

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PENGGARIS GESER UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 019
LUBUK AGUNG KECAMATAN XIII KOTO
KAMPARKABUPATEN KAMPAR**



Oleh

MUHAMMAD MAULIDI

NIM. 10818002255

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

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PENGGARIS GESER UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 019
LUBUK AGUNG KECAMATAN XIII KOTO
KAMPARKABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

MUHAMMAD MAULIDI

NIM. 10818002255

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

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Media Permainan Penggaris Geser Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar* yang ditulis oleh Muhammad Maulidi NIM. 10818002255 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 07 Jumadil awal 1435H
27 Maret 2014 M

Menyetujui

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dra. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.

Pembimbing



Melly Andriani, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Media Permainan Penggaris Geser Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar* yang ditulis oleh Muhammad Maulidi NIM. 10818002255 telah diujiakan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Raiu pada tanggal 26 jumaidil awal 1435 H/ 27 Maret 2014 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjan Pendidikan Islam (S.Pd.I) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 07 Jumadil awal 1435H
27 Maret 2014 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Ketua

Dra. Hj. Nurhasnawati, M. Pd

Penguji I

Dra. Syafrida, M. Ag

~~Sekretaris~~

~~Dicki Hartanto, MM~~

Penguji II

Yasnel, M. Ag

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Mas'ud zain, M. Pd
NIP. 19631214 198803 1 002

ABSTRAK

Muhammad Maulidi, (2014) : Penerapan Media Permainan Penggaris Geser Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di SD Negeri 019 Lubuk Agung, diketahui terdapat permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV yaitu rendahnya hasil belajar siswa, hal ini terlihat pada nilai Matematika siswa masih rendah dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 65. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Media Permainan Penggaris Geser dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar yang terdiri dari dua siklus, siklus I dua kali pertemuan dan Siklus II dua kali pertemuan. Dimana dalam setiap siklus dilakukan satu kali pengambilan nilai (evaluasi).

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diketahui ketuntasan hasil belajar siswa dikelas sebelum tindakan adalah 44,4% dengan nilai rata-rata kelas 62,2. Pada siklus I diketahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa berada pada persentase 66,7% dari keseluruhan siswa, dengan nilai rata-rata 65,8 dan belum mencapai indikator yang diharapkan dalam penelitian ini. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dengan persentase 88,9% dari keseluruhan siswa, dengan nilai rata-rata 76,1. Dengan demikian secara keseluruhan hasil belajar siswa kelas IV terjadi peningkatan dan dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Permainan Penggaris Geser ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

محمد موليدي () : تطبيق وسيلة لعبة مسطرة الفسح لترقية حصول تعلم الرياضية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية

بالأساس على الدراسة بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٠١٩ لوبوك أغونغ، رأى لباحث المشكلات التي يلاقيها طلاب الصف الرابع و هي انخفاض حصول تعلمهم و ذلك ما تستدل على نتيجة الرياضية لدي الطلاب وهي تحت معيار النتيجة الأدنى المقررة و هي ٦٥. تهدف الدراسة لوصف تطبيق وسيلة لعبة مسطرة الفسح لترقية حصول تعلم الرياضية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٠١٩ لوبوك أغونغ بمركز الثالث عشر كوتو كمبار منطقة كمبار.

كانت الدراسة على نوع عملية الفصل. عقدت الدراسة على طلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٠١٩ لوبوك أغونغ بمركز الثالث عشر كوتو كمبار منطقة كمبار و هي تتكون من الدورين، الدور الأول فيه جلستان و الدور الثاني فيه جلستان و في كل دور التقييم بمرّة واحدة.

بناء على حصول الدراسة فإن نجاح حصول تعلم الطلاب قبل الإجراء بقدر ٤٤،٤ ٤٤،٤ في المائة ومعدل النتيجة ٦٢،٢، و في الدور الأول كان مستوى نجاح حصول تعلم الطلاب ٦٦،٧ في المائة و معدل النتيجة ٢٥،٨ و لم يبلغ معيار النتيجة الأدنى المقررة. ثم في الدور الثاني يترقى نجاح تعلم الطلاب وهي ٨٨،٩ في المائة و معدل النتيجة نحو ٧٦،١. لذلك كان مجموع حصول تعلم الصف الرابع يترقى و استنتج الباحث أن تطبيق وسيلة لعبة مسطرة الفسح يرقى حصول تعلم الرياضية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٠١٩ لوبوك أغونغ بمركز الثالث عشر كوتو كمبار منطقة كمبار.

ABSTRACT

Muhammad Maulidi, (2014): The Implementation Of Displacement Ruler Game Media To Improve Learning Achievement Of Mathematic For The Fourth Year Students Of State Elementary School 019 Lubuk Agung sub-district XIII Koto Kampar the regency of Kampar.

Based on the results of observation at state elementary school 019 Lubuk Agung, the writer found some problems was the low of students' learning achievement which could be seen at the subject of mathematic, the score was still under KKM or 65. The objective of study was to describe the implementation of displacement ruler game media to improve learning achievement of mathematic for the fourth year students of state elementary school 019 Lubuk Agung sub-district XIII Koto Kampar the regency of Kampar.

The study was classroom action research. The study was administered at state elementary school 019 Lubuk Agung sub-district XIII Koto Kampar the regency of Kampar which consisted of two cycles, the first cycle consisted of two meetings and the second cycle consisted of two meetings, and every cycle consisted of one evaluation.

Based on the results of study the writer found that students' learning achievement at prior action was 44.4% with average score was 62.2. At the first cycle students' learning achievement was 66.7% of all students with the average score was 65.8% and it doesn't reach expected indicator. At the second cycle students' learning achievement had increased it was 88.9% and average score was 76.1. Thus students' learning achievement has improved and the writer concluded that the implementation of displacement ruler game media improved learning achievement of mathematic for the fourth year students of state elementary school 019 Lubuk Agung sub-district XIII Koto Kampar the regency of Kampar.

PENGHARGAAN

Assalamualaikum Wr, Wb.

Alhamdulillah Rabbil'alam, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat-Nya yang tiada terhingga oleh manusia. Dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ *Penerapan Media Permainan Penggaris Geser Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar* ”. Skripsi ini ditulis dalam rangka menyelesaikan program studi pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan serta dukungan yang telah diberikan semua pihak tidak mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor UIN SUSKA Riau beserta staf yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menuntut ilmu di sini.
2. Bapak Dr. H. Mas'ud Zain, M.Ag selaku dekan fakultas tarbiyah dan keguruan beserta staf yang telah memberikan rekomendasi kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Ibu Dra. Hj. Nurhasnawati, M. Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang banyak membantu penulis selama penulis menjadi mahasiswa di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Ibu Melly Andriani, M. Pd sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan meluangkan waktunya kepada penulis dalam menyusun skripsi ini sampai selesai.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar yang telah mendidik dan memberikan ilmu dengan tulus dan ikhlas kepada penulis selama menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Adamri, S. Pd selaku kepala SDN 019 Lubuk Agung yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di SDN 019 Lubuk Agung
7. Ibu Herma Yenis, S.Pd sebagai wali kelas dan Bapak Damanhuri, S.pd. Sd yang telah banyak membimbing penulis dalam melakukan penelitian.
8. Teristimewa buat ayahanda Nur Bitnur dan Ibunda Nurmiyah atas do'a, pengorbanan, cinta dan kasih sayang yang selalu tercurah untuk keberhasilan ananda. Dan seluruh anggota keluarga tercinta.
9. Seluruh teman-teman yang selalu membantu yang tidak dapat bisa penulis sebutkan satu persatu namanya dan sahabat spesial yang selalu siap membantu penulis Eva sukrawati, S.Pd.

Semoga Allah SWT akan membalas segala kebaikan yang diberikan dengan sebaik-baiknya balasan dan selalu membimbing kita menuju jalan yang diridhoi-Nya.

Pekanbaru, 27 Maret 2014
Penulis

Muhammad Maulidi

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Defenisi Istilah	5
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis.....	9
B. Penelitian yang Relevan.....	17
C. Hipotesis Tindakan	18
D. Indikator Keberhasilan	18
E. Hipotesis Tindakan.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Subjek dan Objek Penelitian	22
B. Tempat Penelitian.....	22
C. Rencana Penelitian	22
D. Observasi dan Refleksi.....	25
E. Jenis dan Teknik Pengumpulan data	26
F. Teknik Analisis Data.....	27

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian	29
B. Hasil Penelitian	35
C. Pembahasan.....	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel IV. 1	Ruang atau Lokasi SDN 019 Lubuk Agung.....	31
Tabel IV. 2	Alat dan Perlengkapan belajar SDN 019 Lubuk Agung	32
Tabel IV. 3	Keadaan Majelis guru SDN 019 Lubuk Agung	33
Tabel IV. 4	Jumlah Siswa SDN 019 SDN Lubuk Agung berdasarkan Klasifikasi Kelas.....	34
Tabel IV. 5	Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika Sebelum Tindakan	35
Tabel IV. 6	Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Permainan penggaris Geser Siklus I Pertemuan Pertama.....	42
Tabel IV. 7	Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Permainan penggaris Geser Siklus I Pertemuan Kedua	44
Tabel IV. 8	Aktivitas Siswa Dalam Menggunakan Media Permainan penggaris Geser Pertemuan Pertama Siklus I.....	46
Tabel IV. 9	Aktivitas Siswa Dalam Menggunakan Media Permainan penggaris Geser Pertemuan Kedua Siklus I	48
Tabel IV. 10	Hasil belajar Siswa Pada Siklus I Dalam Penerapan Media Permainan Penggaris Geser	50
Tabel IV. 11	Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Permainan penggaris Geser Pertemuan Pertama Siklus II	57
Tabel IV. 12	Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Permainan penggaris Geser Pertemuan Kedua Siklus II	59
Tabel IV. 13	Aktivitas Siswa Dalam Menggunakan Media Permainan penggaris Geser Siklus II Pertemuan Pertama	61
Tabel IV. 14	Aktivitas Siswa Dalam Menggunakan Media Permainan penggaris Geser Siklus II Pertemuan Kedua.....	63
Tabel IV. 15	Hasil belajar Siswa Pada Siklus II Dalam Penerapan Media Permainan Penggaris Geser	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Cotoh Media Permainan Penggaris Geser	13
Gambar 2	contoh penggunaan media permaianan penggaris geser.....	15
Gambar 3	Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	23
Gambar 4	Cotoh Penggunaan Media Permainan Penggaris Geser.....	24
Gambar 5	Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan	36
Gambar 6	Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Siklus I	50
Gambar 7	Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	65
Gambar 8	Diagram Batang Aktivitas Guru dari Pertemuan Pertama Siklus I sampai Pertemua Kedua Siklus II.....	68
Gambar 9	Diagram Batang Aktivitas Siswa dari Pertemuan Pertama Siklus I sampai Pertemua Kedua Siklus II.....	69
Gambar 10	Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan Samapai Pertemuan Kedua Siklus II	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 A	: Silabus	76
Lampiran 2 A	: RPP pertemuan Pertama Siklus I	78
Lampiran 2 B	: RPP pertemuan Kedua Siklus I	82
Lampiran 2 C	: RPP pertemuan Pertama Siklus II	87
Lampiran 2 D	: RPP pertemuan Kedua Siklus II.....	91
Lampiran 3 A	: Observasi aktivitas guru pertemuan Pertama Siklus I.....	95
Lampiran 3 B	: Observasi aktivitas guru pertemuan Kedua Siklus I	96
Lampiran 3 C	: Observasi aktivitas guru pertemuan Pertama Siklus II	97
Lampiran 3 D	: Observasi aktivitas guru pertemuan Kedua Siklus II	98
Lampiran 4 A	: Observasi aktivitas siswa pertemuan Pertama Siklus I.....	99
Lampiran 4 B	: Observasi aktivitas siswa pertemuan Kedua Siklus I.....	100
Lampiran 4 C	: Observasi aktivitas siswa pertemuan Pertama Siklus II.....	101
Lampiran 4 D	: Observasi aktivitas siswa pertemuan Kedua Siklus II	102
Lampiran 5 A	: Lempbar Kerja Siswa (LKS) pertemua I.....	103
Lampiran 5 B	: Lempbar Kerja Siswa (LKS) pertemua I.....	104
Lampiran 5 C	: Lempbar Kerja Siswa (LKS) pertemua II	105
Lampiran 5 D	: Lempbar Kerja Siswa (LKS) pertemua II	106
Lampiran 6 A	: Lempbar Evaluasi Siklus I	107
Lampiran 6 B	: Lempbar Evaluasi Siklus II.....	108
Lampiran 7 A	: Lembar kunci jawaban LKS dan Evaluasi siswa	109