

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN GELAS BILANGAN  
BATANG TUA-MUDA SISWA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR NEGERI 001 SAWAH KECAMATAN  
KAMPAR UTARA KABUPATEN KAMPAR**



**Oleh**

**NASARUDIN  
NIM. 10818003456**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1435 H/2014 M**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN GELAS BILANGAN  
BATANG TUA-MUDA SISWA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR NEGERI 001 SAWAH KECAMATAN  
KAMPAR UTARA KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

**NASARUDIN**

**NIM. 10818003456**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1435 H/2014 M**

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Permainan Gelas Bilangan Batang Tua-Muda Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Nasarudin NIM.10818003456 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 13 Rabi'ul Awal 1435 H/15 Januari 2014 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada program studi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 13 Rabi'ul Awal 1435 H  
15 Januari 2014 M

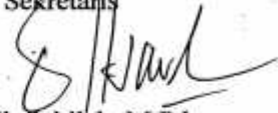
Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Ketua



Dr. Risnawati, M.Pd.

Sekretaris



Dra. Hj. Sakilah, M.Pd.

Penguji I



Dra. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.

Penguji II



Theresa Lidiya Nova, M.Pd.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd.

NIP. 19631214 198803 1 002

## ABSTRAK

**Nasarudin, (2014): Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Permainan Gelas Bilangan Batang Tua-Muda Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media permainan gelas bilangan batang tua-muda pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Objek penelitiannya adalah penggunaan media permainan gelas bilangan batang tua-muda. Indikator keberhasilan hasil belajar matematika yang ditetapkan dalam penelitian ini, jika mencapai hasil belajar secara klasikal diperoleh  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa mencapai nilai KKM. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media permainan gelas bilangan batang tua-muda dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase rata-rata ketercapaian hasil belajar matematika siswa pada pra tindakan dengan persentase ketuntasan 40.91%, sedangkan setelah penerapan tindakan pada siklus I pertemuan pertama ketuntasan klasikal 50% yang terletak pada kategori cukup baik dan pertemuan kedua siklus I dengan ketuntasan klasikal 63.64% yang terletak pada kategori cukup baik. Sedangkan pada siklus II pertemuan ketiga diperoleh nilai ketuntasan klasikal mencapai 72.73% yang tergolong ke dalam kategori baik dan pertemuan ke empat siklus II diperoleh nilai ketuntasan klasikal mencapai 90.91% yang tergolong ke dalam kategori baik.

## ABSTRACT

**Nasarudin, (2014): The Improving Students Learning Outcomes in Mathematics Subject by Using Gaming Glasses Old-Young Trunk Numbers Media in class IV State Primary School 001 Sawah North Kampar District of Kampar Regency**

This research was conducted with the purpose of determining to improve students learning outcomes mathematics using gaming glasses old-young trunk numbers media in class IV State Primary School 001 Sawah North Kampar District of Kampar Regency. The research was motivated low students learning outcomes mathematics in class IV State Primary School 001 Sawah North Kampar District of Kampar Regency.

This research is a classroom action research with research subjects was teachers and students class IV at State Primary School 001 Sawah with amount of students was 22 peoples. The object of research was using gaming glasses old-young trunk numbers media. Indicators of success in this study was outcomes learning civic education, if achieved in the classical raised  $\geq 75\%$  of the number of students achieving a predetermined value KKM. This research was conducted in two cycles. The data was collected using a tests observations and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis.

Based on action research results obtained by classical completeness 40.91% results in enough categories, then at the first meeting of the first cycle of classical completeness 50% which is pretty good in the category and the second meeting of the first cycle with classical completeness 63.64% which is pretty good in the category. While the third meeting on the second cycle values obtained classical completeness reaches 72.73% are classified into either category and the fourth meeting of the second cycle values obtained classical completeness reaches 90.91% were classified into either category. It can be concluded that an increase in student learning outcomes of prior actions to cycle the action 2 by 50%. From these results it can be concluded that the application of game media glass rod numbers of young and old can improve student learning outcomes in mathematics in class IV State Primary School 001 Sawah North Kampar District of Kampar Regency year 2012/2013.

## المخلص

نصر الدين , (2014) : ترقية نتيجة التعليم الرياضيات باستخدام الألعاب وسائل الإعلام القديمة يونغ الجذع الطلاب في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية 001 ساوح ادارية كمبار شرقية منطقة كمبار

كان الغرض من هذه الدراسة لوصف الألعاب أو وسائل الإعلام الزجاج أرقام قضيبي من الصغار والكبار التي يمكن ترقية نتيجة تعلم الطلاب الرياضيات الصف الرابع المدرسة الابتدائية الحكومية 001 ساوح ادارية كمبار شرقية منطقة كمبار وقد أجري البحث في بداية الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2012/2013 في مدرسة ابتدائية 001 ساوح مع الموضوعات الرابع الصف الذين بلغ عددهم ما يقرب من 22 طالبا. الهدف من هذه الدراسة هو طالب في المواد الدراسية نتائج مباريات كأس الرياضيات وأرقام تطبيق وسائل الإعلام من السيقان الصغار والكبار التعلم. جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام الاختبارات والمراقبة والتوثيق. في تحليل البيانات يستخدم التحليل الإحصائي الوصفي الكاتب

بناء على نتائج البحوث العملية التي حصلت عليها الكلاسيكية اكتمال النتائج % 40.91 في ما يكفي من الفئات، ثم في الاجتماع الأول للدورة الأولى من اكتمال الكلاسيكية % 50 وهو أمر جيد جدا في فئة والاجتماع الثاني في الجولة الأولى مع اكتمال الكلاسيكية % 63.64 وهو أمر جيد جدا في هذه الفئة. في حين أن الاجتماع الثالث على القيم دورة الثانية التي تم الحصول عليها اكتمال الكلاسيكية تصل تصنف % 72.73 في أي من الفئتين، والاجتماع الرابع للدورة الثانية القيم التي تم الحصول عليها اكتمال الكلاسيكية تصل إلى 90.91% تم تصنيفها في أي من الفئتين. يمكن استنتاج أن أي زيادة في تعلم الطلاب نتائج الإجراءات المسبقة لدورة العمل 2 بنسبة % 50. من هذه النتائج يمكن استنتاج أن تطبيق اللعبة الزجاج وسائل الإعلام أرقام قضيبي من الصغار والكبار يمكن تحسين تعلم الطلاب في الرياضيات في نتائج الصف الرابع المدرسة الابتدائية 001 ساوح ادارية كمبار شرقية منطقة كمبار السنة الدراسية 2013/2012

## PENGHARGAAN

الرَّحِيم

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT serta sholawat beriring salam semoga tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW mudah-mudahan dengan berthalabul ilmi ini yang merupakan kewajiban sekaligus sunnah Rasul, sehingga kita dapat diakui sebagai umatnya yang pada gilirannya kita akan mendapat syafa'at dari Nabi Muhammad SAW. Atas ridha dan kesempatan dari Allah SWT penulisan skripsi dengan judul : *“Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Permainan Gelas Bilangan Batang Tua-Muda Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar”*, dapat penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan-kekurangan dan keterbatasan yang penulis miliki. Namun berkat bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada

1. Bapak Rektor Prof. Dr. H. M. Nazir, yang memimpin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan baik sehingga segala urusan berjalan dengan baik dan lancar.
2. Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staf yang telah memberikan layanan yang baik selama program studi penulis
3. Bapak Dr. H. Nasharuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Ibu Sri Murhayati, M.Ag., selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Kusnadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN, yang telah mempermudah segala urusan penulis dalam penelitian ini.

4. Ibu Dra. Hj. Nurhasnawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta seluruh staf.
5. Ibu Melly Andriani, M.Pd., selaku pembimbing yang telah banyak berperan dan memberikan petunjuk hingga selesainya penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yang telah membekali ilmu kepada penulis.
7. Kepala staf dan karyawan perpustakaan UIN Suska Riau yang telah memberikan kesempatan peminjaman buku dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Harmailil, S.Pd., selaku kepala sekolah dan ibu Karima, S.Pd., selaku guru kelas IV beserta majelis guru dan staf tata usaha SDN 001 Sawah Kecamatan Kampar Utara yang telah memberikan informasi dan bantuan yang sangat diperlukan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teristimewa untuk kedua orang tua yaitu ayahanda Tasmin dan ibunda Basma tercinta, yang telah banyak memberikan dukungan baik moril maupun materil, jasa ayahanda dan ibunda tidak akan ananda lupakan, karena berkat iringan doa dan pengorbanan ayahanda dan ibunda yang tulus sehingga ananda bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga ayahanda dan ibunda selalu dalam lindungan rahmat dan karunia-Nya
10. Buat seluruh keluarga yang telah memberikan segenap kasih sayang, dukungan, semangat dan do'anya demi selesainya skripsi ini.
11. Buat adik-adik Ku yang tercinta Hendri Padri, Peri Analia, Selvi Ananda Putri, dan Ardiansyah yang selalu memberikan motivasi dan do'anya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Buat rekan-rekan ku seperjuangan terutama pada program studi PGMI 08 yang telah memberikan motivasi dan bantuan buat penulis selama penulis menimba ilmu di universitas ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bantuan dalam pelaksanaan penelitian.

Penulis hanya berdo'a semoga apa-apa yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah yang sangat berguna dan akan dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang setimpal. Akhirnya penulis hanya bisa berdo'a



kepada Allah SWT semoga memberikan petunjuk kepada penulis dan juga kepada pihak-pihak yang ikut serta dalam memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat adanya. *Amin*.

Pekanbaru, Januari 2014

Penulis

Nasarudin

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGHARGAAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Definisi Istilah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Konsep Teoretis .....	9
B. Penelitian Relevan .....	21
C. Kerangka Berpikir .....	26
D. Indikator Keberhasilan .....	27
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Subjek dan Objek Penelitian .....	31
B. Tempat Penelitian .....	31
C. Rencana Tindakan .....	31
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	35
E. Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian .....	38
B. Hasil Penelitian .....	43
C. Pembahasan .....	76
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT PENULIS</b>	