

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA PERMAINAN  
DUA WARNA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR  
NEGERI 007 PULAU TINGGI KECAMATAN  
KAMPAR KABUPATEN KAMPAR**



Oleh

**ADI DARMAWAN**

**NIM. 10711000355**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1433 H/ 2012 M**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA PERMAINAN  
DUA WARNA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR  
NEGERI 007 PULAU TINGGI KECAMATAN  
KAMPAR KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

**ADI DARMAWAN**

**NIM. 10711000355**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1433 H/ 2012 M**

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Permainan Dua Warna pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, oleh Adi Darmawan NIM. 10711000355 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 22 Ramadhan 1432 H  
22 Agustus 2011 M

Menyetujui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sri Murhayati, M.Ag.

Pembimbing

Drs. Hartono, M.Pd.

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Permainan Dua Warna pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Adi Darmawan NIM. 10711000355 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 24 Shafar 1433 H/17 Januari 2012 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 23 Shafar 1433 H  
17 Januari 2012 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag.

Drs. M. Hanafi, M.Ag.

Penguji I

Penguji II

Drs. M. Hatta, M.Ag.

Mimi Haryani, M.Pd.

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag.  
NIP. 19700222 199703 2 001

## PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan Dua Warna pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”.

Shalawat beserta salam tidak lupa penulis kirimkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah memberi kontribusi terhadap kehidupan manusia di muka bumi ini.

Dalam penulisan skripsi ini juga tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir, selaku Rektor UIN SUSKA RIAU Pekanbaru beserta staf.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU beserta staf.
3. Ibu Sri Murhayati, M.Ag, selaku Ketua Jurusan PGMI yang telah banyak berperan dan memberikan bantuan dan petunjuk hingga selesainya penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Hartono, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan ilmu, waktu dan bimbingannya sehingga selesainya penulisan skripsi ini.

5. Bapak Muslim, selaku Kepala Sekolah Ibu Nidarni, S.Pd selaku Wali kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.
6. Ayahanda Ilyas, Ibunda Ermaniar, Yani, Nasrizal yang telah memberikan banyak dukungan baik moril maupun materi hingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
7. Seluruh dosen di Lingkungan UIN SUSKA RIAU yang telah membekali ilmu kepada penulis.
8. T'Drs. Zubir (mamak), T'Nurisman, ST(mamak), T'Khairu Masnur(mamak), Ernatiar, A.Ma (Etek), Dra. Azizah (Amai), Badraini, A.Ma (Amai) yang telah banyak memberikan dukungan kepada penulis.
9. Mustika Hidayati Sekeluarga, Masrianto, Riki Fhyt , Irfan, Andri, Choky, Zulhadi, Abid Muzakir, Abdis, Ari selaku sahabat yang telah banyak memberikan dukungan kepada penulis.
10. Sahabat-sahabat Keluarga Besar PGMI angkatan 2007 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Atas keterbatasan ilmu yang peneliti miliki, maka dengan tangan terbuka dan lapang dada penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan di masa yang akan datang.

Pekanbaru, 24 Januari 2012  
Penulis

Adi Darmawan  
NIM. 10711000355

## ABSTRAK

**Adi Darmawan (2011): Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan Dua Warna Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dengan menerapkan Media Permainan Dua Warna. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar tahun ajaran 2010/ 2011 dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan Media Permainan Dua Warna untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali ulangan harian. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: Perencanaan/ persiapan tindakan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi dan Refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar pada pokok materi bilangan bulat. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum tindakan dikategorikan rendah dengan persentase ketercapaian KKMnya 45,16 %, sedangkan hasil belajar setelah tindakan dikategorikan baik dengan persentase ketercapaian KKM sebesar 87,10 %, dengan kategori keberhasilan 100% dari jumlah siswa, artinya seluruh siswa telah mencapai nilai keberhasilan yang telah ditetapkan (minimal 75%). Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten dapat ditingkatkan melalui penerapan Media Permainan Dua Warna.

## ABSTRAK

**Adi Darmawan (2011): Improving Learning Achievement Trough Playing Two Colors Media Learning at The Fourth Year of State Elementary School 007 Pulau Tinggi District of Kampar The Regency of Kampar.**

The aim of this research is to improve mathematic learning achievement at the fourth year of state elemnetary school 007 Pulau Tinggi District of Kampar The Regency of Kampar by the implemetation of playing two colors media learning. The subject in this research is fourth year student of state elemnetary school 007 District of Kampar The Regency of Kampar in academic year 2010-2011 as many as 31 student while the implementation of playing two colors media to improve students learning achievement of mathematic.

This research was done into two cycles; every cycle consists of two meetings and one daily test. To make this reseach runs well, the writer arranged some stages they are: the palning, the implementation, observation and reflection.

Based on the result of research, the write concludes that this research could improve mathematic learning achievement of fourth year of state elemnetary school 007 Pulau Tinggi Dictrict of Kampar the Regency of Kampar in interger material.the avarage of students achievementinthe the subject of mathematic before an action it is in low category with KKM is 45,16% and after action it is categorized good with the number of persentage is 87,10% and 100% student have passed or all students have achieved minimum score it is 75. Therefore, learning achievement of mathematic for the fourth year of state elementary school 007 District of Kampar The Regency of Kampar could be improved by the implementation playing two colors learning media.



## المخلص

ادي درموان (٢٠١١) : " ترقية نجاح تعليم بنموذ لعبة الوانين في التلاميذ الفصل الرابع المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٠٦ فلوتغكي مركز كمفار ناحية كمفار"

الهدف هذا البحث لترقية نجاح تعليم الرياضيات تلاميذ الفصل الرابع المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٠٧ فلوتغكي مركز كمفار ناحية كمفار بتطبيق نموذ لعبة الوانين. افرد في هذا البحث هوا تلاميذ الفصل الرابع الرابع المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٠٧ فلوتغكي مركز كمفار ناحية كمفار سنة دراسية ٢٠١٠-٢٠١١ بعدد تلاميذ ٣١ شخص. وموضوع في هذا البحث هو تطبيق نموذ لعبة الوانين لترقية تعليم الرياضيات تلاميذ.

يفعل هذا البحث في مرتين سكلوس وكل سكلوس يفعل مرتين لقاء و مرة امتحان. لكل البحث اجراءات هذا الفصل ناجح بالجيد بدون عواءىق يؤذي طلاقة البحث وهذا البحث رقب قسم درجة في البحث اجراءات الفصل هو : مخطط/ استعداد اجراءات وتنفيذ اجراءات الملاحة وتأمل.

بناء على النتيجة البحث تحصل الخلاصة ان هذا البحث تستطيع ان ترقية نجاح تعليم الرياضيات تلاميذ الفصل الرابع المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٠٧ فلوتغكي مركز كمفار ناحية كمفار في المادة عدد مستدير. بمعدال نجاح تعليم تلاميذ قبل اجراءات طبق منخفض بنسبة مؤية يبلغ ك م ٥٤,١٦ % ونجاح تعليم بعد اجراءات طبق ج جيد بنسبة مؤية يبلغ ك م ٨٧,١٠ % بطيقة نجاح ١٠٠ % من عدد تلاميذ معنا ه كل تلاميذ قد يبلغ قيمة نجاح الذي قد قرر ( أقل ٧٥ % ). من هذا البيان اعلى ن تدل ان نجاح تعليم تلاميذ في التعليمية الرياضيات الفصل الرابع المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٠٧ فلوتغكي مركز كمفار ناحية كمفار تستطيع انترقية بتطبيق نموذ لعبة الوانين.

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PENGHARGAAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Definisi Istilah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	11
A. Konsep Teoritis .....	11
B. Penelitian yang Relevan .....	38
C. Hipotesis Tindakan .....	39
D. Indikator Keberhasilan .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	41
A. Subjek dan Objek Penelitian .....	41
B. Tempat Penelitian .....	41
C. Rancangan Penelitian .....	42
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	46
E. Teknis Analisis Data .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	50
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian .....	50
B. Hasil Penelitian .....	54
C. Pembahasan .....	85
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	92
A. Kesimpulan .....	92
B. Saran .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	93
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Data Keadaan Guru SDN 007 Pulau Tinggi Tahun Ajaran 2010/2011.....	51
Tabel 2. Keadaan Siswa SD Negeri 007 Pulau Tinggi .....	52
Tabel 3. Data Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 007 Pulau Tinggi Tahun Pelajaran 2010/2011 .....	53
Tabel 4. Nilai Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan .....	55
Tabel 5. Aktivitas Guru Pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	59
Tabel 6. Aktivitas Siswa pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	60
Tabel 7. Aktivitas Guru pada Pertemuan Kedua Siklus I .....	64
Tabel 8. Aktivitas Siswa pada Pertemuan Kedua Siklus I .....	65
Tabel 9. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I .....	67
Tabel 10. Aktivitas Guru pada Pertemuan Keempat Siklus II .....	75
Tabel 11. Aktivitas Siswa pada Pertemuan Keempat Siklus II .....	76
Tabel 12. Aktivitas Guru pada Pertemuan Kelima Siklus II .....	79
Tabel 13. Aktivitas Siswa pada Siklus II .....	80
Tabel 14. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II .....	82
Tabel 15. Rekapitulasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan II .....	87
Tabel 16. Rekapitulasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II .....	87
Tabel 17. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa .....	88
Tabel 18. Rata-rata Hasil Belajar Siswa .....	89
Tabel 19. Distribusi Hasil Belajar Siswa .....	90

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Proses pembangunan yang sedang berlangsung di negara kita ini harus disertai dengan pembangunan dalam pendidikan. Karena pendidikan salah satu tolok ukur kelancaran dan kemampuan suatu pendidikan. Dalam UU nomor 20 tahun 2003 “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.<sup>1</sup> Hal demikian mengisyaratkan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya terencana agar peserta didik memiliki kemampuan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya.

Pendidikan matematika merupakan salah satu pelajaran yang amat penting karena pelajaran matematika mempunyai beberapa tujuan yang sangat positif bagi perkembangan pendidikan anak, sebagaimana yang dikutip oleh Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani:

Secara umum, tujuan diberikannya matematika di sekolah adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar bisa menghadapi perubahan kehidupan dan dunia yang selalu berkembang dan sarat perubahan, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, dan kritis. Juga untuk mempersiapkan siswa agar dapat bermatematika dalam kehidupan sehari-hari, mempelajari ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS). Sedangkan penekanan tujuan umum pembelajaran matematika di sekolah adalah penataan nalar,

---

<sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-Dasar Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 4

pembentukan sikap siswa dan keterampilan dalam penerapan ilmu matematika (Dekdikbud, 1995).<sup>2</sup>

Menyadari pentingnya matematika, maka peningkatan hasil belajar matematika siswa di setiap jenjang pendidikan perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh untuk keberhasilan proses belajar matematika. Pemahaman dalam mempelajari suatu materi matematika penting karena untuk mempelajari materi yang baru, pengalaman materi yang lama sangatlah diperlukan.

Peningkatan hasil belajar merupakan wujud dari keberhasilan dan pencapaian ketuntasan siswa dalam belajar mengajar. Dekdikbud sebagaimana yang dikutip Trianto menyatakan bahwa:

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa 65%, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat 85% siswa yang telah tuntas belajarnya (Dekdikbud,1996:48). Tetapi berdasarkan ketentuan KTSP penentuan ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah yang dikenal dengan istilah *kriteria ketuntasan minimal*, dengan berpedoman pada tiga pertimbangan, yaitu: kemampuan setiap peserta didik berbeda-beda: fasilitas (sarana) setiap sekolah berbeda-beda: dan daya dukung setiap sekolah berbeda-beda.<sup>3</sup>

Pembelajaran efektif merupakan tolok ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya.

---

<sup>2</sup> Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hlm. 36

<sup>3</sup> Trianto, M.Pd, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta:Kencana, 2010), hlm. 241

Sebab dalam proses pembelajaran aktivitas yang menonjol ada pada peserta didik. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil.

Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar (75 %) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan *out put* yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat, dan pembangunan.<sup>4</sup>

Kemudian pendapat Kline yang dikutip Pitadjeng mengatakan belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Untuk itu, di dalam belajar, anak diberikan kesempatan merencanakan dan menggunakan cara belajar yang mereka senangi.<sup>5</sup>

Dalam mengajar matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda dan tidak semua siswa menyenangi matematika. Dalam hal ini guru dituntut melakukan perbaikan dalam mengajar, baik metode maupun pendekatan.

---

<sup>4</sup> Nia Nifrida, *Sekitar Pembelajaran Efektif*, <http://www.pendis.depag.go.id>, 2009 (diakses tanggal 11 Maret 2011)

<sup>5</sup> Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*( Jakarta: DEPDIKNAS, 2006), hlm. 1

Selanjutnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa juga diperlukan pembelajaran yang lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran dalam kelas. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang yang dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan. Agar pembelajaran lebih optimal, maka model pembelajaran harus lebih efektif dan selektif sesuai dengan pokok bahasan.

Namun pada kenyataannya, matematika merupakan salah satu pelajaran di Sekolah Dasar yang dianggap sulit. Padahal matematika termasuk dalam salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa di samping membaca dan menulis permulaan. Hal ini di karenakan siswa takut terhadap matematika. Mereka menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan rumit.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas sekaligus guru bidang studi matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi, khusus materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dapat dibuat kesimpulan bahwa hasil belajar matematikanya masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu angka 65 untuk ketuntasan individu dan 75 untuk ketuntasan klasikalnya. Kemudian untuk lebih rincinya dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Nilai yang diperoleh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 31 orang siswa hanya 13 orang atau  $\pm$  (41%) yang mencapai nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65
2. Hanya sedikit siswa yang dapat mengerjakan atau menyelesaikan latihan dengan baik
3. Rendahnya nilai yang diperoleh siswa dari hasil tugas Pekerjaan Rumah (PR) yang diberikan oleh guru
4. Dalam proses pembelajaran, hanya sebagian siswa  $\pm$  (45%) siswa yang terlibat secara aktif
5. Sebagian siswa merasa tidak senang dalam belajar matematika
6. Guru menerapkan strategi, model, dan metode pembelajaran yang kurang variatif.
7. Dalam proses pembelajaran terlihat adanya siswa yang cenderung pasif (diam) sehingga guru sulit mengetahui apakah siswa memahami materi yang telah disajikan.

Melihat perbandingan antara kondisi ideal dengan kondisi riil di lapangan, maka dapat dilihat adanya kesenjangan antara keduanya. Dari data diatas dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar (hasil belajar) siswa dan keaktifan siswa masih jauh dari kenyataan yang diharapkan. Selain hasil dan keaktifan siswa yang belum memadai, kesenjangan juga dapat dilihat dari kenyataan bahwa usaha-usaha guru dalam mengatasi persoalan tersebut belum berarti apa-apa.



Melihat adanya kesenjangan seperti yang telah disebutkan di atas, maka perlu diadakan antisipasi dengan cara mencari alternatif pemecahannya yang dapat membantu guru dan siswa untuk melakukan perubahan dan perbaikan dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jika hal ini dibiarkan maka tujuan pembelajaran selamanya tidak akan tercapai dan hasil belajar akan semakin rendah, salah satu upaya yang efektif adalah dengan melakukan suatu tindakan kelas, agar dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan proses belajar mengajar.

Bentuk tindakan kelas yang peneliti tawarkan disini adalah dengan menerapkan Media Permainan dengan berdasarkan pada pernyataan yang diungkapkan oleh Pitajeng sebagai berikut:

Pada umumnya pembelajaran operasi bilangan bulat diberikan secara abstrak, yakni anak hanya diberi penjelasan bahwa pengurangan dengan bilangan negatif sama dengan (menjadi) penjumlahan (misalnya  $3 - (-4) = 3 + 4 = 7$ ), negatif kali negatif menjadi positif (misal  $(3) \times (-4) = 12$ ), dan lain sebagainya. Sedangkan dasar atau alasannya anak tidak mengerti. Hal ini menyebabkan anak mendapat kesulitan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi bilangan bulat. Oleh karena itu diperlukan suatu strategi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan agar anak dapat mempelajari topik bilangan bulat dengan efisien. Salah satu strategi yang tepat adalah dengan pendekatan permainan.<sup>6</sup>

Kemudian dalam buku yang sama Pitadjeng menyebutkan beberapa alternatif permainan yang bisa digunakan dalam mempelajari topik bilangan bulat, salah satunya adalah Permainan Dua Warna. Sebagaimana disebutkan bahwa fungsi Permainan Dua Warna adalah “kegiatan permainan

---

<sup>6</sup> *Ibid*, hlm. 129

yang digunakan untuk membantu anak memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat”.<sup>7</sup> Kegiatan permainan ini akan membantu guru dalam memberi pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dalam bentuk permainan, sehingga anak tidak akan merasa terbebani dalam proses pembelajaran, karena mereka akan merasa hanya bermain-main, padahal mereka sedang melakukan proses pembelajaran.

Bermain merupakan salah satu hal yang menyenangkan bagi anak-anak, termasuk anak didik di SD, karena dunia anak tidak lepas dari permainan. Menurut Monks, anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Hal ini berarti bahwa anak-anak tidak dapat dipisahkan dari permainan. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan.

Media Permainan Dua Warna merupakan salah satu bentuk dari permainan interaktif, sedangkan permainan interaktif tersebut dapat memberikan hasil belajar yang optimal bagi pembelajaran, sebagaimana yang diungkapkan oleh Pitajeng sebagai berikut:

Permainan interaktif merupakan suatu permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar. Oleh karena itu, jika guru dapat mengemas permainan sebagai media maupun pendekatan dalam belajar matematika, maka anak akan senang belajar matematika sehingga efektif dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.<sup>8</sup>

Dengan memperhatikan beberapa hal di atas, maka penulis menganggap bahwa Media Permainan Dua Warna merupakan salah satu

---

<sup>7</sup> *Ibid*, hlm. 133

<sup>8</sup> *Ibid*, hlm. 95

Media pembelajaran yang dapat memberikan solusi dalam upaya perbaikan proses perbaikan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

Bertitik tolak dari gejala-gejala tersebut di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan Dua Warna pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”**.

## **B. Definisi Istilah**

1. Peningkatan adalah proses, cara, perbuatan peningkatan ( usaha, kegiatan, dsb)<sup>9</sup>.
2. Hasil belajar adalah keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi.
3. Permainan Dua Warna adalah kegiatan permainan yang digunakan untuk memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.<sup>10</sup>
4. Penjumlahan adalah operasi yang digunakan untuk memperoleh jumlah dari dua bilangan.
5. Pengurangan merupakan salah satu dari empat operasi dasar aritmatika, dan pada prinsipnya merupakan kebalikan dari operasi penjumlahan.
6. Bilangan bulat adalah suatu bilangan yang terdiri dari:
  - a. Bilangan asli
  - b. Bilangan nol dan

---

<sup>9</sup> Kamus Bahasa Indonesia (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008)

<sup>10</sup> Pitadjeng, *Op. cit* , hlm. 133

- c. Lawan bilangan asli atau bilangan negatif.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana penerapan Media Permainan Dua Warna dalam meningkatkan hasil belajar materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?”.

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Media Permainan Dua Warna dapat meningkatkan hasil belajar materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

#### **2. Manfaat Penelitian**

##### **a. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini nantinya bisa menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas keberhasilan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi.

##### **b. Bagi Guru**

Merupakan salah satu masukan bagi guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya materi

pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar ini.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sumbangan peneliti terhadap dunia pendidikan khususnya terkait dengan pendidikan matematika.

d. Bagi Siswa

Merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan daya pikir dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika khususnya materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat pada kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar ini.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Konsep Teoritis**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Menurut Slameto<sup>11</sup> belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya Dimiyati dan Mujiono<sup>12</sup> menyatakan belajar adalah kegiatan individu dalam memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengelola bahan belajar. Kemudian Hamalik<sup>13</sup> mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Pendapat tersebut menegaskan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang.

---

<sup>11</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), hlm. 2

<sup>12</sup> Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*( Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 7

<sup>13</sup> Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta :Bumi Aksara, 2003) Hlm. 28

Menurut Djamarah<sup>14</sup> ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar :

1. Perubahan yang terjadi secara sadar. Ini berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu.
2. Perubahan dalam proses belajar bersifat fungsional. Suatu perubahan yang terjadi akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.
4. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara. Perubahan tidak akan hilang bahkan makin berkembang bila terus dipergunakan atau dilatih.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku.

Sedangkan arti dari hasil belajar itu sendiri telah banyak dinyatakan oleh beberapa ahli, sebagaimana yang dinyatakan oleh Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>15</sup> Untuk mengetahui kemampuan-kemampuan siswanya maka guru selalu melakukan evaluasi setelah proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan sekaligus untuk melihat keberhasilan guru dalam mengajar karena

---

16 <sup>14</sup> Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 15-

<sup>15</sup> Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008) hlm. 22

setiap orang yang melakukan kegiatan belajar mengajar ingin mengetahui hasil dari kegiatan belajar yang telah dilakukannya.

Selanjutnya menurut Dimiyati dan Mujiono mengatakan bahwa :

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi murid, hasil belajar merupakan berakhirnya batas dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian atau (proses, cara, perbuatan mencapai) tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental murid. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti yang tertuang dalam angka rapor dan berdampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.<sup>16</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut jelas bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilaksanakannya dan merupakan penentu akhir dalam melaksanakan rangkaian aktivitas belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar atau prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru di kelas.

#### **b. Komponen-Komponen Hasil Belajar**

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah

---

<sup>16</sup> Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Proses Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000) hlm. 3



kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Ada beberapa pendapat para ahli tentang tipe hasil belajar, di antaranya sebagai berikut; Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.<sup>17</sup>

Kemudian Nana Sudjana menjelaskan lebih rinci unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar menurut Benyamin Bloom tersebut<sup>18</sup>:

1. Domain Kognitif ( Penguasaan Intelektual)

Domain kognitif memiliki enam tingkatan, yaitu :

- a) Pengetahuan hafalan ( ingatan)

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana, *Op. cit.* , hlm. 22

<sup>18</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1995 )hlm. 50-54

Adapun cakupan dalam pengetahuan hafalan atau ingatan ini adalah termasuk di dalamnya pengetahuan yang sifatnya faktual, di samping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain .

b) Pemahaman

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Untuk itu maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut.

Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum; pertama *pemahaman terjemahan*, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Misal, memahami kalimat bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengartikan lambang Negara, dan lain-lain. Kedua *pemahaman penafsiran*, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dengan yang tidak pokok. Ketiga *pemahaman eksplorasi*, yakni kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu, atau memperluas wawasan.

c) Penerapan

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan, dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya, memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan.

d) Analisis

Analisis adalah kemampuan memecah, mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan atau hierarki.

e) Sintesis

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi suatu integritas.

f) Penilaian

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya, dan kriteria yang dipakainya. Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi, dan terkandung semua tipe hasil belajar yang telah dijelaskan sebelumnya. Tipe hasil belajar

evaluasi, tekanan pada pertimbangan sesuatu nilai, mengenai tidaknya, tepat tidaknya, dengan menggunakan kriteria tertentu.

## 2. Domain Afektif

Domain afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar. tingkatan tersebut dimulai dari tingkat yang dasar sampai tingkatan yang kompleks:

- a) *Receiving atau Attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimuli) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi atau gejala.
- b) *Responding atau jawaban*, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimuli yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya
- c) *Valuing (penilaian)*, yakni yang berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimuli tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d) *Organisasi*, yakni pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan

nilai lain dan kemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

### 3. Domain psikomotor

Hasil belajar domain psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak individu (seseorang).

Ada 6 tingkatan keterampilan yakni:

- a) Gerakan reflex ( keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perceptual termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif, dan interpretative.<sup>19</sup>

Manakala Gagne pula mengemukakan ada lima jenis atau tipe hasil belajar yaitu :

- 1) Belajar kemahiran intelektual (kognitif)  
Ada tiga tipe yang termasuk dalam kemahiran intelektual, yaitu belajar membedakan atau diskriminasi, belajar konsep, dan belajar kaidah.
- 2) Belajar informasi verbal  
Belajar informasi verbal adalah belajar menyerap atau mendapatkan, menyimpan dan mengkomunikasikan berbagai informasi dari berbagai sumber
- 3) Belajar mengatur kegiatan intelektual

---

<sup>19</sup> *Ibid*, hlm. 54

Belajar mengatur kegiatan intelektual adalah belajar untuk memecahkan masalah dengan memanfaatkan konsep dan kaidah yang dimiliki.

4) Belajar sikap

Sikap merupakan kesiapan seseorang untuk menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian terhadap objek itu, apakah berarti atau tidak bagi dirinya.

5) Belajar keterampilan motorik

Belajar keterampilan motorik berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan gerak anggota tubuh.<sup>20</sup>

Demikian beberapa tipe hasil belajar, yang sangat penting diketahui guru dalam rangka menyusun perencanaan pengajaran, khususnya dalam merumuskan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran yang dirumuskan dalam bentuk kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dikuasai atau dimiliki siswa setelah menyelesaikan program pengajaran, pada dasarnya tidak lain adalah hasil belajar.

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Yang termasuk dalam faktor intern seperti, faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor

---

<sup>20</sup> Wina Sanjaya. *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana. 2008) hlm 233-

yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi), dan faktor masyarakat.<sup>21</sup>

Muhibbin Syah juga menambahkan bahwa baik buruknya suatu proses belajar mengajar dan tingkat pencapaian hasil proses intruksional itu pada umumnya bergantung pada faktor-faktor yang meliputi: 1). Karakteristik murid: 2) karakteristik guru: 3) interaksi dan metode: 4) karakteristik kelompok: 5) fasilitas fisik: 6) mata pelajaran: dan 7) lingkungan alam sekitar.<sup>22</sup>

Noehi Nasution dan kawan-kawan sebagaimana yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa belajar itu bukanlah suatu aktivitas yang berdiri sendiri. Mereka berkesimpulan bahwa ada unsur-unsur lain yang ikut terlibat langsung di dalamnya, yaitu masukan mentah (*raw input*) merupakan bahan pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar (*learning teaching process*) dengan harapan dapat berubah menjadi keluaran (*out put*) dengan kualifikasi tertentu. Di dalam proses belajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan (*invironmental input*) dan sejumlah faktor, instrumental (*instrumental input*) yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Slameto, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar* ( Jakarta: Rineka Cipta. 2004) hlm. 54

<sup>22</sup> Muhibbin Syah, *Psilogi Belajar*, 2007 (Jakarta: Rineka Cipta) hlm. 248

<sup>23</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) hlm. 14

Di samping faktor kemampuan yang dimiliki oleh siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Selanjutnya Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar diri siswa yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai.<sup>24</sup> Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran. Adapun yang dimaksud dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Pendapat di atas sejalan dengan teori belajar di sekolah (*Theory of school learning*) dari Bloom yang menyatakan ada tiga variabel utama dalam teori belajar di sekolah, yakni karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar siswa. Sedangkan Carroll berpendapat bahwa hasil belajar yang dipengaruhi oleh lima faktor, yakni (a) bakat belajar, (b) waktu yang tersedia untuk belajar, (c) waktu yang diperlukan oleh siswa untuk menjelaskan pelajaran, (d) kualitas pengajaran, dan (kemampuan individu)<sup>25</sup>.

Kemudian faktor-faktor yang turut menentukan tingkat efisiensi dan keberhasilan belajar siswa adalah pendekatan belajar (*approach to learning*) dan strategi atau kiat melaksanakan pendekatan

---

<sup>24</sup> Nana Sudjana, *Op.cit.* , hlm. 40

<sup>25</sup> *Ibid*



serta metode mengajar.<sup>26</sup> Jadi sebagai pendidik sudah menjadi keharusan dalam hal memperhatikan kesesuaian strategi, pendekatan, model, metode, dan teknik pembelajaran yang digunakan, sehingga tidak menyalahkan faktor-faktor intern dan ekstern pada siswa saja.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka secara garis besar yang mempengaruhi hasil belajar dibagi dalam dua kategori, yakni faktor intern (dalam diri siswa ) dan faktor ekstern ( dari luar diri). Namun kondisi tersebut tentunya berbeda antara satu siswa dengan siswa yang lain.

#### **d. Indikator Hasil Belajar**

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat manakah hasil belajar yang telah telah dicapai. Sehubungan dengan hal ini keberhasilan proses belajar mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf, yaitu: 1). Istimewa (maksimal), apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa: 2). Baik sekali (optimal), apabila sebagian besar (76%-99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa: 3). Baik (minimal), apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60%-75%) saja dikuasai oleh siswa: 4).

---

<sup>26</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003)

Kurang, apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari (60%) dikuasai siswa.<sup>27</sup>

Indikator yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah sebagai berikut:

- a) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok
- b) Prilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.<sup>28</sup>

Sehubungan dengan hal di atas, keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari ketercapaian yang telah ditetapkan oleh kurikulum ataupun KKM yang dibuat oleh sekolah bersangkutan.

Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan kemampuan dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah, dan keempat aspek berikutnya disebut kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* ( Jakarta: Rineka Cipta, 2002) hlm. 121

<sup>28</sup> *Ibid*, hlm. 120

<sup>29</sup> Sudjana, *Op. Cit.* hlm. 23

Selanjutnya menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horward Kingley dalam Sudjana, membagi tiga macam hasil belajar, yaitu (1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) Sikap dan cita-cita.<sup>30</sup> Pendapat dari Horward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana, melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar instrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
- 2) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya
- 3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- 4) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (*komprensif*), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
- 5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> *Ibid*, hlm. 24

<sup>31</sup> Nana Sudjana, *Op. cit*, hlm. 56

Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan skor yang mengarah pada arah yang lebih baik setelah belajar matematika.

## 2. Media Permainan Dua Warna

### a. Pengertian Media Permainan Dua Warna

Sebelum pengertian Media Permainan Dua Warna dijelaskan, terlebih dahulu harus diketahui pengertian dari Media itu sendiri dalam pembelajaran. Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Berikut pengertian media pembelajaran menurut para ahli :

Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya memengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya (Marshall McLuhan dalam Anton Noornia, 2006: 5). Media pembelajaran adalah sebagai penyampaian pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*). Media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana (arti sempit). Media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana, seperti *slide*, foto, diagram buatan guru, objek nyata, dan kunjungan ke luar kelas (arti luas)<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> Trianto, *Op. Cit.* hlm. 234

Selanjutnya Djamarah (2006: 121)<sup>33</sup> menjelaskan pengertian media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Selanjutnya pengertian dari permainan dalam kegiatan pembelajaran, karena Permainan Dua Warna ini merupakan salah satu dari beberapa Media permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran, khususnya materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Menurut Ahmadi (2005: 105-106) sebagaimana yang dikutip Pitadjeng mengemukakan pengertian permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan dengan asyik, bebas (tidak merasa dipaksa), dan mendapat kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut, maka anak itu merasa sedang bermain-main.<sup>34</sup>

Sedangkan pengertian Permainan Dua Warna dapat dilihat dari fungsi dari permainan ini, yakni “kegiatan Permainan Dua Warna digunakan untuk membantu anak memahami penjumlahan dan

---

33

<sup>34</sup> Pitadjeng, *Op.cit.* hlm. 95

pengurangan bilangan bulat”<sup>35</sup>. Jadi dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan bagaimana melakukan penjumlahan dan pengurangan itu dengan mudah dan menyenangkan.

#### **b. Komponen-Komponen Media Permainan Dua Warna**

##### 1) Fungsi Permainan

Kegiatan Permainan Dua Warna digunakan untuk membantu anak memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Untuk memainkan kegiatan ini anak harus sudah memahami sifat invers jumlah, yaitu jumlah bilangan bulat dengan lawannya hasilnya 0 (nol). Jadi anak memahami bahwa  $1+(-1)=0$ .

##### 2) Alat Permainan

###### a) Peralatan Permainan

Satu perangkat permainan merupakan suatu bentuk benda yang terdiri atas dua warna, dan masing-masing warna disediakan kira-kira 10 biji atau lebih. Agar menarik dapat dibuat bermacam-macam bentuk atau warna, misalnya lingkaran hitam-putih, persegi ungu-pink, bintang merah-kuning, segitiga hijau-hijau muda, dan lain sebagainya. Satu warna mewakili bilangan positif dan warna yang lainnya mewakili bilangan negatif. Jika tidak ingin membuat sendiri, dapat dipakai kancing

---

<sup>35</sup> *Ibid*, hlm. 133

baju atau benda-benda lain, yang mencukupi kebutuhan untuk permainan 2 warna.

Cara Membuat:

Cara membuat perangkat permainan ini sama seperti membuat kartu gambar pada permainan rumah bilangan, bendanya untuk perangkat permainan ini tidak ditempel kain flannel. Bahannya dapat dibuat dari karton, kertas manila, dan benda-benda lainnya.

### 3) Cara Menggunakan

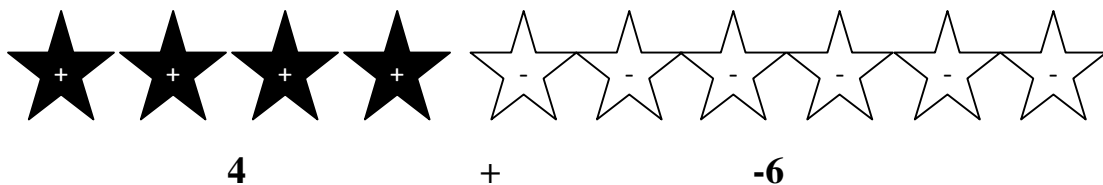
Adapun cara penggunaannya adalah sebagai berikut :

#### a) Penjumlahan bilangan bulat

Adapun cara penggunaan permainan ini adalah sebagai berikut; jika bilangan yang dijumlahkan itu adalah sama-sama bilangan positif atau negatif, maka cukup dengan menggunakan satu warna saja dari perangkat Media Permainan Dua Warna. Jika bilangan yang dijumlahkan itu adalah bilangan positif dengan bilangan negatif, maka perangkat yang digunakan harus dua warna untuk mewakili masing-masing bilangan positif dan bilangan negatif. Setelah perangkat membentuk bilangan sesuai dengan operasi penjumlahan yang akan diselesaikan, maka ketentuannya adalah dengan memasang perangkat yang berlawanan warna kemudian

membuangnya, dan bilangan yang tidak mendapat pasangan, maka bilangan itulah hasil dari operasi penjumlahan tersebut.

Pada penjumlahan bilangan yang sama-sama positif atau sama-sama negatif, maka cukup dengan menggabungkan perangkat yang membentuk bilangan yang akan dioperasikan tersebut. Tetapi untuk penjumlahan bilangan positif dengan bilangan negatif, maka dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini; misalkan kita akan mencari hasil jumlah  $4 + (-6)$ . Mintalah anak mengambil perangkat permainan dua warna yang disenanginya. Mintalah mereka membuat kelompok 4 positif dan kelompok 6 negatif, kemudian menggabungkan kedua kelompok itu menjadi satu seperti kegiatan pada gambar 1 berikut:



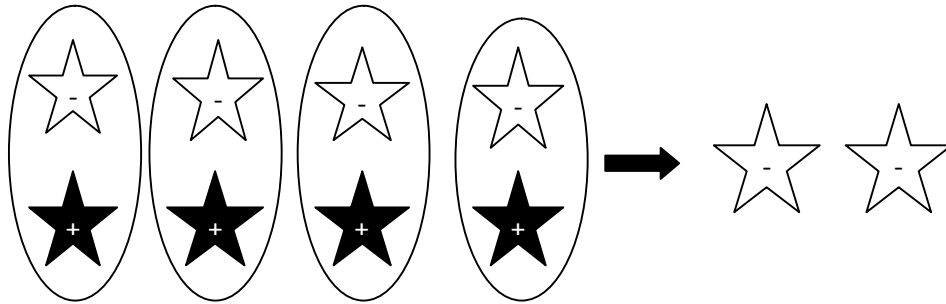
Anak akan menggabungkan kedua kelompok menjadi satu:



Selanjutnya anak diminta mengamati dan memasangkan setiap satu positif dengan satu negatif. Setiap pasangan harganya sama dengan nol



(0), karena  $1+(-1)=0$ . Yang tidak punya pasangan merupakan hasil jumlahnya



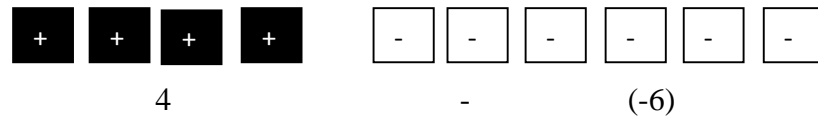
Jadi,  $4 + (-6) = -2$

**Gambar 1. Kegiatan menjumlahkan dua bilangan bulat.**

b) Pengurangan bilangan bulat

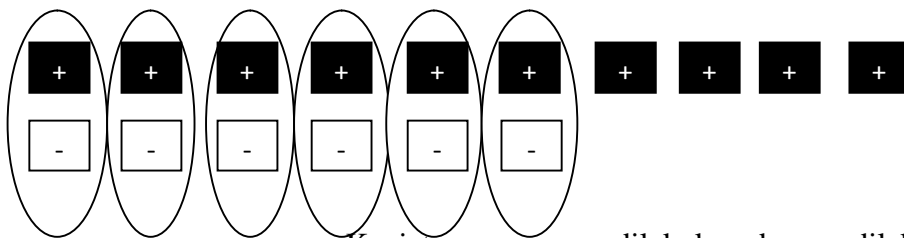
Kunci dari kegiatan pengurangan bulat hampir sama dengan kunci kegiatan untuk penjumlahan bilangan bulat, yaitu mengamati dan memasangkan satu-satu anggota dari kelompok yang satu (satu pertama) dengan kelompok yang lain (suku yang kedua), kemudian setiap pasangan dianggap tidak ada karena harganya nol (0). Perbedaannya, jika pada kegiatan penjumlahan yang dipasangkan harus berlawanan warnanya karena  $1+(-1)=0$ , maka pada kegiatan pengurangan yang dipasangkan harus sama warnanya  $1-1=0$  atau  $(-1)-(-1)=0$ .

Misalkan mencari selisih dari  $4-(-6)$ . Mintalah anak mengambil perangkat permainan yang disukainya, lalu melakukan kegiatan seperti pada gambar 2 :

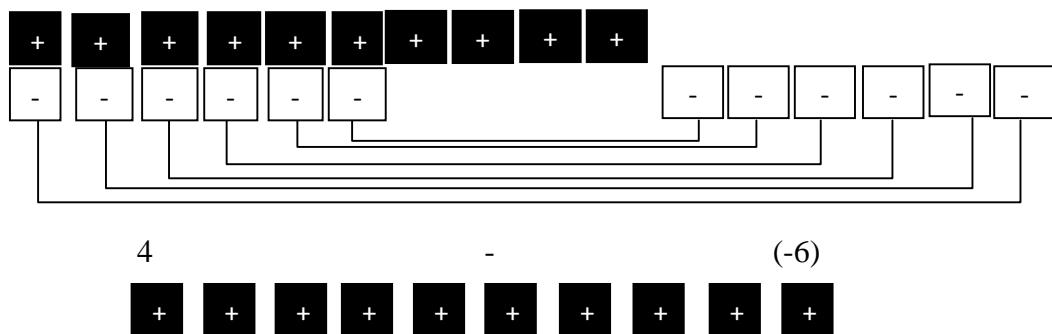


Anak membuat kelompok 4 positif dan 6 negatif. Selanjutnya anak akan memasangkan satu-satu, tetapi tidak dapat, karena kelompok yang dikurangi tidak punya warna yang sama dengan pengurang. Karena itu bentuk bilangan yang dikurangi (4) harus diubah agar mempunyai warna yang sama dengan pengurang. Setelah ada warna yang sama, dapat dilakukan pemasangan.

Setelah dilakukan perubahan pada bilangan yang dikurangi (4), maka komposisi bilangan yang dikurangi pada perangkat permainan adalah sebagai berikut :



Kegiatan pengurang dilakukan dengan dilaksanakan dengan pemasangan satu-satu, warna yang dipasangkan adalah warna yang sama, sebagai berikut:



Setelah dipasangkan, yang tidak punya pasangan merupakan selisihnya atau hasil dari pengurangan di atas, jadi  $4 - (-6) = 10$ .

**Gambar 2. Kegiatan pengurangan dua bilangan bulat dengan permainan dua warna.**

**c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Media Permainan Dua Warna**

Langkah-langkah pembelajaran dengan Media Permainan Dua Warna:

- 1) Guru menerangkan pelajaran yakni materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat menggunakan Media Permainan Dua Warna dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru, serta guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.
- 3) Kemudian guru meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya
- 4) Kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 6-8 orang siswa
- 5) Guru memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan
- 6) Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi
- 7) Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.

- 8) Selanjutnya guru bersama siswa membahas Latihan yang telah dikerjakan
- 9) Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.
- 10) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari

### **3. Hubungan Hasil Belajar dengan Media Permainan Dua Warna**

Menurut Cronbach, belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami dan dengan mengalami itu siswa mempergunakan panca inderanya.<sup>36</sup> Pendapat ini tidak jauh berbeda dengan batasan Berelson dan Steiner dalam bukunya *Human Behavior*, yang dikutip oleh Abdu Rachman Abror (1993), bahwa “belajar dalam pengertian luas mengacu kepada akibat-akibat yang ditimbulkan oleh pengalaman baik secara langsung maupun secara simbolik terhadap tingkah laku berikutnya”<sup>37</sup> Pendapat para ahli tersebut bahwa belajar itu tidak didapat dari pengalaman dari sekolah saja, tetapi juga pengalaman sehari-sehari baik secara langsung maupun simbolik yang akan berpengaruh tingkah laku berikutnya. Artinya ada saling keterkaitan antara akibat-akibat pengalaman terhadap tingkah laku berikutnya.

---

<sup>36</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005) hlm. 231

<sup>37</sup> Abdu Rachman Abror, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta :PT. Tiara Wacana, Cet 4, 1993) hlm. 66.

Selanjutnya, hal lain yang dapat dipahami dari dua teori di atas adalah bahwa salah satu kegiatan yang melibatkan penggunaan panca indera tersebut adalah dengan melakukan kegiatan bermain, yang mana apabila dilakukan berulang-ulang, maka dapat memberikan pengalaman yang tentunya berpengaruh dan bermamfaat dalam melakukan tingkah laku selanjutnya.

Kemudian Piaget seperti yang dikutip oleh Pitadjeng menjelaskan bahwa dalam belajar, struktur kognitif yang dimiliki seseorang terjadi karena proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses mendapatkan informasi dan pengalaman baru yang langsung menyatu dengan struktur mental yang sudah dimiliki seseorang. Adapun akomodasi adalah proses menstruktur kembali mental sebagai akibat adanya informasi dan pengalaman baru. Jadi belajar tidak hanya menerima informasi dan pengalaman lama yang dimiliki anak didik untuk mengakomodasikan informasi dan pengalaman baru. Oleh karena itu, yang perlu diperhatikan pada tahap operasi kongkret adalah pembelajaran yang didasarkan pada benda-benda kongkret agar mempermudah anak didik dalam memahami konsep-konsep matematika.<sup>38</sup>

Perkembangan konsep matematika menurut Dienes ( dalam Resnick, 1981: 120), dapat dicapai melalui pola berkelanjutan, yang setiap seri dalam rangkaian kegiatan belajarnya berjalan dari yang kongkret ke simbolik. Tahap belajar adalah interaksi yang direncanakan antar satu

---

<sup>38</sup> Pitadjeng. *Op. Cit.* hlm. 27

segmen struktur pengetahuan dan belajar aktif, yang dilakukan melalui media matematika yang didesain secara khusus. Menurut Dienes, permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara kongkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika pada anak didik. Dapat dikatakan bahwa objek-objek kongkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran matematika jika dimanipulasi dengan baik.<sup>39</sup>

Kemudian lebih lanjut Dienes berpendapat bahwa konsep-konsep matematika akan mudah dan berhasil untuk dipelajari melalui tahapan tertentu yang dibedakan dalam enam tahapan berurutan sebagai berikut :<sup>40</sup>

1. Tahap Bermain Bebas (*Free Play*)
2. Tahap Permainan (*Games*)
3. Tahap Penalaahan Kesamaan Sifat (*Searching for Communities*)
4. Tahap Representasi (*Representasi*)
5. Tahap Simbolisasi (*Symbolism*)
6. Tahap Formalisasi (*Formalism*)

Nandang Budiman menyatakan bahwa untuk dapat menikmati kegiatan kelompok sebaya atau untuk dapat menghibur diri diluar

---

<sup>39</sup> *Ibid.* hlm 32

<sup>40</sup> Sri Subarinah, *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Jakarta : DEPDIKNAS, 2006)

kelompok sebaya, anak harus mempelajari keterampilan bermain.<sup>41</sup> Hal ini memiliki alasan bahwa dalam belajar terjadi proses belajar. Persamaannya adalah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalaman.<sup>42</sup> Adanya persamaan antara keduanya akan menjadi sebuah peluang bagi guru untuk memanfaatkannya dengan menggabungkan keduanya, sehingga anak akan merasa bermain-main, padahal mereka akan belajar dari apa yang mereka mainkan.

Dalam pembelajaran matematika, permainan dapat menjadikan siswa aktif, berfikir logis, dan terjadi kepuasan pada diri sendiri sehingga pada proses pembelajaran hasil belajar meningkat.<sup>43</sup> Siswa akan lebih aktif karena harus bergerak untuk melakukan permainan, berfikir bagaimana melakukan permainan, bahkan berfikir untuk memenangkan permainan tersebut, sehingga akan melahirkan kepuasan dalam diri anak, karena di samping puas akan kemenangan yang diraih dalam permainan, tetapi juga kepuasan terhadap penguasaan mereka terhadap materi yang ada.

Berangkat dari beberapa pendapat di atas, maka peneliti mencoba menerapkan salah satu Media Pembelajaran Permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika khusus materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat adalah Media

---

<sup>41</sup> Nandang Budiman, S.Pd, M.Si. *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar* (Jakarta: DEPDIKNAS, 2006)

<sup>42</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2004), hlm 87

<sup>43</sup> *Ibid*, hlm. 89

Permainan Dua Warna yang akan memudahkan siswa dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan menyenangkan dan dapat mengerahkan panca inderanya.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Rini Trisnawati (2007), meneliti Penerapan Metode Permainan Pada aspek Geometri untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs N Pekanbaru. Hasil penelitiannya bahwa Metode Permainan pada aspek geometri dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan keliling dan luas bangun segitiga dan bangun segi empat kelas VII pada tahun ajaran 2006-2007.

Hasil uji tes t untuk aspek pemahaman konsep adalah  $t_0 = -19,011$  berarti lebih besar dari  $t_t$  (tanda minus dalam hal ini diabaikan) pada taraf signifikan 5% maupun pada taraf signifikan 1% ( $2,03 < -19,011 > 2,72$ ) yang berarti hipotesis nihil ditolak.

Hasil uji tes t untuk aspek penalaran dan komunikasi adalah  $t_0 = -7,794$  berarti lebih besar dari  $t_t$  ( tanda minus dalam hal ini diabaikan) pada berarti hipotesis nihil ditolak.

Hasil uji tes t untuk aspek pemecahan dan komunikasi adalah  $t_0 = -9,503$  berarti lebih besar dari  $t_t$  (tanda minus dalam hal ini diabaikan) pada taraf signifikan 5% maupun pada taraf signifikan 1% ( $2,03 < -9,503 > 2,72$ ) yang berarti hipotesis nihil ditolak.

Dari proses data yang diperoleh mean hasil belajar setelah tindakan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswasebelum tindakan, dan



nilai signifikan 0,00 yang berarti bahwa hipotesis nihil ditolak. Ini berarti penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada aspek geometri siswa kelas VII MTs N Pekanbaru.

Sementara Endang Susanti (1997), meneliti Teknik Permainan Terhadap belajar siswa dalam bidang studi Matematika di SMU N Simpang Tiga Pekanbaru tahun ajaran 1997/1998. Hasil penelitiannya bahwa siswa yang belajar matematika dengan teknik permainan dalam belajarnya, sikap belajarnya lebih baik daripada siswa yang belajar matematika tanpa teknik permainan.

Merujuk pada dua penelitian di atas dapat kita ketahui bahwa permainan yang diterapkan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah jika Media Permainan Dua Warna diterapkan pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, maka akan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar pada semester genap tahun ajaran 2010/2011.

### **D. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan penelitian Tindakan Kelas ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi pokok bilangan bulat dengan Media Permainan Dua Warna yang sesuai dengan KKM yaitu 65%. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% dari seluruh

siswa sudah mencapai kriteria yang diharapkan. Untuk mengetahuinya adalah dengan menganalisis aktivitas guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil tes yang dilakukan pada pertemuan pra-tindakan, dan tiap ulangan harian persiklus.

#### 1. Kegiatan Guru

Data tentang kegiatan guru berguna untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang ditetapkan atau dilakukan telah sempurna atau tidak sempurna dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang direncanakan sebelumnya.

Adapun kegiatan guru dalam proses pembelajaran diambil dari langkah-langkah penerapan Media Permainan Dua Warna yang terdiri dari 8 indikator yaitu:

- a) Guru meminta siswa untuk meyiapkan Perangkat Permainan Dua Warna
- b) Menyajikan materi pelajaran dengan mendemonstrasikannya melalui Media Permainan Dua Warna
- c) Mengorganisasi siswa menjadi beberapa kelompok belajar
- d) Membagi LKS kepada setiap kelompok dan meminta siswa untuk saling bekerja sama
- e) Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna
- f) Meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka dengan baik dan benar

- g) Memberi pujian kepada kepada kelompok yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan baik dan benar
- h) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

Pengukuran aktivitas guru dilakukan sebagai berikut; karena indikatornya terdiri dari 8 indikator, dengan pengukuran masing-masing 1 sampai dengan 5. Kemudian menentukan tingkat akativitas guru dengan melihat persentase aktivitas yang dilakukan dan data yang diperoleh diinterpretasi sesuai dengan tujuan penelitian yaitu

- a. Sangat Sempurna apabila 81% - 100%
- b. Sempurna apabila 61% - 80%
- c. Kurang Sempurna apabila 41% - 60%
- d. Kurang Sempurna apabila 21% -40%
- e. Tidak Sempurna apabila 0% - 20%<sup>44</sup>

Adapun kategori yang menjadi sasaran penelitian ini adalah minimal kategori “Sempurna (61% - 80%)”.

## 2. Aktivitas Belajar Siswa

Data tentang kegiatan belajar siswa berguna untuk mengetahui apakah kegiatan belajar telah sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun kegiatan belajar siswa yaitu:

- a. Mendengarkan motivasi dari guru
- b. Menyiapkan perangkat Media Permainan Dua Warna

---

<sup>44</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Jakarta:Alfabeta,2008) hlm, 89

- c. Mendengarkan penjelasan dari guru
- d. Menempatkan diri dalam kelompok
- e. Siswa bekerjasama dalam kelompok
- f. Siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh
- g. Siswa menanyakan kesulitan yang dihadapi dan menjawab pertanyaan
- h. Memperhatikan presentasi dari perwakilan kelompok
- i. Siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari

Pengukuran aktivitas siswa adalah dengan melihat persentase kegiatan yang dilakukan siswa, selanjutnya data yang diperoleh diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu:

- |                  |         |                            |
|------------------|---------|----------------------------|
| a. Sangat Tinggi | apabila | : 81% - 100%               |
| b. Tinggi        | apabila | : 61% - 80%                |
| c. Kurang Tinggi | apabila | : 41% - 60%                |
| d. Rendah        | apabila | : 21% - 40%                |
| e. Sangat Rendah | apabila | : 0% - 20% <sup>45</sup> . |

Sedangkan persentase aktivitas siswa yang ingin dicapai dalam penelitian adalah minimal kategori “Tinggi” dengan rentang angka 61% - 80%.

---

<sup>45</sup> *Ibid*, hlm. 89

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Subjek dan Objek Penelitian**

##### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar pada semester genap tahun ajaran 2010/2011. Jumlah siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah sebanyak 31 orang siswa. Terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan.

##### **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar pada semester genap tahun ajaran 2010/2011 dan penerapan Media Permainan Dua Warna.

#### **B. Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar pada semester genap tahun ajaran 2010/2011.

## C. Rancangan Penelitian

### 1. *Setting* Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar tahun ajaran 2010/2011. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai bulan Juni 2011.

### 2. Variabel yang diteliti

- a. Dependen (variabel terikat)

Variabel Dependen yaitu hasil belajar matematika

- b. Independen (variabel bebas)

Variabel Independen yaitu Media Permainan Dua Warna.

### 3. Rencana Tindakan

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan agar terjadi perubahan mengajar kearah lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Arikunto, dkk,<sup>43</sup> penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran di kelas.

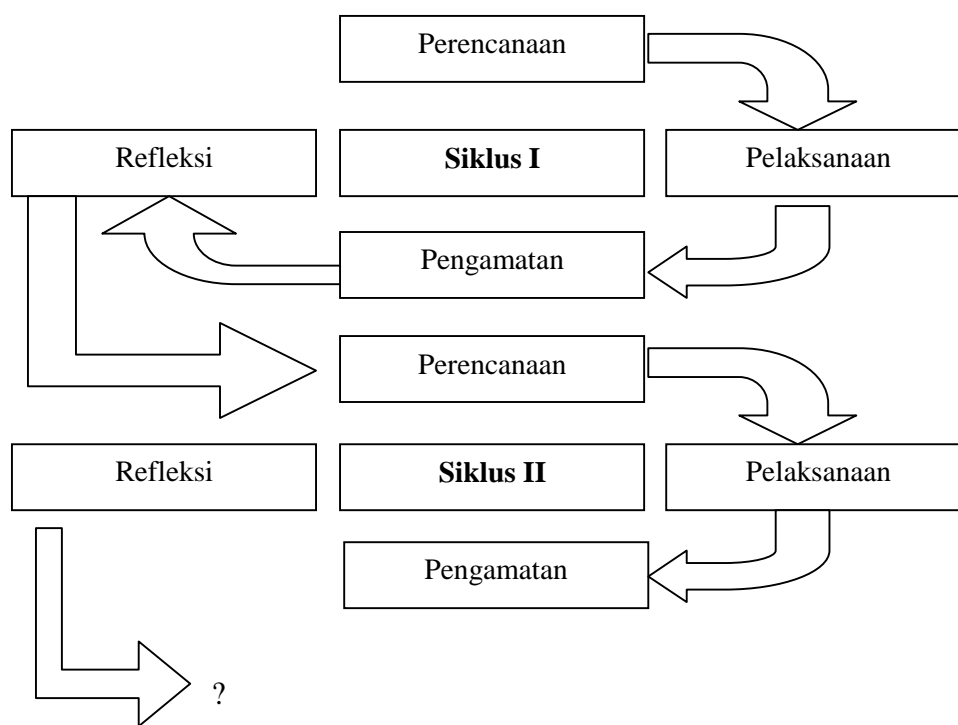
Penelitian ini dilakukan bekerjasama dengan guru kelas IV yang mengamati aktivitas peneliti dan siswa. Peneliti berperan sebagai pelaksana dari Media Permainan Dua Warna yang diterapkan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Menurut Arikunto, dkk,<sup>44</sup> mengemukakan Model siklus

---

<sup>43</sup> Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006) hlm. 8

<sup>44</sup> *Ibid*, hlm. 10

dalam tindakan kelas yang mempunyai empat komponen yaitu Rencana, Pelaksanaan Tindakan, Pengamatan dan Refleksi, seperti gambar berikut:



Gambar 3. Daur Penelitian Tindakan Kelas

Arikunto <sup>45</sup> menyatakan secara garis besar tindakan kelas dilaksanakan melalui empat tahap:

- a. Perencanaan tindakan, perencanaan tindakan dilakukan dengan menyusun silabus dan sistem penilaian, membuat RPP dan membuat LKS yang menitikberatkan aktivitas siswa dengan menggunakan benda-benda nyata yang dekat dengan dunia siswa dan mempersiapkan lembar pengamatan terstruktur.
- b. Pelaksanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dengan melakukan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang dikerjakan siswa untuk lebih banyak bekerja menggunakan benda-benda di sekitar yang akhirnya mengantar siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan yang didapatnya.
- c. Pengamatan dilaksanakan bersamaan waktunya dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh pengamat. Adapun

<sup>45</sup> *Ibid*, hlm. 12

lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi terstruktur yang akan diisi oleh pengamat yang bertindak sebagai pengamat.

- d. Refleksi dilandasi dari masalah yang ditemukan peneliti yakni rendahnya hasil belajar siswa. Tujuannya adalah mengetahui kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan untuk dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

Berdasarkan teori di atas, peneliti melakukan tahapan-tahapan rencana tindakan kelas sebagai berikut, yaitu:

#### **a. Perencanaan Tindakan**

Dalam tahap perencanaan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun silabus dan sistem penilaian, Silabus disusun berdasarkan prinsip berorientasi pada pencapaian kompetensi. Berdasarkan prinsip tersebut maka silabus mata pelajaran matematika diformat dalam bentuk tabel yang berisi tentang Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Materi Pokok, Kegiatan Pembelajaran, Alokasi Waktu, Sumber Belajar, dan Penilaian.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun menggunakan langkah-langkah Media Permainan Dua Warna dalam pembelajaran matematika yang disusun secara sistematis berisi: standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran memuat kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan berpedoman pada langkah-langkah Media Permainan Dua warna.



- 3) Lembar Kerja Siswa (LKS), Lembar Kerja Siswa yang digunakan akan memuat nama, materi pokok, indikator, dan prosedur yang terdiri atas soal yang akan diselesaikan serta sumber bahan

**b. Pelaksanaan Tindakan**

Langkah-langkah pembelajaran dengan Media Permainan Dua Warna secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menerangkan pelajaran yakni materi bilangan bulat menggunakan Media Permainan Dua warna dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru, serta guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.
- 3) Kemudian guru meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya
- 4) Kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 6-8 orang siswa
- 5) Guru memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan
- 6) Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi
- 7) Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.
- 8) Selanjutnya guru bersama siswa membahas Latihan yang telah dikerjakan

- 9) Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.
- 10) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang pelajaran yang telah dipelajari.

#### **D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Jenis Data**

- a. Data aktifitas Guru dan Siswa, diperoleh melalui lembar observasi yang tujuannya untuk mengetahui aktifitas yang dilakukan Guru dan Siswa selama proses pembelajaran dengan melakukan tindakan.
- b. Data Hasil Belajar siswa, diperoleh melalui ulangan harian yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar antara sebelum dilakukan tindakan dengan hasil belajar setelah dilakukan tindakan.

##### **2. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini diperoleh melalui teknik tes, teknik observasi, dan teknik dokumentasi

###### **a. Teknik Tes Hasil Belajar**

Tes hasil belajar pada penelitian ini berupa tes individu yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Skor tes individu akan dijadikan sebagai dasar untuk menentukan skor perkembangan dan skor dasar pada siklus berikutnya. Bentuk tes yang digunakan yaitu tes yang jawabannya dapat diperkirakan langkah-langkahnya yang mengacu pada penerapan Media Permainan Dua Warna.

### **b. Teknik Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh observer atau pengamat dengan mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan oleh peneliti.

### **c. Teknik Dokumentasi**

Teknik data menggunakan dokumentasi yaitu dengan cara mengumpulkan hasil belajar siswa, aktivitas guru, dan aktivitas siswa baik sebelum dilakukan tindakan maupun setelah dilakukan tindakan.

## **3. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh pada penelitian ini selanjutnya dianalisis untuk mengetahui bagaimana perkembangan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Sejauh mana ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dan data hasil belajar siswa selama tindakan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan Media Permainan Dua warna ini.

### **a. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa**

Analisis data tentang aktivitas guru dan siswa didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama tindakan dengan melihat kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan. pada lembar pengamatan akan tampak kekurangan-kekurangan yang dilakukan oleh

guru pada saat menerapkan Media Permainan Dua Warna ini. Kekurangan-kekurangan tersebut akan direfleksi oleh peneliti. Hasil refleksi ini dapat dijadikan sebagai langkah untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus pertama dan merencanakan tindakan baru pada siklus kedua.

b. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar matematika siswa materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dianalisis dengan cara menghitung hasil nilai belajar siswa perindikator. Ulangan harian I dan ulangan harian II dianalisis setiap indikatornya untuk mengetahui ketercapaian KKM indikator. Ketercapaian KKM indikator secara individual dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\% \quad 46$$

Keterangan:

S = Persentase Ketuntasan Individual

R = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Sedangkan untuk menghitung KKM secara klasikal dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P_k = \frac{\sum_{i=1}^n ST_i}{N} \times 100\% \quad 47$$

---

<sup>46</sup> M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011) hlm. 112

<sup>47</sup> Herma Yanis

Keterangan:

$P_k$  = Persentase Ketuntasan klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa.

## **E. Observasi dan Refleksi**

### **1. Observasi (Pengamatan)**

Penelitian ini melibatkan pengamat atau teman sejawat. Adapun tugas pengamat tersebut adalah untuk melihat aktifitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan untuk memberi masukan dan pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, sehingga masukan-masukan dan solusi-solusi dari pengamat dapat dipakai untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II. Pengamatan ditujukan untuk melihat aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

### **2. Refleksi**

Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Dari hasil observasi, guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil observasi dapat dilihat apakah tindakan yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi *Setting* Penelitian**

##### **1. Sejarah Sekolah**

Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi merupakan salah satu SD Negeri yang ada di Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Adapun SDN 007 Pulau Tinggi ini dibangun pada tahun 1962 dengan menempati ruangan belajar berjumlah 5 kelas dan tanah lokasi berstatus tanah wakaf warga dusun I Pulau Tinggi.

Seiring dengan perkembangan zaman, Dusun I Pulau Tinggi mulanya adalah salah satu dusun yang terletak di Desa Rumbio, kemudian terjadi pemekaran daerah dengan berdirinya Desa Padang Mutung, kemudian terjadi lagi pemekaran daerah menjadi Desa Pulau Tinggi. Dalam jangka waktu tersebut, maka sekolah ini juga mengalami beberapa kali pergantian nomor sekolah, mulai dari SDN 004 Rumbio, SDN 025 Padang Mutung dan sampai akhirnya berganti menjadi SDN 007 Pulau Tinggi hingga sekarang. Secara geografis SDN 007 Pulau Tinggi terletak di jalan raya Pekanbaru kilometer 42 dengan luas tanah 3.995 m<sup>2</sup>.

Meskipun tampak sederhana secara fisik, namun sekolah ini mampu menjadi naungan belajar yang nyaman bagi siswa-siswanya maupun segenap guru-guru yang mengajar di sekolah ini.

## 2. Keadaan Guru dan Siswa

### a. Keadaan Guru

Guru merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan. Keberadaan dan kualitas guru akan sangat menentukan terhadap kualitas suatu lembaga pendidikan. Untuk mengetahui keadaan guru-guru SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

**Tabel 1**  
**Data Keadaan Guru SDN 007 Pulau Tinggi**  
**Tahun Ajaran 2010/2011**

No	Nama	Pendidikan	Jabatan
1.	Muslim	D-II	Kepala Sekolah
2.	Arbaiyah	D-II	Guru
3.	Asniar	D-II	Guru
4.	Murin T	D-II	Guru
5.	Nidarni, S.Pd	S 1	Guru
6.	Idrus Bani	D-II	Guru
7.	Razali	D-II	Guru
8.	M. Razali	D-II	Guru
9.	Hartini	D-II	Guru
10.	Hadana	D-II	Guru
11.	Zumaaril	D-II	Guru
12.	Ilis	SD	Penjaga
13.	Syafrida	D-II	Guru
14.	Erda Yeni	D-II	Guru
15.	Salmawanis	D-II	Guru
16.	Nursyamsi, S.Pd	S 1	Guru
17.	Era Suswita	D-II	Guru

*Sumber Data : Statistik Keadaan Guru SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*

Jumlah guru di SDN 007 Pulau Tinggi ini sudah terpenuhi dari kebutuhan yang ada, sehingga masalah kekurangan tenaga pengajar tidak lagi menjadi faktor penghambat kelancaran proses belajar mengajar di sekolah ini.

## b. Keadaan Siswa

Siswa merupakan faktor yang tidak kalah pentingnya dalam proses pendidikan. Proses pendidikan tidak akan terlaksana jika siswa tidak ada. Untuk mengetahui keadaan siswa SDN 007 Pulau Tinggi dapat dilihat pada Tabel bawah ini :

**Tabel 2**  
**Keadaan Siswa SD Negeri 007 Pulau Tinggi**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	I	18	17	35
2.	II	17	16	33
3.	III	16	18	34
4.	IV	14	17	31
5.	V	15	17	32
6.	VI	16	14	30
				195

*Sumber Data : SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kmapr Kabupaten Kampar.*

## 3. Kurikulum

Kurikulum merupakan bahan tertulis yang dimaksud untuk digunakan oleh para guru di dalam melaksanakan pengajaran untuk siswanya. Pada suatu sekolah kurikulum memegang peranan penting karena proses pendidikan dan pengajaran di suatu lembaga pendidikan mengacu kepada kurikulum. Adapun kurikulum yang dijadikan acuan di SDN 007 Pulau Tinggi adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006.

Adapun materi wajib yang diajarkan melalui kurikulum tersebut adalah Pendidikan Agama Islam, IPS, Bahasa Indonesia, Matematika, Sains, IPS, Penjaskes, dan SBK



Mata pelajaran tambahan dan muatan lokal yang diajarkan di SD Negeri 007 Pulau Tinggi adalah Arab Melayu, Bahasa Inggris, dan Kebudayaan Daerah.

#### 4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan faktor yang paling dominan dalam kelangsungan proses belajar mengajar pada suatu lembaga pendidikan. Sehingga dengan tersedianya sarana dan prasarana tersebut dapat menunjang tujuan pendidikan.

Adapun sarana dan prasarana yang ada di SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3**  
**Data Keadaan Sarana dan Prasarana**  
**SDN 007 Pulau Tinggi Tahun Pelajaran 2010/2011**

No	Nama Barang/ Bangunan	Jumlah
1.	Ruang Belajar	7 Lokal
2.	Ruang Kantor	1 unit
3.	Ruang Kepala Sekolah	1 unit
4.	Ruang Majelis Guru	1 unit
5.	Meja dan Kursi Guru	20 unit
6.	Kursi Siswa	150 unit
7.	Meja Siswa	150 unit
8.	Meja dan Kursi Kepala Sekolah	1 unit
9.	Papan Tulis	8 unit
10.	Jam Dinding	8 unit
11.	Lonceng	1 buah
12.	Lemari	10 buah
13.	Dispenser	1 buah
14.	WC	unit

*Sumber Data : SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar*

Selain sarana dan prasarana di atas, SDN 007 Pulau Tinggi juga dilengkapi dengan :

- a. Alat-alat Peraga seperti :
  - 1) Alat peraga matematika
  - 2) Alat peraga SAINS
  - 3) Peta dinding Indonesia
  - 4) Peta Dunia (globe)
  - 5) Gambar Presiden dan Wakil Presiden
  - 6) Gambar Pancasila
- b. Sarana Olahraga seperti :
  - 1) Bola Kaki
  - 2) Bola Volley
  - 3) Bola Kasti
  - 4) Bola Takraw
  - 5) Net

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Sebelum dilakukan Tindakan**

Sebelum menerapkan Media Permainan Dua Warna, pada pertemuan pra-tindakan ini guru masih mengajar dengan metode konvensional dengan mengandalkan contoh-contoh yang ada pada buku paket, sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran yang berlangsung sehingga hasil belajar rendah, dan tes yang dilakukan pada setiap akhir proses pembelajaran menunjukkan belum tercapainya KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada berikut ini:

**Tabel 4**  
**Nilai Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan**

No	Kode Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	SIS-01	83	Tuntas
2	SIS-02	39	Tidak Tuntas
3	SIS-03	56	Tidak Tuntas
4	SIS-04	36	Tidak Tuntas
5	SIS-05	39	Tidak Tuntas
6	SIS-06	53	Tidak Tuntas
7	SIS-07	78	Tuntas
8	SIS-08	72	Tuntas
9	SIS-09	36	Tidak Tuntas
10	SIS-10	69	Tuntas
11	SIS-11	53	Tidak Tuntas
12	SIS-12	50	Tidak Tuntas
13	SIS-13	72	Tuntas
14	SIS-14	42	Tidak Tuntas
15	SIS-15	72	Tuntas
16	SIS-16	94	Tuntas
17	SIS-17	53	Tidak Tuntas
18	SIS-18	94	Tuntas
19	SIS-19	83	Tuntas
20	SIS-20	50	Tidak Tuntas
21	SIS-21	83	Tuntas
22	SIS-22	58	Tidak Tuntas
23	SIS-23	42	Tidak Tuntas
24	SIS-24	50	Tidak Tuntas
25	SIS-25	75	Tuntas
26	SIS-26	89	Tuntas
27	SIS-27	58	Tidak Tuntas
28	SIS-28	78	Tuntas
29	SIS-29	69	Tuntas
30	SIS-30	58	Tidak Tuntas
31	SIS-31	61	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1947</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>62,81</b>	
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		<b>14</b>	
<b>% Ketuntasan klasikal</b>		<b>45,16</b>	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		<b>Tidak Tuntas</b>	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sebelum penerapan Media Permainan Dua Warna hanya 14 orang yang mencapai ketuntasan secara

individual. Sedangkan ketuntasan hasil belajar klasikal adalah  $\frac{14}{31} \times 100\% =$

45, 16 % dari jumlah siswa di kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi tersebut. Hasil

ini jauh dari harapan guru, untuk itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan Media Permainan Dua Warna.

## **2. Deskripsi Siklus I**

Pelaksanaan siklus pertama dilakukan berdasarkan refleksi awal yang telah dilakukan, dengan melakukan dua kali pertemuan yang berdasarkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP I dan RPP II) dan satu kali Ulangan Harian I ( lembar Ulangan Harian I)

### **a. Pertemuan Pertama Siklus I (Senen, 23 Mei 2011)**

#### **1) Perencanaan Tindakan**

Perencanaan tindakan pada pertemuan pertama siklus I, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah mempersiapkan Silabus Pembelajaran (seperti lampiran A). Selanjutnya, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (seperti pada lampiran B<sub>1</sub>), Lembar Kerja Siswa (seperti pada Lampiran C<sub>1</sub>) yang berdasarkan Silabus dan selanjutnya menetapkan materi pembelajaran yaitu Bilangan Bulat dengan Kompetensi Dasar Menjumlahkan Bilangan Bulat.

#### **2) Pelaksanaan Tindakan**

Adapun pokok bahasan atau materi yang akan dibahas pada pertemuan pertama ini adalah Bilangan Bulat. Standar Kompetensi adalah Menjumlahkan dan Mengurangkan Bilangan Bulat. Kompetensi Dasarnya adalah Menjumlahkan Bilangan Bulat. Indikator Pembelajaran adalah : (a). Menjumlahkan dua bilangan

positif, (b). Menjumlahkan dua bilangan negatif, (c). Menjumlahkan bilangan positif dan bilangan negatif. Langkah pelaksanaan tindakan ini terdiri atas tiga tahap, yaitu : Kegiatan awal, Kegiatan inti, dan Kegiatan akhir.

Sebelum memulai pembelajaran, guru meminta siswa untuk berdoa dan menyiapkan siswa agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selanjutnya guru mengabsensi siswa, memberi motivasi, mengingatkan materi sebelumnya, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dan menjelaskan langkah-langkah pelajaran yang akan digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti guru memulai pembelajaran dengan mengulas penjelasan tentang Bilangan Bulat secara singkat dengan menggambarannya pada garis bilangan. Kemudian untuk menguji pemahaman siswa tentang bilangan bulat, guru meminta beberapa orang siswa yang berani tampil ke depan kelas untuk menunjukkan masing-masing urutan bilangan bulat positif dan urutan bilangan negatif. Guru memberi pujian kepada siswa yang telah bersedia tampil di depan kelas.

Kemudian guru melanjutkan pembelajaran dengan mengingatkan siswa akan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat pada kelas 1, yang mana operasi tersebut guru menggunakan benda-benda kongkret seperti lidi, potongan-potongan

kertas, kelereng, kancing-kancing, dan lain-lain. Sedangkan untuk operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat pada kelas IV ini, peneliti sebagai guru ingin mengganti media lidi tersebut dengan perangkat permainan dua warna.

Selanjutnya guru mulai menjelaskan Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna ini. Kemudian guru meminta beberapa orang siswa untuk memperagakan Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat dengan Media Permainan Dua Warna ini di depan kelas dengan diperhatikan oleh teman-temannya.

Selanjutnya guru membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 6-8 orang per kelompok. Kemudian guru membagikan LKS untuk didiskusikan oleh kelompok yang kemudian akan dipresentasikan oleh utusan kelompok di depan kelas. Guru memberi kesempatan kepada seluruh kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan LKS yang telah diberikan oleh guru. Guru berkeliling kelas untuk mengawasi jalannya diskusi dengan memberi bimbingan-bimbingan.

Setelah waktu diskusi habis, guru meminta semua kelompok mengumpulkan hasil diskusi guru meminta masing-masing perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna. Guru memberi pujian kepada semua siswa atas partisipasi

dan keaktifan mereka dalam berdiskusi, dan tidak lupa guru memberi pujian kepada kelompok yang dapat menyelesaikan tugas diskusi dengan baik.

Selanjutnya pada kegiatan akhir, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dimengerti. Kemudian guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang baru dipelajari. Selanjutnya guru menutup pelajaran dengan memberi pekerjaan rumah dan dilanjutkan dengan salam.

### 3) Pengamatan

Berdasarkan observasi yang dilakukan observer terhadap kegiatan guru pada pertemuan pertama siklus I, maka hasil observasi yang telah dilakukan tersebut dapat dilihat pada berikut ini :

**Tabel 5**  
**Aktivitas Guru Pada Pertemuan Pertama Siklus I**

No	Aktivitas yang Diamati	Dilaksanakan					Tidak Dilaksanakan	Skor
		SS	S	CS	KS	TS		
1.	Guru meminta siswa untuk menyiapkan perangkat permainan dua warna							2
2.	Menyajikan materi dengan mendemonstrasikannya melalui model permainan dua warna							3
3.	Mengorganisasi siswa menjadi beberapa kelompok belajar							2
4.	Membagi LKS kepada setiap kelompok dan meminta siswa untuk saling bekerja sama							3
5.	Membimbing siswa dalam menjejakan LKS dengan menggunakan model permainan dua warna							3
6.	Meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka dengan baik dan benar							3
7.	Memberi pujian kepada kepada kelompok yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan baik dan							3
8.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.							2
Jumlah Skor Aktivitas Guru								21
Persentase								52,50%

ket: SS=Sangat Sempurna (5) S=Sempurna (4) CS=Cukup Sempurna (3) KS=Kurang Sempurna (2) TS=Tidak Sempurna (1)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa guru telah melakukan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam RPP dengan baik meskipun masih dalam kategori “Kurang Sempurna” dengan persentase 52,50% yakni berada rentang 41% - 60%. Hal ini berdampak pada aktivitas belajar siswa yang masih dalam kategori “Rendah” sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 6**  
**Aktivitas Siswa pada Pertemuan Pertama Siklus I**

No	NAMA SISWA	AKTIVITAS SISWA									Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	SIS - 01										4
2	SIS - 02										4
3	SIS - 03										4
4	SIS - 04										4
5	SIS - 05										3
6	SIS - 06										4
7	SIS - 07										4
8	SIS - 08										3
9	SIS - 09										3
10	SIS - 10										4
11	SIS - 11										3
12	SIS - 12										3
13	SIS - 13										4
14	SIS - 14										3
15	SIS - 15										4
16	SIS - 16										4
17	SIS - 17										3
18	SIS - 18										4
19	SIS - 19										4
20	SIS - 20										4
21	SIS - 21										4
22	SIS - 22										3
23	SIS - 23										3
24	SIS - 24										4
25	SIS - 25										4
26	SIS - 26										4
27	SIS - 27										3
28	SIS - 28										4
29	SIS - 29										4
30	SIS - 30										4
31	SIS - 31										4
Jumlah Siswa yang Aktif		16	10	17	19	9	12	8	12	11	114
		Persentase									40,86%



**Keterangan Aktivitas Siswa:**

1. Mendengarkan motivasi dari guru
2. Menyiapkan perangkat Media Permainan Dua Warna
3. Mendengarkan penjelasan dari guru
4. Menempatkan diri dalam kelompok
5. Siswa bekerjasama dalam kelompok
6. Siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh
7. Siswa menanyakan kesulitan yang dihadapi dan menjawab pertanyaan
8. Memperhatikan presentasi dari perwakilan kelompok
9. Siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa secara umum hanya mencapai 40,86% (114:9 indikator x 100:31 siswa). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka diketahui tingkat keaktifan siswa hanya berada pada kategori “rendah” yakni pada rentang 21% - 40%.

**b. Pertemuan Kedua Siklus I (Selasa, 24 Mei 2011)****1) Perencanaan Tindakan**

Perencanaan yang dilakukan pada tindakan kedua siklus I ini, dilakukan berdasarkan refleksi pada tindakan pertama siklus I. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan adalah mempersiapkan Silabus Pembelajaran (seperti lampiran A). Selanjutnya, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (seperti pada lampiran B<sub>2</sub>), Lembar Kerja Siswa (seperti pada Lampiran C<sub>2</sub>) yang berdasarkan Silabus dan selanjutnya menetapkan materi pembelajaran yaitu bilangan bulat dengan Kompetensi Dasar Mengurangkan bilangan bulat.

## 2) Pelaksanaan Tindakan

Sebelum memulai pembelajaran guru meminta siswa untuk mengumpulkan PR. Pada kegiatan awal pembelajaran, memberi motivasi, mengingatkan materi sebelumnya, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dan menjelaskan langkah-langkah pelajaran yang akan digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya guru mulai menjelaskan Operasi Pengurangan Bilangan Bulat dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna ini. Kemudian guru meminta beberapa orang siswa untuk memperagakan Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat dengan Media Permainan Dua Warna ini di depan kelas dengan diperhatikan oleh teman-temannya.

Selanjutnya guru membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 6-8 orang perkelompok. Kemudian guru membagikan LKS untuk didiskusikan oleh kelompok yang kemudian akan dipresentasikan oleh utusan kelompok di depan kelas. Guru memberi kesempatan kepada seluruh kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan LKS yang telah diberikan oleh guru. Guru berkeliling kelas untuk mengawasi jalannya diskusi dengan memberi bimbingan-bimbingan.

Setelah waktu diskusi habis, guru meminta semua kelompok mengumpulkan hasil diskusi dan meminta masing-

masing perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna. Guru memberi pujian kepada semua siswa atas partisipasi dan keaktifan mereka dalam berdiskusi. Selanjutnya pada kegiatan akhir, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dimengerti. Kemudian guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang baru dipelajari. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan memberi pekerjaan rumah (PR) dan menginformasikan kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan dilaksanakan Ulangan Harian I dengan materi Operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, guru meminta kepada siswa untuk belajar lebih giat dirumah agar hasil yang diperoleh siswa meningkat dari skor dasar.

Pada pertemuan kedua dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna ini siswa sudah tampak mulai bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran karena siswa sudah mulai terbiasa dengan permainan dua warna ini, sehingga peneliti pun ikut termotivasi untuk lebih memaksimalkan kemampuannya dalam memantapkan penerapan Media Permainan Dua Warna sehingga mencapai tujuan penelitian yang diharapkan.

### 3) Pengamatan

Berdasarkan observasi yang dilakukan observer terhadap kegiatan guru pada pertemuan Kedua siklus I, maka hasil observasi yang telah dilakukan tersebut dapat dilihat pada berikut ini :

**Tabel 7**  
**Aktivitas Guru pada Pertemuan Kedua Siklus I**

No	Aktivitas yang Diamati	Dilaksanakan					Tidak Dilaksanakan	Skor
		SS	S	CS	KS	TS		
1.	Guru meminta siswa untuk menyiapkan perangkat permainan dua warna							3
2.	Menyajikan materi dengan mendemonstrasikannya melalui model permainan dua warna							3
3.	Mengorganisasi siswa menjadi beberapa kelompok belajar							3
4.	Membagi LKS kepada setiap kelompok dan meminta siswa untuk saling bekerja sama							4
5.	Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS dengan menggunakan model permainan dua warna							3
6.	Meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka dengan baik dan benar							4
7.	Memberi pujian kepada kepada kelompok yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan baik dan benar							3
8.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.							3
Jumlah Skor Aktivitas Guru								26
Persentase								65%

ket: SS=Sangat Sempurna (5) S=Sempurna (4) CS=Cukup Sempurna (3) KS=Kurang Sempurna (2) TS=Tidak Sempurna (1)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan observer pada pertemuan kedua siklus I ini adalah guru sudah mengalami peningkatan angka persentase keaktifan yakni 65,00% dengan kategori “Sempurna” yakni berada pada rentang “61% - 80%”, meskipun harus ada perbaikan lebih intensif lagi demi kesempurnaan pelaksanaan Media Pembelajaran Permainan Dua Warna ini.

Selanjutnya peningkatan keefektifan guru tersebut berdampak baik dengan meningkatnya persentase keefektifan aktifitas siswa, sebagaimana yang tergambar pada tabel berikut ini:

**Tabel 8**  
**Aktivitas Siswa pada Pertemuan Kedua Siklus I**

No	NAMA SISWA	AKTIVITAS SISWA									Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	SIS - 01										5
2	SIS - 02										4
3	SIS - 03										5
4	SIS - 04										5
5	SIS - 05										5
6	SIS - 06										5
7	SIS - 07										5
8	SIS - 08										5
9	SIS - 09										4
10	SIS - 10										6
11	SIS - 11										5
12	SIS - 12										4
13	SIS - 13										5
14	SIS - 14										4
15	SIS - 15										5
16	SIS - 16										5
17	SIS - 17										5
18	SIS - 18										5
19	SIS - 19										5
20	SIS - 20										6
21	SIS - 21										4
22	SIS - 22										4
23	SIS - 23										5
24	SIS - 24										5
25	SIS - 25										4
26	SIS - 26										5
27	SIS - 27										5
28	SIS - 28										5
29	SIS - 29										5
30	SIS - 30										5
31	SIS - 31										5
Jumlah Siswa yang Aktif		18	13	19	20	14	18	16	17	15	150
Persentase											53,76%

**Keterangan Aktivitas Siswa:**

1. Mendengarkan motivasi dari guru
2. Menyiapkan perangkat Media Permainan Dua Warna
3. Mendengarkan penjelasan dari guru
4. Menempatkan diri dalam kelompok
5. Siswa bekerjasama dalam kelompok
6. Siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh

7. Siswa menanyakan kesulitan yang dihadapi dan menjawab pertanyaan
8. Memperhatikan presentasi dari perwakilan kelompok
9. Siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan tabel 8 di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa secara umum hanya mencapai 53,76% ( $150:9$  indikator  $\times 100:31$ ). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka dapat diketahui tingkat keaktifan siswa sudah mengalami peningkatan meskipun hanya berada pada klasifikasi “Kurang Tinggi” yakni berada pada rentang “41% - 50%.

#### **c. Pertemuan Ketiga Siklus I (Senin, 30 Mei 2011)**

Pada pertemuan ini dilaksanakan Ulangan Harian I yang materinya dari pertemuan kedua dan ketiga. Jumlah soal pada ulangan harian I adalah 10 butir dengan 6 indikator ketercapaian. Soal dibuat berdasarkan Kisi-Kisi soal ulangan harian I ( seperti pada Lampiran F<sub>1</sub> ), Soal Ulangan Harian I (seperti pada Lampiran G<sub>1</sub>), dan penskoran berdasarkan alternative jawaban ulangan I ( seperti pada Lampiran H<sub>1</sub>).

Pelaksanaan ulangan harian I berjalan dengan lancar, meskipun ada beberapa siswa yang mencoba mencontek hasil kerja temannya, namun bisa ditegur oleh guru sehingga keadaan bisa terkendali.

Setelah ulangan harian I berakhir, peneliti mengumpulkan lembar jawaban siswa dan meminta siswa untuk membawa pulang lembar soal untuk dipelajari di rumah. Ulangan harian I siswa ini dilakukan untuk menentukan hasil belajar pada siklus I ini. Hasil Ulangan harian I dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini:

**Tabel 9**  
**Hasil Belajar Siswa pada Siklus I**

No	Kode Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	SIS-01	83	Tuntas
2	SIS-02	67	Tuntas
3	SIS-03	67	Tuntas
4	SIS-04	42	Tidak Tuntas
5	SIS-05	67	Tuntas
6	SIS-06	72	Tuntas
7	SIS-07	83	Tuntas
8	SIS-08	78	Tuntas
9	SIS-09	50	Tidak Tuntas
10	SIS-10	78	Tuntas
11	SIS-11	61	Tidak Tuntas
12	SIS-12	72	Tuntas
13	SIS-13	94	Tuntas
14	SIS-14	75	Tuntas
15	SIS-15	89	Tuntas
16	SIS-16	100	Tuntas
17	SIS-17	72	Tuntas
18	SIS-18	100	Tuntas
19	SIS-19	83	Tuntas
20	SIS-20	64	Tidak Tuntas
21	SIS-21	89	Tuntas
22	SIS-22	61	Tidak Tuntas
23	SIS-23	78	Tuntas
24	SIS-24	67	Tuntas
25	SIS-25	94	Tuntas
26	SIS-26	69	Tuntas
27	SIS-27	64	Tidak Tuntas
28	SIS-28	100	Tuntas
29	SIS-29	94	Tuntas
30	SIS-30	61	Tidak Tuntas
31	SIS-31	67	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>2342</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>75,54</b>	
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		<b>24</b>	
<b>% Ketuntasan klasikal</b>		<b>77,42</b>	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		<b>Tuntas</b>	

Dari tabel 9 di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan individu sudah tercapai, dapat dilihat terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan nilai pada skor dasar atau sebelum tindakan. Data di atas yang

memperoleh nilai > 65% adalah 24 orang siswa, sehingga ketuntasan klasikal baru diperoleh adalah  $\frac{24}{31} \times 100\% = 77,42\%$  dari jumlah siswa yang mengikuti ulangan. Sebagaimana standar ketuntasan secara klasikal 75, maka siswa kelas IV SD Negeri 007 Pulau Tinggi pada ulangan I pada siklus I dengan melakukan tindakan melalui Media Permainan Dua Warna mencapai ketuntasan belajar secara klasikal tetapi belum begitu memuaskan karena peneliti ingin hasil yang lebih memuaskan.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas siswa, serta hasil belajar yang diperoleh pada Ulangan Harian I serta melihat ketuntasan individu dan klasikal, peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk melakukan refleksi siklus pertama yang telah dilakukan. Dari hasil analisis data observasi, maka terdapat beberapa catatan yang dapat dijadikan refleksi sebagai hasil kesimpulan, yakni sebagai berikut:

- 1) Pada pertemuan pertama siklus I guru telah melakukan langkah-langkah yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran meskipun masih dalam kategori “Kurang Sempurna” dengan persentase 52,50% yakni berada rentang 41% - 60%. Hal ini berdampak pada aktivitas belajar siswa yang masih dalam kategori “Rendah”. Selanjutnya pada pertemuan kedua guru sudah mengalami peningkatan angka persentase keaktifan yakni 65,00%



dengan kategori “Sempurna” yakni berada pada rentang “61% - 80%”.

- 2) Berdasarkan hasil observasi pertemuan kedua siklus I dapat diketahui bahwa aktivitas siswa secara umum hanya mencapai 40,86% ( $114:9 \text{ indikator} \times 100:31 \text{ siswa}$ ). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka diketahui tingkat keaktifan siswa hanya berada pada kategori “rendah” yakni pada rentang 21% - 40%. Sedangkan berdasarkan hasil observasi pertemuan kedua siklus I diketahui bahwa aktivitas siswa secara umum hanya mencapai 53,76% ( $150:9 \text{ indikator} \times 100:31$ ). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka dapat diketahui tingkat keaktifan siswa sudah mengalami peningkatan meskipun hanya berada pada klasifikasi “Kurang Tinggi” yakni berada pada rentang “41% - 50%.
- 3) Dari tabel hasil belajar Siklus I dapat dilihat bahwa ketuntasan individu sudah tercapai, dapat dilihat terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan nilai pada skor dasar atau sebelum tindakan. Data di atas yang memperoleh nilai  $> 65\%$  adalah 24 orang siswa, sehingga ketuntasan klasikal baru diperoleh adalah  $\frac{24}{31} \times 100\% = 77,42\%$  dari jumlah siswa yang mengikuti ulangan. Sebagaimana standar ketuntasan secara klasikal  $75$ , maka siswa kelas IV SD Negeri 007 Pulau Tinggi pada ulangan I pada siklus I dengan melakukan tindakan melalui Media Permainan Dua Warna mencapai

ketuntasan belajar secara klasikal tetapi belum begitu memuaskan karena peneliti ingin hasil yang lebih memuaskan

Adapun yang menjadi kelemahan aktivitas guru dan siswa dalam pertemuan pertama dan kedua yakni pada indikator berikut:

- 1) Guru meminta siswa untuk menyiapkan perangkat permainan dua warna ( kategori “Kurang Sempurna” dengan skor 2), disebabkan kurang maksimalnya guru dalam memberi arahan kepada siswa karena situasi siswa yang agak ribut.
- 2) Mengorganisasi siswa menjadi beberapa kelompok belajar ( kategori “Kurang Sempurna” dengan skor 2). Hal ini disebabkan banyaknya siswa yang bercanda dalam belajar.
- 3) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. (kategori “Kurang Sempurna” dengan skor 2). Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu
- 4) Menyiapkan perangkat Media Permainan Dua Warna ( jumlah siswa yang aktif adalah 10 orang atau hanya 32%). Hal ini disebabkan oleh kurang maksimalnya guru dalam memberi arahan dalam untuk menyiapkan perangkat Permainan Dua Warna ini.
- 5) Siswa bekerjasama dalam kelompok (jumlah siswa yang aktif adalah 9 orang atau hanya 29%). Hal ini disebabkan oleh kurang mantapnya guru dalam mengorganisasi siswa menjadi beberapa kelompok, karena banyak siswa tidak merasa cocok dengan teman

kelompoknya. menanyakan kesulitan yang dihadapi dan menjawab pertanyaan.

- 6) Siswa menanyakan kesulitan yang dihadapi dan menjawab pertanyaan ( jumlah siswa yang aktif 8 orang atau 26%). Hal ini disebabkan karena siswa masih malu-malu dengan peneliti sehingga mereka segan untuk bertanya tentang kesulitan mereka.

Adapun rencana yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki tindakan ini adalah:

- 1) Mengoptimalkan motivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar
- 2) Guru wali kelas meminta peneliti untuk lebih tegas dan terampil dalam memberi arahan kepada siswa untuk mempersiapkan perangkat permainan dua warnanya. Kemudian guru juga mempersiapkan perangkat permainan dari rumah sebagai cadangan bagi siswa yang tidak membawa permainannya.
- 3) Guru melakukan konsultasi lebih intensif dengan wali kelas dalam hal menentukan pembagian kelompok belajar dan mempersiapkannya jauh hari sebelum dilaksanakannya pembelajaran.
- 4) Menyiapkan rencana pembelajaran dengan pengaturan alokasi waktu yang lebih tepat agar memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran dengan Media Permainan Dua Warna ini, sehingga dapat meminimalisir waktu yang terbuang, agar semua rencana

pembelajaran dapat dilaksanakan semua, termasuk kegiatan membuat kesimpulan dengan siswa.

- 5) Memantau dan membimbing siswa baik secara individu maupun kelompok, agar siswa memahami materi yang diberikan.

### **3. Deskripsi Siklus II**

Pada siklus ini peneliti kembali menerapkan Media Permainan Dua Warna sebanyak dua kali pertemuan dan satu kali ulangan harian II. Ulangan harian II dilaksanakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa terjadi peningkatan lagi setelah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan menerapkan Media Permainan Dua Warna ini.

#### **a. Pertemuan Keempat Siklus II (Senen, 6 Juni 2011)**

##### **1) Perencanaan Tindakan**

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama yang dapat dijadikan perbaikan pada siklus II berikutnya diikuti perencanaan tindakan keempat siklus II. Adapun solusi kelemahan tindakan pada siklus I yang menjadi perencanaan peneliti untuk siklus II ini adalah; (1) memberi motivasi kepada siswa yakni dengan memberi kartu poin kepada siswa-siswa yang aktif dalam pembelajaran, kartu poin dikumpulkan dan akan dihargai dengan hadiah dari peneliti; (2) untuk mengatasi siswa yang bercanda, solusi yang dilakukan guru adalah mengatur posisi tempat duduk siswa yang sering bercanda dengan menempatkannya tidak jauh dari jangkauan guru sehingga lebih mudah dikontrol, serta membuat soal-soal rebutan yang

kemudian diberi kartu poin bagi siswa yang aktif ; (3) agar perangkat Media Permainan Dua Warna siap sebelum pembelajaran, maka solusi yang dilakukan guru adalah terlebih dahulu meminta siswa untuk menyiapkan perangkat paling lambat sehari sebelum pertemuan. Kemudian dalam proses pembelajaran, guru meminta siswa untuk menunjukkan perangkatnya masing-masing dengan mengangkatnya, guru akan memberi hukuman bagi siswa yang tidak membawa dan menyiapkan perangkatnya; (4) Agar siswa lebih serius dalam diskusi kelompok, solusi yang dilakukan peneliti adalah dengan memberi motivasi yakni memberi kartu poin bagi kelompok yang aktif dan akan diberi hadiah pada akhir penelitian berdasarkan jumlah poin yang diperoleh oleh masing-masing siswa.

Selanjutnya langkah-langkah yang harus dilakukan adalah mempersiapkan silabus pembelajaran (seperti Lampiran A), selanjutnya guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (seperti pada lampiran B<sub>3</sub>) , Lembar Kerja Siswa (seperti pada Lampiran C<sub>3</sub> ) yang berdasarkan silabus dan selanjutnya menetapkan materi pembelajaran yaitu bilangan bulat dengan Kompetensi Dasar Melakukan operasi hitung campuran.

## **2) Pelaksanaan Tindakan**

Pada pertemuan keempat ini materi yang dibahas adalah operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat dengan Kompetensi Dasar Melakukan operasi hitung campuran. operasi

hitung campuran dengan berpedoman pada RPP 3 dan LKS 3. Sebelum memulai pelajaran, Guru meminta siswa untuk berdo'a dan mengatur tempat duduk siswa kelas agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selanjutnya guru mengabsensi siswa, memberi motivasi akan memberi kartu poin bagi yang aktif. Guru mengumumkan hasil ulangan harian I yang diperoleh siswa Guru meminta siswa untuk mengumpulkan tugas Pekerjaan Rumah (PR).

Pada kegiatan inti sebelum memulai pembelajaran, guru meminta siswa untuk menunjukkan perangkat Media Permainan Dua Warnanya dengan mengangkatnya, dan memberi hukuman bagi siswa yang tidak membawa dan menyiapkan perangkat Media Permainan Dua Warna.

Guru mulai menjelaskan pelajaran dengan menuliskan contoh soal yang berkaitan dengan operasi hitung campuran. Guru menyelesaikan contoh soal tersebut dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna. Guru membuat soal rebutan yang akan diselesaikan di depan kelas dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna. Siswa yang aktif akan mendapat kartu poin.

Selanjutnya guru membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 6-8 orang perkelompok dan membagikan LKS. Guru berkeliling kelas untuk mengawasi jalannya diskusi dengan memberi bimbingan-bimbingan. Setelah waktu diskusi habis, guru meminta semua kelompok mengumpulkan hasil diskusi guru

meminta masing-masing perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. Kelompok yang dianggap aktif dan bisa mengerjakan LKS dengan baik dan benar akan diberi poin.

Selanjutnya pada kegiatan akhir, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dimengerti. Kemudian guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang baru dipelajari. Selanjutnya guru menutup pelajaran dengan memberi pekerjaan rumah dan dilanjutkan dengan salam.

### 3) Pengamatan

Berdasarkan observasi yang dilakukan observer terhadap kegiatan guru pada pertemuan keempat siklus II ini, maka hasil observasi yang telah dilakukan tersebut dapat dilihat pada berikut ini:

**Tabel 10**  
**Aktivitas Guru pada Pertemuan Keempat Siklus II**

No	Aktivitas yang Diamati	Dilaksanakan					Tidak Dilaksanakan	Skor
		SS	S	CS	KS	TS		
1.	Guru meminta siswa untuk menyiapkan perangkat permainan dua warna							4
2.	Menyajikan materi dengan mendemonstrasikannya melalui model permainan dua warna							4
3.	Mengorganisasi siswa menjadi beberapa kelompok belajar							3
4.	Membagi LKS kepada setiap kelompok dan meminta siswa untuk saling bekerja sama							4
5.	Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS dengan menggunakan model permainan dua warna							4
6.	Meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka dengan baik dan benar							4
7.	Memberi pujian kepada kepada kelompok yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan baik dan benar							4
8.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.							3
Jumlah Skor Aktivitas Guru								30
Persentase								75%

ket: SS=Sangat Sempurna (5) S=Sempurna (4) CS=Cukup Sempurna (3) KS=Kurang Sempurna (2) TS=Tidak Sempurna (1)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa guru telah melakukan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam RPP dengan baik dan kembali mengalami peningkatan angka persentase aktivitas yaitu sudah mencapai kategori “Sempurna” dengan persentase 75% yakni berada rentang 61% - 80%. Hal ini berdampak pada aktivitas belajar siswa yang juga semakin meningkat sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 11**  
**Aktivitas Siswa pada Pertemuan Keempat Siklus II**

No	NAMA SISWA	AKTIVITAS SISWA									Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	SIS - 01										6
2	SIS - 02										6
3	SIS - 03										6
4	SIS - 04										5
5	SIS - 05										5
6	SIS - 06										5
7	SIS - 07										7
8	SIS - 08										5
9	SIS - 09										6
10	SIS - 10										7
11	SIS - 11										5
12	SIS - 12										8
13	SIS - 13										6
14	SIS - 14										4
15	SIS - 15										6
16	SIS - 16										6
17	SIS - 17										5
18	SIS - 18										6
19	SIS - 19										6
20	SIS - 20										6
21	SIS - 21										5
22	SIS - 22										6
23	SIS - 23										7
24	SIS - 24										6
25	SIS - 25										4
26	SIS - 26										7
27	SIS - 27										5
28	SIS - 28										6
29	SIS - 29										5
30	SIS - 30										5
31	SIS - 31										6
Jumlah Siswa yang Aktif		20	21	21	23	17	20	19	20	17	178
		Persentase									63.80%



**Keterangan Aktivitas Siswa:**

1. Mendengarkan motivasi dari guru
2. Menyiapkan perangkat Media Permainan Dua Warna
3. Mendengarkan penjelasan dari guru
4. Menempatkan diri dalam kelompok
5. Siswa bekerjasama dalam kelompok
6. Siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh
7. Siswa menanyakan kesulitan yang dihadapi dan menjawab pertanyaan
8. Memperhatikan presentasi dari perwakilan kelompok
9. Siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan tabel 11 di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa secara umum sudah mencapai 63,80% ( $178:9 \text{ indikator} \times 100:31$ ). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka dapat diketahui tingkat keaktifan siswa sudah mengalami peningkatan lagi sehingga sudah mencapai kategori “Tinggi” yakni berada pada rentang “61% - 80%.

**b. Pertemuan Kelima Siklus II (Selasa, 7 Juni 2011)****1) Perencanaan Tindakan**

Perencanaan yang dilakukan pada tindakan kelima siklus II ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada tindakan keempat siklus II. Solusi tindakan yang akan dilakukan masih mengacu pada rencana yang telah dibuat pada pertemuan keempat. Selanjutnya langkah-langkah yang dilakukan yakni mempersiapkan Silabus Pembelajaran (seperti lampiran A), menyusun RPP (seperti pada lampiran B<sub>4</sub>), Lembar Kerja Siswa (seperti pada Lampiran C<sub>4</sub>) yang berdasarkan silabus dan selanjutnya menetapkan materi pembelajaran yaitu bilangan bulat dengan Kompetensi Dasar masih

mengurangkan bilangan bulat, namun dengan materi menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan bilangan bulat.

## **2) Pelaksanaan Tindakan**

Sebelum memulai pembelajaran, Guru meminta siswa untuk menunjukkan perangkat Media Permainan Dua Warnanya dengan mengangkatnya, dan memberi hukuman bagi siswa yang tidak membawa dan menyiapkan perangkatnya Media Permainan Dua Warna.

Guru mulai menjelaskan pelajaran dengan memberi contoh permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan operasi perhitungan bilangan bulat. Guru menyelesaikan contoh soal tersebut dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna. Guru membuat soal rebutan yang akan diselesaikan di depan kelas dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna. Siswa yang aktif akan mendapat kartu poin.

Selanjutnya guru membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 6-8 orang perkelompok dan membagikan LKS. Guru berkeliling kelas untuk mengawasi jalannya diskusi dengan memberi bimbingan-bimbingan. Setelah waktu diskusi habis, guru meminta semua kelompok mengumpulkan hasil diskusi guru meminta masing-masing perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. Kelompok yang dianggap aktif dan bisa mengerjakan LKS dengan baik dan benar akan diberi poin.

Selanjutnya pada kegiatan akhir, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dimengerti. Kemudian guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang baru dipelajari. Selanjutnya guru menutup pelajaran dengan memberi pekerjaan rumah dan dilanjutkan dengan salam.

### 3) Pengamatan

Berdasarkan observasi yang dilakukan observer terhadap kegiatan guru pada pertemuan kelima siklus II ini, maka hasil observasi yang telah dilakukan tersebut dapat dilihat pada berikut ini:

**Tabel 12**  
**Aktivitas Guru pada Pertemuan Kelima Siklus II**

No	Aktivitas yang Diamati	Dilaksanakan					Tidak Dilaksanakan	Skor
		SS	S	CS	KS	TS		
1	Guru meminta siswa untuk menyiapkan perangkat permainan dua warna							4
2	Menyajikan materi dengan mendemonstrasikannya melalui model permainan dua warna							4
3	Mengorganisasi siswa menjadi beberapa kelompok belajar							5
4.	Membagi LKS kepada setiap kelompok dan meminta siswa untuk saling bekerja sama							5
5.	Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS dengan menggunakan model permainan dua warna							4
6.	Meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka dengan baik dan benar							4
7.	Memberi pujian kepada kepada kelompok yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan baik dan							4
8.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.							4
Jumlah Skor Aktivitas Guru								34
Persentase								85%

ket: SS=Sangat Sempurna (5) S=Sempurna (4) CS=Cukup Sempurna (3) KS=Kurang Sempurna (2) TS=Tidak Sempurna (1)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa guru telah melakukan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam RPP dengan baik dan kembali mengalami peningkatan angka persentase

aktivitas yaitu sudah mencapai kategori “Sempurna” dengan persentase 85% yakni berada rentang 61% - 80%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 13**  
**Aktivitas Siswa pada Siklus II**

No	NAMA SISWA	AKTIVITAS SISWA									Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	SIS - 01										8
2	SIS - 02										6
3	SIS - 03										7
4	SIS - 04										7
5	SIS - 05										6
6	SIS - 06										5
7	SIS - 07										8
8	SIS - 08										7
9	SIS - 09										7
10	SIS - 10										7
11	SIS - 11										7
12	SIS - 12										8
13	SIS - 13										6
14	SIS - 14										5
15	SIS - 15										7
16	SIS - 16										7
17	SIS - 17										6
18	SIS - 18										6
19	SIS - 19										7
20	SIS - 20										7
21	SIS - 21										7
22	SIS - 22										7
23	SIS - 23										7
24	SIS - 24										8
25	SIS - 25										7
26	SIS - 26										8
27	SIS - 27										6
28	SIS - 28										6
29	SIS - 29										5
30	SIS - 30										7
31	SIS - 31										6
Jumlah Siswa yang Aktif		24	24	25	26	20	24	22	22	21	208
Persentase											74,55%

**Keterangan Aktivitas Siswa:**

1. Mendengarkan motivasi dari guru
2. Menyiapkan perangkat Media Permainan Dua Warna

3. Mendengarkan penjelasan dari guru
4. Menempatkan diri dalam kelompok
5. Siswa bekerjasama dalam kelompok
6. Siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh
7. Siswa menanyakan kesulitan yang dihadapi dan menjawab pertanyaan
8. Memperhatikan presentasi dari perwakilan kelompok
9. Siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan tabel 11 di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa secara umum sudah mencapai angka 74,55% ( $208:9$  indikator  $\times 100:31$ ). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka dapat diketahui tingkat keaktifan siswa sudah mengalami peningkatan lagi meskipun masih dengan kategori “Tinggi” yakni berada pada rentang “61% - 80%.

**c. Pertemuan Keenam Siklus II (Senin, 13 Juni 2011)**

Pada pertemuan ini dilaksanakan ulangan harian II yang materinya dari pertemuan keempat dan kelima. Jumlah soal pada ulangan harian I adalah 5 butir soal. Soal dibuat berdasarkan Kisi-Kisi soal ulangan harian I ( seperti pada Lampiran F<sub>2</sub> ) , Soal Ulangan Harian II (seperti pada Lampiran G<sub>2</sub>), dan penskoran berdasarkan alternatif jawaban ulangan I ( seperti pada Lampiran H<sub>2</sub>).

Pelaksanaan Ulangan Harian II berjalan dengan lancar, tidak tampak lagi siswa yang berusaha mencontek hasil kerja temannya. Siswa tampak serius dalam mengerjakan soal, sehingga suasana kelas aman dan tertib. Setelah pelaksanaan ulangan harian II berakhir, peneliti mengumpulkan lembar jawaban dan meminta siswa untuk membawa lembar soal pulang untuk dipelajari di rumah. Ulangan harian II ini dilaksanakan untuk menentukan hasil belajar pada siklus II ini.

Setelah pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan, maka dilakukan tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berupa tes ulangan harian II pada pertemuan keenam. Hasil tes ulangan harian II ini dapat dilihat pada tabel 13. berikut:

**Tabel 14.**  
**Hasil Belajar Siswa pada Siklus II**

No	Kode Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	SIS-01	86	Tuntas
2	SIS-02	95	Tuntas
3	SIS-03	91	Tuntas
4	SIS-04	50	Tidak Tuntas
5	SIS-05	91	Tuntas
6	SIS-06	82	Tuntas
7	SIS-07	77	Tuntas
8	SIS-08	73	Tuntas
9	SIS-09	59	Tidak Tuntas
10	SIS-10	86	Tuntas
11	SIS-11	55	Tidak Tuntas
12	SIS-12	82	Tuntas
13	SIS-13	100	Tuntas
14	SIS-14	82	Tuntas
15	SIS-15	95	Tuntas
16	SIS-16	100	Tuntas
17	SIS-17	82	Tuntas
18	SIS-18	100	Tuntas
19	SIS-19	91	Tuntas
20	SIS-20	64	Tidak Tuntas
21	SIS-21	95	Tuntas
22	SIS-22	82	Tuntas
23	SIS-23	86	Tuntas
24	SIS-24	77	Tuntas
25	SIS-25	91	Tuntas
26	SIS-26	100	Tuntas
27	SIS-27	91	Tuntas
28	SIS-28	100	Tuntas
29	SIS-29	100	Tuntas
30	SIS-30	73	Tuntas
31	SIS-31	86	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>2623</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>84,60</b>	
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		<b>27</b>	
<b>% Ketuntasan Klasikal</b>		<b>87,10</b>	
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		<b>Tuntas</b>	

Dari tabel 14 di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan individu kembali tercapai, dapat dilihat terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan nilai pada skor dasar atau sebelum tindakan, dan hasil ulangan I. Data di atas yang memperoleh nilai > 65% adalah 27 orang siswa, sehingga ketuntasan klasikal baru diperoleh adalah  $\frac{27}{31} \times 100 \% = 87,10\%$  dari jumlah siswa yang mengikuti ulangan. Sebagaimana Standar Ketuntasan secara klasikal 75, maka siswa kelas IV SD Negeri 007 Pulau Tinggi pada ulangan II pada siklus II dengan melakukan tindakan melalui Media Permainan Dua Warna mencapai ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II ini.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas siswa, serta hasil belajar yang diperoleh pada Ulangan Harian II serta melihat ketuntasan individu dan klasikal, peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk melakukan refleksi siklus pertama yang telah dilakukan. Dari hasil analisis data observasi, maka terdapat beberapa catatan yang dapat dijadikan refleksi sebagai hasil kesimpulan, yakni sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil observasi pertemuan keempat siklus II dapat diketahui bahwa guru telah melakukan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam RPP dengan baik dan kembali mengalami

- peningkatan angka persentase aktivitas yaitu sudah mencapai kategori “Sempurna” dengan persentase 75% yakni berada rentang 61% - 80%. Kemudian berdasarkan observasi kegiatan guru pada pertemuan kelima dapat diketahui bahwa guru juga telah melakukan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam RPP dengan baik dan kembali mengalami peningkatan angka persentase aktivitas yaitu sudah mencapai kategori “Sempurna” dengan persentase 85% yakni berada rentang 61% - 80%.
- 2) Berdasarkan observasi aktivitas siswa pada pertemuan keempat dapat diketahui bahwa aktivitas siswa secara umum sudah mencapai 63,80% ( $178:9 \text{ indikator} \times 100:31$ ). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka dapat diketahui tingkat keaktifan siswa sudah mengalami peningkatan lagi sehingga sudah mencapai kategori “Tinggi” yakni berada pada rentang “61% - 80%”. Berdasarkan tabel 11 di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa secara umum sudah mencapai angka 74,55% ( $208:9 \text{ indikator} \times 100:31$ ). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka dapat diketahui tingkat keaktifan siswa sudah mengalami peningkatan lagi meskipun masih dengan kategori “Tinggi” yakni berada pada rentang “61% - 80%”.
  - 3) Dari tabel 14 di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan individu kembali tercapai, dapat dilihat terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan nilai pada skor dasar atau sebelum tindakan, dan hasil ulangan I. Data di atas yang memperoleh nilai  $> 65\%$  adalah 27



orang siswa, sehingga ketuntasan klasikal baru diperoleh adalah  $\frac{27}{31}$

$\times 100\% = 87,10\%$  dari jumlah siswa yang mengikuti ulangan.

Melihat kenyataan dan data hasil belajar dalam proses pembelajaran dengan Media Permainan Dua Warna ini telah seperti harapan peneliti sehingga hasil belajar hasil belajar siswa pun menunjukkan peningkatan dari skor dasar, hasil ulangan Siklus I, dan Hasil ulangan siklus II, maka peneliti dan observer menyimpulkan bahwa penelitian dihentikan pada siklus II ini.

### **C. Pembahasan**

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, ketuntasan hasil belajar, dan keberhasilan tindakan

#### **1. Aktifitas Guru dan Siswa**

Aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna ini dapat diketahui melalui lembar observasi atau pengamatan yang disediakan peneliti dan diisi oleh pengamat.

Pengamatan pada pertemuan pertama aktivitas guru sudah sesuai dengan perencanaan. Pada pertemuan pertama ini motivasi yang diberikan guru masih kurang. Hal ini berdampak pada aktivitas siswa yang kurang bersemangat pada awal kegiatan pada pertemuan pertama ini. Pada saat berdiskusi dengan tema-teman kelompoknya, siswa

banyak yang bermain-main dan bercanda tanpa mendiskusikan LKSnya. Kurang mapannya guru dalam mengorganisasi siswa selama siswa berdiskusi sehingga banyak siswa yang bermain dan bergurau, termasuk dalam memperhatikan presentasi dari perwakilan.

Pengamatan pada pertemuan kedua melalui lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru pada pertemuan kedua ini juga sudah sesuai dengan Rencana Pembelajaran yang telah dirancang yaitu pada RPP 2. Pada pertemuan kedua ini siswa kegiatan guru sudah semakin membaik. Jumlah siswa yang bermain-main dalam pembelajaran juga mulai berkurang, meskipun masih ada yang bermain-main dan susah untuk menempatkan diri dalam kelompoknya.

Pengamatan pada pertemuan keempat, aktivitas guru dan siswa sudah sesuai dengan perencanaan dan sudah semakin membaik dari pertemuan sebelumnya. Siswa sudah mulai terbiasa dengan Media pembelajaran yang diterapkan peneliti. Siswa sudah mulai tidak ribut lagi, sudah mau bergabung dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya, begitu juga dalam menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.

Pengamatan pada pertemuan kelima, tidak jauh berbeda dengan observasi kelima. Pada lembar observasi ini guru dan siswa makin menunjukkan peningkatan aktivitasnya. Siswa sudah semakin terbiasa dengan Media pembelajaran yang diterapkan, siswa juga sudah mulai mau memperhatikan presentasi dari perwakilan kelompok.

Untuk melihat aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 15 dan 16 berikut;

**Tabel 15**  
**Rekapitulasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan II**

No	Aktivitas yang Diamati	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan IV	Pertemuan V
		skor	skor	skor	skor
1.	Guru meminta siswa untuk menyiapkan perangkat permainan dua warna	2	3	4	4
2.	Menyajikan materi dengan mendemonstrasikannya melalui model permainan dua warna	3	3	4	4
3.	Mengorganisasi siswa menjadi beberapa kelompok belajar	2	3	3	5
4.	Membagi LKS kepada setiap kelompok dan meminta siswa untuk saling bekerja sama	3	4	4	5
5.	Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS dengan menggunakan model permainan dua warna	3	3	4	4
6.	Meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka dengan baik dan benar	3	4	4	4
7.	Memberi pujian kepada kelompok yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan baik dan benar	3	3	4	4
8.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.	2	3	3	4
Jumlah Skor Aktivitas Guru		21	26	30	34
Persentase		52,50%	65%	75%	85%

**Tabel 16**  
**Rekapitulasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II**

No	Aktivitas yang Diamati	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan IV	Pertemuan V
		Siswa yang Aktif	Siswa yang Aktif	Siswa yang Aktif	Siswa yang Aktif
1.	Siswa mendengarkan motivasi dari guru	16	18	20	24
2.	Siswa menyiapkan perangkat Model Permainan Dua Warna	10	13	21	24
3.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	17	19	21	25
4.	Siswa menempatkan diri dalam kelompok	19	20	23	26
5.	Siswa bekerjasama dalam kelompok	9	14	17	20
6.	Siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh	12	18	20	24
7.	Siswa menanyakan kesulitan yang dihadapi dan menjawab pertanyaan	8	16	19	22
8.	Memperhatikan presentasi dari perwakilan kelompok	12	17	20	22
9.	Siswa bersama guru membuat kesimpulan	11	15	17	21
Jumlah Skor Aktivitas Guru		114	150	178	208
Persentase		40,86%	53,76%	63,80%	74,55%

Dari dua tabel di atas dapat dilihat bahwa pelaksanaan dan kualitas aktivitas guru dan siswa terus meningkat dari setiap pertemuan pada siklus I dan II.

## 2. Ketuntasan Hasil Belajar

Ketuntasan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan direkapitulasi ketuntasan hasil belajar siswa pada tabel di bawah ini :

**Tabel 17**  
**Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Ulangan	Jumlah Siswa yang mencapai KKM	Persentase Ketuntasan
Skor Dasar	14	45,16 %
Ulangan Harian I	24	77,42 %
Ulangan Harian II	27	87,10 %

Dari tabel di atas siswa yang tuntas pada skor dasar (ulangan harian sebelum tindakan) sebanyak 14 orang dengan persentase ketuntasan 45,16 %. Berdasarkan KKM klasikal yang telah ditetapkan yakni 75%, maka siswa pada skor dasar ini belum bisa dikatakan tuntas. Sedangkan pada ulangan harian I, jumlah siswa yang tuntas adalah sebanyak 24 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 77,42 %, berdasarkan persentase ketuntasan tersebut, maka hasil belajar siswa pada siklus ini sudah mencapai ketuntasan,

namun peneliti ingin membuktikan sekaligus ingin lebih meningkatkan hasil belajar tersebut pada siklus II . Pada ulangan harian II jumlah siswa yang tuntas semakin meningkat menjadi 28 orang dengan presentase ketuntasan sebesar 87,10 %, ini berarti persentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan Media pembelajaran permainan dua warna ini semakin meningkat.

Selanjutnya rata-rata hasil belajar siswa klasikal sebelum dan sesudah tindakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 18**  
**Rata-rata Hasil Belajar Siswa**

Ulangan Harian	Rata-rata
Skor Dasar	62,81
Ulangan Harian I	75,54
Ulangan harian II	84,60

Dari tabel rata-rata hasil belajar siswa di atas, rata-rata hasil belajar siswa pada skor dasar tergolong rendah yaitu 62,81 ; sedangkan pada ulangan harian I rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 75,54 ; dan pada ulangan harian II rata-rata hasil belajar siswa meningkat lagi menjadi 84,60.

### 3. Keberhasilan Tindakan

Untuk mengetahui keberhasilan tindakan dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna dapat dilihat pada tabel distribusi hasil belajar siswa di bawah ini :

**Tabel 19**  
**Distribusi Hasil Belajar Siswa**

Interval	Frekwensi		
	Skor Dasar	Ulangan harian I	Ulangan Harian II
36 - 40	4	0	0
41 - 45	2	1	0
46 - 50	3	1	1
51 - 55	3	0	1
56 - 60	4	0	1
61 - 65	1	5	1
66 - 70	2	6	0
71 - 75	4	4	2
76 - 80	2	3	2
81 - 85	3	3	5
86 - 90	1	2	4
91 - 95	2	3	8
96 - 100	0	3	6
Jumlah Siswa yang Tuntas	14	24	27
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	17	7	4
Jumlah Siswa	31	31	31

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar meningkat dari skor dasar ke ulangan harian I dan dari ulangan harian I ke ulangan Harian II. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Dua Warna dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 007 Pulau Tinggi.

Berdasarkan tabel diatas terjadi peningkatan hasil belajar. setelah dilakukan tindakan, pada ulangan harian I hasil belajar siswa

mengalami peningkatan dari tes nilai awal siswa yang mencapai interval di atas 65 adalah 14 orang dari 31 siswa atau ( $\frac{14}{31} \times 100\% = 45,16\%$ ), setelah mengikuti ulangan harian I meningkat menjadi 24 orang siswa atau ( $\frac{24}{31} \times 100\% = 77,42\%$ ), dan setelah ulangan harian II meningkat lagi menjadi 27 orang siswa atau ( $\frac{27}{31} \times 100\% = 87,10\%$ ). Dengan kata lain jumlah siswa yang mencapai KKM dari skor dasar ke Ulangan harian I bertambah, dari Ulangan Harian I ke Ulangan Harian II jumlah siswa yang mencapai KKM juga bertambah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Media Permainan Dua Warna dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Penjumlahan dan Pengurangan bilangan Bulat pada siswa kelas IV SD Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar tahun 2010/2011 khususnya materi bilangan bulat.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis deskriptif setelah tindakan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan Media Permainan Dua Warna dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas IV SD Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar tahun pelajaran 2010/2011.

Hal tersebut di atas ditandai dengan terjadinya beberapa kali peningkatan hasil belajar mulai dari tes awal yang mencapai interval di atas 65 adalah 14 orang dari 31 siswa atau ( $\frac{14}{31} \times 100 \% = 45,16 \%$ ), setelah mengikuti ulangan harian I meningkat menjadi 24 orang siswa atau ( $\frac{24}{31} \times 100 \% = 77,42 \%$ ), dan setelah ulangan harian II meningkat lagi menjadi 27 orang siswa atau ( $\frac{27}{31} \times 100 \% = 87,10 \%$ ).

#### **B. Saran**

Melalui penelitian yang telah dilaksanakan, ternyata dengan menggunakan Media Permainan Dua Warna dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran antara lain:



1. Diharapkan kepada guru SD Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar yang ingin menerapkan Media Permainan Dua Warna agar lebih memperhatikan dan dapat membimbing setiap kelompok belajar agar hasil belajar yang diperoleh siswa lebih memuaskan lagi.
2. Bagi guru SD Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar yang hendak menerapkan Media Permainan Dua Warna agar dapat membimbing siswa agar lebih memudahkan siswa dalam memahami penggunaan perangkat Media Permainan Dua Warna ini sehingga Media ini benar-benar menarik minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru yang ingin menerapkan Media Pembelajaran ini agar dapat membentuk kelompok belajar siswa jauh-jauh hari supaya waktu tidak banyak terbuang sia-sia karena proses pembagian kelompok
4. Bagi siswa agar belajar lebih giat lagi agar hasil yang dicapai lebih maksimal lagi
5. Bagi peneliti berikutnya, hendaknya meneliti lebih dalam lagi tentang penerapan Media Permainan Dua Warna dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abdu Rachman . 1993. *Psikologi Pendidikan*. PT. Tiara Wacana
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiman, Nandang. 2006. *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: DEPDIKNAS
- Dimiyati dan Mujiono. 2000. *Belajar dan Proses Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri . 2002. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar.2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hasbullah. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Kamus Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa
- Moch. Masykur dan abdul Halim Fathani. 2007. *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nifrida, Nia. 2009. *Sekitar Pembelajaran Efektif*. <http://www.pendis.depag.go.id>. ( diakses tanggal 11 Maret 2011)
- Pitadjeng. 2006. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Poerwanto, M. Ngalim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_. 2011. *Prinsip-prinsip dan teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Jakarta:Alfabeta
- Sanjaya, Wina . 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Slameto. 2004. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta : DEPDIKNAS
- Sudjana, Nana. 1995. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo
- \_\_\_\_\_. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryabrata, Sumadi . 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta:Kencana