata-rata skor hasil belajar matematika siswa

Dengan rumus (Tiro, 2008: 249)

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

1.2 Ketuntasan hasil belajar matematika dengan menggunakan penerapan Metode Bermain Choose Number pada murid kelas IV SDN 299 Bontomacinna secara klasikal minimal 74,9%.

Untuk keperluan pengujian statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut

$$H_0 : \pi \leq 74,9, \text{ melawan } H_1 : \pi > 74,9$$

Keterangan :  $\pi$  = parameter ketuntasan klasikal

Dengan rumus (Tiro, 2008: 263)

$$t = \frac{\frac{x}{n} - \pi_0}{\sqrt{\frac{\pi_0(1 - \pi_0)}{n}}}$$

### **Hipotesis Minor 2 : Aktivitas Murid Dalam Pembelajaran Matematika**

Aktivitas murid kelas IV SDN 299 Bontomacinna selama mengikuti pembelajaran matematika dengan penerapan Metode Bermain Choose Number berada ada kategori baik, yaitu persentase jumlah murid yang terlibat aktif  $\geq 75\%$ .

### **Hipotesis Minor 3 : Respon Murid Dalam Pembelajaran Matematika**

Respon murid kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba terhadap pembelajaran matematika dengan pendekatan-pendekatan positif, yaitu persentase murid yang menjawab “ya”  $\geq 80\%$ .

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Rancangan Penelitian**

**1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu jenis *Pre-Experimental Design*. metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2006: 72). Menurut Gay (dalam Emzir 2007: 63) Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).

**2. Desain Penelitian**

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian *One-Group Pre test – Post test Design***

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Tes awal (*pretest*)

O<sub>2</sub> = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (Hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan metode bermain *Choose Number*.
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi menurut sugiyono (2008:117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba tahun ajaran 2017/2018.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti Arikunto (dalam Jusriani: 2011) pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh, atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya.

Penarikan sampel dilakukan dengan cara purposif (*purposive sampel*). Arikunto (dalam Jusriani: 2011) Sampel purposif dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas random, daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Murid yang dijadikan sampel adalah seluruh murid kelas IV SDN 299 Bontomacinna kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba berjumlah 28 murid yang terdiri dari 16 laki-laki dan 12 perempuan.

### **C. Definisi Operasional Variabel**

- a) Metode bermain adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi untuk menumbuhkan semangat dalam belajar.
- b) Metode bermain *Choose Number* adalah suatu pembelajaran inovatif yang terinspirasi dari permainan lotre yang sering dilakukan anak-anak dimana anak dapat memilih salah satu angka atau huruf dan membuka isi di balik angka atau huruf tersebut. Ketuntasan hasil belajar matematika murid dalam penelitian ini adalah hasil tes murid sebelum dan sesudah diajar melalui penerapan metode bermain *Choose Number*.
- c) Ketuntasan hasil belajar adalah tingkat minimal pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan meliputi ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar.
- d) Aktivitas murid adalah rata-rata keterlaksanaan aktivitas atau perilaku murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

- e) Respon murid adalah ukuran kesukaan, minat, ketertarikan, atau pendapat murid tentang cara mengajar guru, LKS, bahan ajar, dan suasana kelas.

#### **D. Instrument Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Tes Hasil Belajar Matematika

Tes hasil belajar dengan jenis *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* yang digunakan sebelum penerapan metode bermain Choose Numbber. Sedangkan *posttest* digunakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan penerapan metode permainan.

- b. Lembar Observasi Aktivitas Murid

Lembar Observasi Aktivitas Murid untuk memperoleh data tentang aktivitas murid sebelum penerapan metode permainan.

- c. Angket Respon Murid terhadap Pembelajaran Matematika

Angket respon murid untuk mengetahui tanggapan murid selama pembelajaran dengan penerapan metode permainan dan sebelum penerapan metode permainan. Aspek respon murid menyangkut suasana belajar, minat mengikuti pelajaran berikutnya, dan cara-cara guru mengajar serta saran-saran.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Tehnik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan oleh peneliti. Dalam pengumpulan data ini, peneliti menggunakan beberapa metode yaitu:

### 1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan data yang sudah ada. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data umum sekolah.

### 2. Metode Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, dalam situasi sebenarnya untuk mencapai tujuan tertentu.

## **F. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini ada dua teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistic inferensial, diantaranya yaitu sebagai berikut:

### **1. Analisis Data Statistik Deskriptif**

Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh diantaranya penentuan nilai statistik deskriptif, penentuan kategori hasil belajar dan penentuan distribusi presentase ketuntasan. Berikut adalah rumus yang digunakan dalam analisis data statistik deskriptif.

#### a. Penentuan Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik yang dimaksud meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi.

- 1) Penentuan nilai statistik deskriptif dilihat dari nilai rata-rata siswa (mean).

$$\bar{x} = \frac{\sum fxi}{n}$$

$$\text{Standar Deviasi} = \sqrt{\frac{\sum fi.x^2 - \sum (fi.xi)^2}{n(n-1)}}$$

**Tabel 3.2 Distribusi nilai statistik hasil belajar Matematika (Pretest atau post test)**

No	Kategori nilai statistic	Nilai
1.	Nilai tertinggi	
2.	Nilai terendah	
3.	Nilai rata-rata	
4.	Standar devisi	

b. Penentuan kategori hasil belajar

Penentuan kategori hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**Tabel 3.3 Distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar (pretest atau posttest).**

No	Interval Nilai	Kategori
1.	0 - 54	Sangat Rendah
2.	55 - 69	Rendah
3.	70 - 79	Sedang
4.	80 - 89	Tinggi
5.	90 - 100	Sangat Tinggi

**Sumber. Departemen Pendidikan Nasional (Nadir, 2014)**

c. Penentuan distribusi presentase ketuntasan

Kriteria ketuntasan minimum siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna kecamatan gantarang Kabupaten Bulukumba yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70 dari skor idealnya 100.

**Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Minimum**

Nilai	Kriteria
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas

Berdasarkan tabel diatas bahwa siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  dinyatakan Tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar dan siswa yang memperoleh nilai  $< 70$  maka siswa dinyatakan tidak tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar. Persentase ketuntasan belajar dapat diperoleh dengan rumus berikut:

Skor tersebut merupakan ketetapan dari sekolah tersebut.

- 1) Untuk menghitung persentase (%) ketuntasan, menggunakan rumus:

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\sum \text{Semua murid yang nilainya} \geq 70}{\sum \text{murid}} \times 100$$

- 2) Untuk menghitung persentase ketidaktuntasan, menggunakan rumus:

$$\% \text{ ketidaktuntasan} = \frac{\sum \text{Semua murid yang nilainya} < 70}{\sum \text{murid}} \times 100$$

## 1. Analisis Data Statistik Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian dasar-dasar analisis sebagai berikut:

### a. Pengujian Hipotesis

#### 1. Uji Prasyarat

##### a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji Chi-Kuadrat dengan rumus:

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Sumber. Arikunto 2002: 290

Keterangan :

$X^2$  = Nilai Chi-Kuadrat

$f_o$  = Frekuensi hasil pengamatan

$f_h$  = frekuensi harapan

$K$  = banyak Kelas

Criteria Pengujian

Apabila  $X^2$  hitung  $\leq X^2$  tabel dengan  $dk = (k-1)$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  atau 5% maka data dikatakan berdistribusi normal.

## b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah Uji Homogenitas Variansi dan Uji Bartlett. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak.

Langkah-langkah menghitung uji homogenitas :

1. Mencari Varians/Standar deviasi Variabel X dan Y, dengan rumus :

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \quad S_y^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

2. Mencari F hitung dengan dari varians X dan Y, dengan rumus :

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

Catatan:

Pembilang: S besar artinya Variance dari kelompok dengan variance terbesar (lebih banyak)

Penyebut: S kecil artinya Variance dari kelompok dengan variance terkecil (lebih sedikit)

Jika variance sama pada kedua kelompok, maka bebas tentukan pembilang dan penyebut.

## 3. Uji Hipotesis

- a. Pengujian hipotesis minor berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menggunakan uji kesamaan rata-rata yaitu dengan menerapkan teknik uji-t satu sampel (*One Sample t-test*).

*One Sample t-test* merupakan teknik analisis untuk membandingkan satu variabel bebas. Teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu berbeda secara signifikan atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel. Pada uji hipotesis ini, diambil satu sampel yang kemudian dianalisis apakah ada perbedaan rata-rata dari sampel tersebut. Uji hipotesis dibuat dalam situasi ini, yaitu:

$$1. H_0 = \mu \leq 69,9 \text{ melawan } H_1 = \mu > 69,9$$

- b. Kriteria pengambilan keputusan adalah:
- c.  $H_0$  ditolak jika  $P\text{-value} > \alpha$  dan  $H_1$  diterima jika  $P\text{-value} \leq \alpha$ , dimana  $\alpha = 5\%$ . Jika  $P\text{-value} < \alpha$  berarti hasil belajar matematika siswa bisa mencapai KKM 70.
- b. Pengujian Hipotesis Minor berdasarkan Ketuntasan Klasikal menggunakan uji proporsi.

Pengujian hipotesis proporsi adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah proporsi yang dihipotesiskan didukung informasi dari data sampel (apakah proporsi sampel berbeda dengan proporsi yang dihipotesiskan). Dalam pengujian hipotesis ini menggunakan pengujian hipotesis satu populasi.

- a. Uji hipotesis dibuat dalam situasi ini, yaitu
  - i.  $H_0 : \pi \leq 74,9$  melawan  $H_1 : \pi > 74,9$
- b. Kriteria pengambilan keputusan adalah:
- c.  $H_0$  ditolak jika  $z > z_{(0,5-\alpha)}$  dan  $H_1$  diterima jika  $z \leq z_{(0,5-\alpha)}$ , dimana  $\alpha = 5\%$ . Jika  $z < z_{(0,5-\alpha)}$  berarti hasil belajar matematika siswa bisa mencapai 80%.

## 1. Pengukuran Respon Siswa

Pengukuran respon siswa merasa perlu dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterkaitan dan antusias belajar pada mata pelajaran matematika dengan penerapan metode bermain *Choose Number* dalam pembelajaran matematika.

Angket respon siswa digunakan untuk mengukur pendapat siswa terhadap perangkat baru, dan kemudahan memahami komponen-komponen: materi/ isi pelajaran, format buku siswa, dan tujuan pembelajaran, LKS, suasana belajar, dan cara guru mengajar serta minat penggunaan, kejelasan penjelasan dan bimbingan guru. Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase respon siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan: A = proporsi siswa yang memilih

B = jumlah siswa (responden)

Analisis respon siswa terhadap proses pembelajaran ini dilakukan dengan mendeskripsikan respon siswa terhadap proses pembelajaran. Presentase tiap respon dihitung dengan cara, jumlah aspek yang

muncul dibagi dengan seluruh siswa dikalikan 100%. Angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah seluruh kegiatan belajar mengajar selesai dilaksanakan.

Instrumen penelitian dibuat dalam bentuk *checklist* dengan menggunakan analisis kuantitatif pada hasil jawaban yang diperoleh dengan ketentuan skor seperti pada Tabel 3.7 dibawah ini:

**Tabel 3.5 Analisis Kuantitatif pada Skala Sikap**

Skala Sikap	Skor
Setuju (S)	4
Ragu – Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil dan Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Sekolah tersebut terletak di lahambung Bontoraja yang memiliki 6 ruangan dan tenaga pengajar sebanyak 10 orang. Jumlah keseluruhan siswa SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba 149 orang dari kelas 1-6. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV, siswa kelas IV berjumlah 28 orang. Penelitian ini berlangsung disekolah selama beberapa hari yang dimulai pada tanggal 29 Juli 2017 sampai 3 Agustus 2017 untuk mendapatkan data yang diperlukan selbihnya dilakukan analisis dari data yang telah terkumpul. Maka hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut.

#### 1. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Selama berlangsungnya penelitian tercatat sikap yang terjadi pada setiap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sikap siswa tersebut di peroleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan dalam proses belajar mengajar berlangsung yang digunakan untuk mengetahui perubahan sikap siswa di kelas. Adapun deskriptif tentang sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran di tentukan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Aktivitas Belajar Selama Penelitian Berlangsung.**

No	Aktivitas	36 temuan/ Frekuensi				Presentase %
		I	II	III	Rata-Rata	

1	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	27	28	28	27,33	100
2	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi	19	25	27	23,66	85,18
3	Siswa yang menjawab pertanyaan guru baik lisan maupun tulisan	7	15	24	15,33	56,77
4	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung	2	9	18	9,66	35,77
5	Siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	10	3	-	33	16,03
6	Siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal dipapan tulis	10	19	23	17,33	64,18
7	Siswa yang mengerjakan soal dengan benar	10	24	27	20,33	75,29
8	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pada akhir pembelajaran	15	26	27	22,66	83,92

Sumber: Data primer 2017, diolah dari lampiran 1

Observasi siswa pada saat menerapkan metode bermain *Choose Number* :

- a. Presentase kehadiran siswa pada saat proses pembelajaran yaitu 100%.
- b. Presentase siswa yang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung yaitu 85,18%.
- c. Presentase siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran ( main-main, ribut, dll) yaitu 56,7%.

- d. Presentase siswa yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas yaitu 35,77%.
- e. Presentase siswa yang mampu mengerjakan soal dengan benar di papan tulis yaitu 16,03%.
- f. Presentase siswa yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal yaitu 64,18%.
- g. Presentase siswa yang kurang percaya diri dalam mengerjakan kuis (tidak mengerjakan, menyontek, dll) yaitu 75,29%.
- h. Presentase siswa yang melakukan aktifitas negatif pada saat pemberian tugas/ sering keluar kelas, mengganggu, ribut,dll yaitu 83,92%.

Proses pembelajaran yang berlangsung dengan menjelaskan materi operasi hitung penjumlahan bilangan bulat, kemudian memberikan soal *pre-test* dan *post-test*. Proses pembelajaran yang berlangsung di SDN 299 Bontomacinna menerapkan metode yang sepenuhnya diperankan oleh guru, sedangkan siswa di sekolah tersebut cenderung hanya menerima materi dari seorang guru. Saat pembelajaran akan segera dilaksanakan, terlebih dahulu guru memulai dengan menyiapkan siswa yang dipimpin oleh ketua kelas.

Kemudian setelah selesai guru memberikan apersepsi materi yang sebelumnya dan mengingatkan siswa untuk selalu bertanya mengenai materi sebelumnya apakah masih ada yang mengingatnya. Setelah apersepsi selesai dibahas, guru mulai menyiapkan materi baru dengan harapan sebelumnya siswa-siswa sudah membaca materi tersebut dengan

tujuan agar guru lebih mudah untuk menjelaskan, dan pembelajaran berpusat pada guru.

## 2. Hasil Belajar dengan Analisis Statistik Deskriptif

### a. Pre test

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba mulai tanggal 29 Juli 2017 – 15 Agustus 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Pre-Test* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

**Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 299 Bontomacinna**

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	28
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	75
Nilai minimum	10
Rentang nilai	65
Nilai rata-rata	52.10

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 2 )

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, setelah dilakukan *Pre-test* adalah 52.10 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor

maksimum 75 dari skor ideal 100, skor minimum 10 dari skor ideal 100, dan rentang skor 65 dari skor ideal 100 yang mungkin di capai.

Hal ini disebabkan karena masih kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti yang disajikan pada tabel 4.3 berikut.

**Tabel 4.3 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Pre-test***

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0 – 54	Sangat rendah	10	36
2	55 – 69	Rendah	7	25
3	70 – 79	Sedang	7	25
4	80 – 89	Tinggi	3	10
5	90 – 100	Sangat tinggi	1	4
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100</b>

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 3 )

Berdasarkan tabel 4.3, diperoleh bahwa dari 28 orang jumlah siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, terdapat 10 orang murid yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 36%, 7 orang siswa yang berada pada kategori rendah dengan persentase 25%, 7 orang siswa yang berada pada kategori sedang dengan persentase 25%, 3 orang siswa yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 10%, dan 1 orang siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 4%. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya minat dan perhatian belajar murid serta proses pembelajaran di dominasi oleh siswa yang

pintar saja. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, berada dalam kategori sangat rendah.

Berdasarkan data hasil belajar siswa terteliti yang tercantum pada lampiran, maka persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba pada hasil belajar *Pre-test* dapat di lihat pada tabel 4.4 berikut.

**Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test***

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	24	85
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	4	15
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100</b>

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 4)

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba setelah dilakukan *Pre-test* hasil belajar matematika, terdapat 24 orang siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 85%, dan 4 orang siswa yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 15%. Ini berarti ketuntasan belajar tidak memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 52.10 tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

b. Post Test

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *Post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini. Adapun deskriptif secara kuantitatif skor hasil belajar *Post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

**Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 299 Bontomacinna**

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	28
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	100
Nilai minimum	40
Rentang nilai	60
Nilai rata-rata	82.07

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 6 )

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba setelah dilakukan *Post-test* adalah 78 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 100 dari skor ideal 100, skor minimum 40 dari skor ideal 100, dan rentang skor 60 dari skor ideal 100 yang mungkin di capai. Hal ini disebabkan karena meningkatnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dengan menerapkan metode bermain *Choose Number*. Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti yang disajikan pada tabel 4.6.

**Tabel 4.6 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Post-test***

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase %
1	0 – 54	Sangat rendah	1	4
2	55 – 69	Rendah	1	4
3	70 – 79	Sedang	5	18
4	80 – 89	Tinggi	6	21
5	90 – 100	Sangat tinggi	15	53
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100</b>

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 7)

Berdasarkan tabel 4.6, diperoleh bahwa dari 28 orang jumlah siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, terdapat 1 orang murid yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 4%, 1 orang siswa yang berada pada kategori sedang dengan persentase 4%, 5 orang siswa yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 18%, 6 orang siswa yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 21 % dan 15 orang siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 53%. Hal ini disebabkan meningkatnya minat dan perhatian belajar siswa. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba berada dalam kategori sedang.

Berdasarkan data hasil belajar siswa terteliti yang tercantum pada lampiran, maka persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, pada hasil belajar *Post-test* dapat di lihat pada tabel 4.7 berikut.

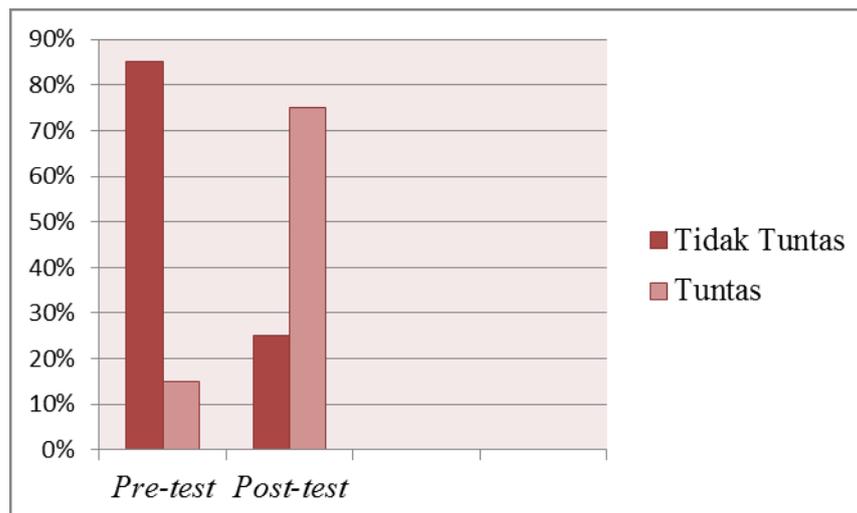
**Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Post-test***

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	7	25
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	21	75
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100</b>

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 8 )

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba setelah dilakukan *Post-test* hasil belajar matematika, terdapat 7 orang siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 25%, dan 21 orang siswa yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 75%. Ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 82.07 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

**Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika *Pre-test* dan *Post-test***



### 3. Hasil Belajar dengan Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan hasil penelitian maka dilakukan pengujian normalitas dari hipotesis.

#### 1. Uji Prasyarat

##### a. Pengujian Normalitas

Hasil pengujian normalitas menggunakan chi kuadrat diperoleh nilai dengan  $dk= 5$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Terlihat bahwa  $\sum_{hitung} = \sum_{tabel}$  menunjukkan skor hasil siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba pada pretest berasal dari populasi yang berdistribusi pengujian. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

##### b. Pengujian Homogenitas

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{174,50}{50,84}$$

$$F_{hitung} = 3,432$$

### Kriteria Pengujian

Berdasarkan perhitungan uji-F dengan dk pembilang ( $28-1=27$ ) dan dk penyebut ( $27-1=26$ ). Berdasarkan dk tersebut dan untuk kesalahan 5% atau 0,05 maka harga  $F_{\text{tabel}} = 6,314$ . Ternyata harga  $F_{\text{hitung}}$  lebih kecil dari pada  $F_{\text{tabel}}$  ( $3,432 < 6,314$ ). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa variasi kedua kelas data tersebut adalah homogen.

**Diketahui:**

$$X_1 = 72,67$$

$$X_2 = 67,4$$

$$S_1 = 7,16$$

$$S_2 = 9,29$$

$$N_1 = 30$$

$$N_2 = 25$$

**Ditanyakan:**

$$T_{hitung} = \dots\dots?$$

**Penyelesaian:**

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{72,67 - 67,4}{\sqrt{\frac{(30 - 1)(7,16^2) + (25 - 1)(9,29^2)}{30 + 25 - 2} \left( \frac{1}{30} + \frac{1}{25} \right)}}$$

$$t = \frac{5,27}{\sqrt{\frac{(29)(51,57) + (24)(86,3)}{53} \left( \frac{1}{30} + \frac{1}{25} \right)}}$$

$$t = \frac{5,27}{\sqrt{\frac{1495,53 + 2071,2}{53} \left( \frac{11}{150} \right)}}$$

$$t = \frac{5,27}{\sqrt{67,29 (0,07)}}$$

$$t = \frac{5,27}{\sqrt{4,71}}$$

$$t = \frac{5,27}{2,17}$$

$$t = 2,42$$

$$dk = N_1 + N_2 - 2 = 30 + 25 - 2 = 53$$

Dari perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2.42 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,006 dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian bahwa  $t_{hitung}$  ternyata memenuhi kriteria pengujian  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

terdapat perbedaan hasil belajar MATEMATIKA yang signifikan antara siswa yang diberikan metode bermain choose number.

## 2. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah metode bermain *Choose Number* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SDN 299 Bontomacinna.

Uji Hipotesis Minor

- a. Rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan metode bermain *Choose Number* dihitung dengan menggunakan uji-t *one sample test* yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \mu \leq 74,9 \text{ melawan } H_1: \mu > 74,9$$

$\mu$ : skor rata-rata hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis, tampak bahwa Nilai p (*sig.(2-tailed)*) adalah  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar melalui metode *Quantum Learning* lebih dari 74,9. Ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yakni rata-rata hasil belajar *posttes* siswa kelas IV SDN Bontomacinna lebih dari atau sama dengan KKM.

- b. Ketuntasan hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan metode bermain *Choose Number* secara klasikal dihitung dengan menggunakan uji proporsi yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut ;

$H_0 : \pi = 79,9$  melawan  $H_1 : \pi > 79,9$

Keterangan :

$\pi$  : Parameter ketuntasan belajar matematika secara klasikal

Pengujian ketuntasan klasikal siswa dilakukan dengan menggunakan uji proporsi. Untuk uji proporsi dengan menggunakan taraf signifikan 5% diperoleh  $Z_{tabel} = 1,64$  berarti  $H_1$  diterima karena diperoleh  $Z_{hitung} = 1,714$  artinya proporsi siswa yang mencapai kriteria ketuntasan % dari keseluruhan siswa yang mengikuti tes. Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran melalui metode *Quantum Learning* telah memenuhi kriteria keaktifan.

## B. Pembahasan

Metode Bermain *Choose Number* adalah suatu pembelajaran inovatif yang terinspirasi dari permainan lotre yang sering dilakukan anak-anak dimana anak dapat memilih salah satu angka atau huruf dan membuka isi di balik angka atau huruf tersebut.

Yuningsih (2012:17), Media choose number salah satu permainan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Dimana media dibentuk sedemikian rupa agar peserta didik memiliki atusias dalam mengerjakan soal atau menjawab pertanyaan dalam pembelajaran itu sendiri. Dalam media

permainan ini peneliti membuat bentuk mainan yang menyerupai lotre dimana didalam media tersebut terdapat angka-angka dan nantinya siswa dapat memilih salah satu dari angka tersebut. Hal itupun yang saya temukan di lapangan tempat penelitian di SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba bahwa Penerapan media bermain *Choose Number* memang sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan bulat. Terlihat dari hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan hasil belajar hanya 4 orang siswa dari 28 orang siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar, dan setelah pemberian alat peraga dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan ketuntasan hasil belajar siswa meningkat yaitu 21 orang siswa yang tuntas dan hanya 7 orang siswa yang tidak tuntas. Ini berarti penerapan media bermain *Choose Number* memiliki pengaruh nyata dan positif yang diperoleh siswa yang belajar menggunakan media bermain *Choose Number* terhadap hasil belajar siswa sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh para ahli.

Faktor yang mempengaruhi Penerapan media bermain *Choose Number* sehingga berhasil digunakan dalam pembelajaran matematika di SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba yaitu praktis dalam penggunaannya, dapat dipergunakan di hampir semua satuan tingkat pendidikan, dan mudah untuk dibawa sehingga siswa yang sebelumnya kurang memperhatikan pembelajaran karena guru kurang mempertimbangkan pemakaian metode dan media bermain yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hanya diajar dengan metode ceramah, akhirnya merasa

tertarik untuk mengikuti dan memperhatikan pelajaran dan penjelasan guru, sehingga hasil belajar matematika dapat meningkat.

Hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika dapat dilihat dari hasil *pre-test* sebelum diberi perlakuan berada pada kategori sangat rendah, nilai rata-rata hasil belajar murid yaitu 52.10% dan sangat rendah 36%, rendah 25%, sedang 25%, tinggi 10% dan sangat tinggi berada pada presentase 4%.

Kemudian setelah diberi perlakuan dengan menerapkan media bermain *Choose Number* terjadi peningkatan yang signifikan yaitu berada pada kategori sangat tinggi terlihat dari nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 78%. Jadi hasil belajar setelah dilaksanakannya lebih baik dengan sebelum dilaksanakannya penerapan media bermain *Choose Number*. Selain itu persentasi kategori hasil belajar siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 53% tinggi 21%, sedang 18%, rendah 4%, dan sangat rendah berada pada presentase 4%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji chi kuadrat, dapat diketahui bahwa hasil belajar *pre-test* dapat diperoleh nilai chi kuadrat<sub>hitung</sub> sebesar 1,12 dan chi kuadrat<sub>tabel</sub> sebesar 11,07. Sedangkan perhitungan hasil belajar *post-test* diperoleh nilai chi kuadrat<sub>hitung</sub> sebesar 15,84 dan chi kuadrat<sub>tabel</sub> 11,07 hasil pengujian bahwa nilai chi kuadrat<sub>hitung</sub> ternyata memenuhi kriteria, chi kuadrat hitung  $\leq$  chi kuadrat<sub>tabel</sub> maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Dari perhitungan diperoleh chi kuadrat<sub>hitung</sub> sebesar 14,84 dan chi kuadrat<sub>tabel</sub> sebesar 11,07 dengan taraf signifikan 0,05. Hasil pengujian bahwa chi kuadrat<sub>hitung</sub> ternyata memenuhi kriteria pengujian, chi kuadrat<sub>hitung</sub>  $\leq$  dari

chi kuadrat<sub>tabel</sub>. Dengan demikian hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima dan hipotesis ( $H_0$ ) ditolak.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

##### a) Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan di kelas IV SDN 299 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, dapat dilihat pada kegiatan *pre-test* hasil belajar matematika siswa kelas IV yang memperoleh nilai tergolong tinggi dengan presentase 15% ini berarti ketuntasan belajar tidak memuaskan secara klasikal, karena nilai rata-rata 38,75 tidak mencapai KKM yang diharapkan. Sedangkan pada kegiatan *post-test* hasil belajar matematika siswa kelas IV yang memperoleh nilai tertinggi tergolong tinggi dengan presentase 53%, dilihat dari ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78 dan nilai tersebut mencapai KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 70.

##### b) Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika

Selama berlangsungnya penelitian tercatat sikap yang terjadi pada setiap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sikap siswa tersebut di peroleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan dalam proses belajar mengajar berlangsung yang digunakan untuk mengetahui perubahan sikap siswa di kelas. Proses pembelajaran yang berlangsung dengan menjelaskan materi operasi hitung penjumlahan bilangan bulat,

kemudian memberikan soal *pre-test* dan *post-test*. Proses pembelajaran yang berlangsung di SDN 299 Bontomacinna menerapkan metode yang sepenuhnya diperankan oleh guru, sedangkan siswa di sekolah tersebut cenderung hanya menerima materi dari seorang guru. Saat pembelajaran akan segera dilaksanakan, terlebih dahulu guru memulai dengan menyiapkan siswa yang dipimpin oleh ketua kelas.

Kemudian setelah selesai guru memberikan apersepsi materi yang sebelumnya dan mengingatkan siswa untuk selalu bertanya mengenai materi sebelumnya apakah masih ada yang mengingatnya. Setelah apersepsi selesai dibahas, guru mulai menyiapkan materi baru dengan harapan sebelumnya siswa-siswa sudah membaca materi tersebut dengan tujuan agar guru lebih mudah untuk menjelaskan, dan pembelajaran berpusat pada guru.

### **c) Respon Siswa Yang Positif Terhadap Pembelajaran Matematika**

Pengukuran respon siswa merasa perlu dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterkaitan dan antusias belajar pada mata pelajaran matematika dengan penerapan metode bermain *Choose Number* dalam pembelajaran matematika.

Angket respon siswa digunakan untuk mengukur pendapat siswa terhadap perangkat baru, dan kemudahan memahami komponen-komponen: materi/ isi pelajaran, format buku siswa, dan tujuan pembelajaran, LKS, suasana belajar, dan cara guru mengajar serta minat penggunaan, kejelasan penjelasan dan bimbingan guru.

## B. Saran

Dari hasil penelitian, diajukan beberapa saran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain :

1. Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain *Choose Number*, sebaiknya guru tegas kepada siswa pada saat pengkondisian awal karena jika guru tidak tegas maka guru akan kehilangan cukup banyak waktu untuk menyampaikan materi.
2. Pada saat akhir pembelajaran sebaiknya guru tidak hanya menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan tetapi juga meriview materi yang telah dilakukan.
3. Kepala sekolah memfasilitasi dan memotivasi guru yang ingin melakukan kegiatan pembelajarannya dengan metode bermain *Choose Number* atau metode bermain lainnya.
4. pembelajaran dengan menerapkan metode bermain *Choose Number* dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajar matematika agar lebih menarik perhatian siswa sehingga hasil belajar matematika siswa meningkat.
5. Penelitian lanjutan dapat dikembangkan lagi, dengan menerapkan metode bermain *Choose Number* ataupun metode bermain lainnya, selain terhadap hasil belajar siswa juga dapat dikembangkan terhadap variabel yang lain, seperti keaktifan, pemahaman konsep, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan komunikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2004. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGafindo
- Arikunto. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aunurrahman. 2010. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bloom, Benjamin S., etc 2013. *Taxonomy of Educational Ibjectif : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans Grwwn and Co
- Depdikbud.2003. *Pengajaran Membaca*. Jakarta : Depdikbud
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan II*. Bandung CV Pustaka Setia
- Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman. Arif S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGafindo Persada
- Silberman, Melvin L. 2007. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta:Pustaka Insan Madani
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rikena Cipta
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia : Konstataasi Keadaan Masa Kini Menuju harapan masa depan / R. Soedjadi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidkan Tinggi.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2006. *Teknik Penelitian*. Yogyakarta: Pines
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, Erman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Konterporer*. Bandung: UPI

- Supriyono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Tiro, Muhammad Arif. 2008. *Dasar – Dasar Statistika Edisi Kedua*. Makassar: Andira Publisher
- Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wikipedia. 2012. *Pengertian Bilangan Bulat*.  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Bilangan\\_bulat](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Bilangan_bulat) (dikutip 26 Februari 2017 jam 10.30).
- Yuningsih. 2012. “*Penerapan Strategi Pembelajaran Instant Assesment Dengan Media Choose Number Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 10 Tipe Surakarta*”. Skripsi Surakarta : FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Wilda. 2011. “*Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Sambil Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Watuagung 02 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang (SERURED)*”. Skripsi Semarang : FKIP Universitas Kristen Satya Wacana.