

**PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN KOORDINAT KAPAL SELAM
UNTUKMENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA
KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM
KUALU NENAS KECAMATAN TAMBANG
KABUPATEN KAMPAR**



Oleh

DEPITRI

NIM. 10711000353

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

**PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN KOORDINAT KAPAL SELAM
UNTUKMENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA
KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM
KUALU NENAS KECAMATAN TAMBANG
KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi
Diajukan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan
(S.Pd.I)



Oleh

**DEPITRI
NIM. 10711000353**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAHFAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1433 H/2012 M**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Depitri NIM. 10718000353 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 14 Shafar 1433 H

09 Januari 2012 M

Menyetujui

Ketua Prodi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sri Murhayati, M.Ag.

Pembimbing

Melly Andriani, S.Pd.,M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Depitri NIM. 10718000353 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 22 Rajab 1433 H/12 Juni 2012 M skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 22 Rajab 1433 H

12 Juni 2012 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Drs. Hartono, M.Pd.

Amirah Diniaty, M.Pd.,Kons.

Penguji I

Penguji II

Zulkifli Nelson, M.Ed.

Umar Faruq, M.Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag.
NIP. 197002221997032001

PENGHARGAAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul “ Penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, terutama kepada kedua orang tua yang telah berjasa membesarkan dan mendidik penulis, sehingga penulis bisa mendapatkan gelar Sarjana. Kemudian pada kesempatan ini peneliti mengucapkan ribuan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor UIN SUSKA Pekanbaru beserta Staf.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau.
3. Ibu Sri Murhayati, M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Melly Andriani, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak berperan dan memberikan pertunjuk hingga selesainya penulisan skripsi ini.
5. Ibu Nurhamida, S.Pd.I selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar yang telah memberikan riset dan mendukung pelaksanaan riset, sehingga lancarnya penelitian ini dilaksanakan.

6. Ibu Dewi Susilawati, S.Pd selaku observer yang telah bersedia melakukan penilaian pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam yang penulis lakukan.
7. Seluruh majlis guru Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan pembelajaran.
8. Seluruh Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau yang telah membekali ilmu kepada peneliti.
9. Rekan-rekan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin ...

Pekanbaru, Juli 2012
Penulis

Depitri
NIM. 10711000353

ABSTRAK

Depitri (2011) : Penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam yang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V tahun pelajaran 2010-2011 dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh melalui hasil pengamatan aktivitas guru dan hasil pengamatan aktivitas siswa, dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa teknik observasi dan teknik tes. Sedangkan data dianalisis dengan rumus persentase,

$$\text{yaitu : } P = \frac{F}{N} \times 100\% .$$

Kesimpulan penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V lebih meningkat setelah diterapkan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam dibandingkan sebelum penerapan. Pada sebelum tindakan ketuntasan siswa secara individu hanya mencapai 8 orang dengan ketuntasan klasikal 57,14%, pada siklus I ketuntasan siswa secara individu meningkat menjadi 10 orang dengan ketuntasan klasikal 71,43%, namun belum mencapai 75%. Siklus II ketuntasan individu siswa meningkat lagi menjadi 13 orang siswa, sehingga ketuntasan klasikal siswa mencapai 92,86%. Ini berarti telah mencapai 75%.

ABSTRACT

Depitri (2011): The Implementation Of Submarine Coordinate Play Technique To Improve Mathematic Learning Achievement Of The Fifth Year Students Of Elementary School Darussalam Kualu Nenas District Of Tambang The Regency Of Kampar.

The objective of this research is to describe the implementation submarine coordinate play technique to improve mathematic learning achievement of the fifth year students of elementary school Darussalam Kualu Nenas district of Tambang the regency of Kampar. The subject of this research is fifth year students of academic year 2010-2011 which are numbering 14 students while the object of this research is the implementation of submarine coordinate play technique to improve mathematic learning achievement. The kind of data used in this research is qualitative data which have been obtained from the results of students' activities and students' activities. The techniques used in collecting the data in this research are observation and test. In analyzing the data the writer uses percentage formula with the following formula:

$$P \frac{F}{N} X 100\%$$

The conclusion of this research is that fifth year students' results have improved after implementing submarine coordinate play technique if compared before it. The number of success students before action is 8 students with classical achievement is 57.14%, in the first cycle the number of success students is 10 students with classical achievement is 71.43% but it has not been 75%. In the second cycle the number of success students has improved it is 13 students and classical achievement is 92.86% and it has been 75%.

ديفتري (2011): تطبيق أسلوب لعب
لتحسين الحصول الدراسية في درس
الرياضية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية دار السلام كولو

يهدف هذا البحث لوصف تعليم تطبيق لعب منسق الغواصة في تحسين الحصول الدراسية
درس الرياضية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية دار السلام كولو نانس بمركز
الموضوع في هذا البحث طلاب الصف الخامس للعام الدراسي 2010-
2011 14 طالبا بينما الهدف في هذا البحث تطبيق أسلوب لعب منسق الغواصة في تحسين
الحصول الدراسية في درس الرياضية. كان نوع البيانات في هذا البحث هي البيانات النوعية
المكتسبة من حصول الملاحظة عن أنشطة المدرسين و حصول الملاحظة من أنشطة الطلاب، و
تكتسب البيانات النوعية من حصول الاختبار. تجمع البيانات في هذا البحث بطريقة الملاحظة و
ثم تحلل البيانات في هذا البحث بصيغة نسبة آتية: $P \frac{E}{N} X 100\%$

كان الاستنباط في هذا البحث أن حصول الطلاب الدراسية تزداد بعد تطبيق طريقة منسق
الغواصة من قبل تطبيقها. وكان الطلاب الناجحون على شكل فردي قبل العملية بقدر 8

على شكل كلاسيكال 57 14
10
طلاب أو على شكل كلاسيكال 71 43 . ثم يزداد الطلاب الناجحون في الدور الثاني
13 طالبا أو على شكل كلاسيكال 92 86
75

DAFTAR ISI

JUDUL		
PERSETUJUAN		i
PENGESAHAN		ii
ABSTRAK		iii
PENGHARGAAN		vi
DAFTAR ISI.....		viii
DAFTAR TABEL.....		ix
BAB I	PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang Masalah.....	1
	B. Definisi Istilah	4
	C. Rumusan Masalah	4
	D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
BAB II	KAJIAN TEORI.....	7
	A. Kerangka Teoretis	7
	B. Penelitian yang Relevan.....	15
	C. Indikator Keberhasilan	16
BAB III	METODE PENELITIAN	19
	A. Objek dan Subjek Penelitian	19
	B. Tempat Penelitian	19
	C. Rancangan Penelitian	19
	D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	22
	E. Teknik Analisis Data	23
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
	A. Deskriptif <i>Setting</i> Penelitian	26
	B. Hasil Penelitian	29
	C. Pembahasan	55
BAB V	PENUTUP	60
	A. Kesimpulan.....	60
	B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Keadaan Guru MI Darussalam Kualu Nenas	27
2. Keadaan Peserta Didik MI Darussalam Kualu Nenas	28
3. Data Sarana dan Prasarana Darussalam Kualu Nenas	28
4. Nama-nama Siswa Kelas V Darussalam Kualu Nenas.....	29
5. Hasil Belajar Siswa Pada Sebelum Tindakan	30
6. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 1 (Siklus I).....	34
7. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 2 (Siklus I).....	35
8. Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)	36
9. Aktivitas Belajar siswa Pada Pertemuan 1 (Siklus I)	37
10. Aktivitas Belajar siswa Pada Pertemuan 2 (Siklus I)	38
11. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)	39
12. Hasil Belajar Siswa Kelas Pada Siklus I	41
13. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 3 (Siklus II)	46
14. Aktivitas Guru Pada Pertemuan 4 (Siklus II)	47
15. Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Siklus II (Pertemuan 3, dan 4)	48
16. Aktivitas Belajar siswa Pada Pertemuan 3 (Siklus II)	49
17. Aktivitas Belajar Siswa Pada Pertemuan 4 (Siklus II)	50
18. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II (Pertemuan 3 dan 4)	51
19. Hasil Belajar Siswa Kelas Pada Siklus II	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran dalam muatan kurikulum yang merupakan pelajaran pokok di SD yang mempunyai tujuan diantaranya agar peserta didik : 1) mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, 2) menggunakan penalaran pada pola sifat, melakukan manipulasi matematika dan membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan penafsiran solusi yang diperoleh, 4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, 5) memiliki sifat saling menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.¹

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, bahwa tujuan matematika adalah membimbing murid mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, serta mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Selain itu matematika juga membuat siswa memiliki rasa ingin tahu,

¹ Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta, Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2006, hlm. 40.

perhatian, dan berminat dalam mempelajari matematika, serta memiliki rasa percaya diri dalam pemecahan masalah.

Agar tujuan matematika dapat tercapai dan terlaksana dengan baik, hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran harus nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh (*komprehensif*) yang terdiri atas unsur kognitif, efektif, dan psikomotor.² Oleh sebab itu, Mulyono Abdurrahman menjelaskan bahwa kegiatan belajar mengajar lebih baik bilamana guru memiliki bekal pemahaman tentang masalah-masalah belajar dan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat.³

Berdasarkan pengamatan awal yang penulis lakukan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar khususnya pada kelas V, diketahui bahwa :

- 1 Guru belum menyampaikan materi pelajaran dengan multi metode, seperti metode ceramah, tanya jawab, dan latihan.
- 2 Kurang mempersiapkan RPP sebelum proses pembelajaran dimulai
- 3 Jarang memberikan pengayaan terhadap siswa yang kesulitan belajar.
- 4 Jarang menggunakan media gambar terutama gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran,
- 5 Jarang memberikan tugas rumah (PR) kepada siswa
- 6 Tidak memberikan remedial bagi murid yang belum mencapai Kriteria ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui guru kurang berusaha meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan tes sebagian siswa belum

² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Algesindo, 2009), hal. 37

³ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 253

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, adapun KKM yang telah ditetapkan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar adalah 6.5. Adapun penyebab rendahnya hasil belajar siswa terlihat pada gejala-gejala berikut:

1. Dari 14 orang siswa hanya (57,14%) yang telah mencapai nilai di atas KKM yang telah ditetapkan.
2. Siswa terkesan sulit untuk menjawab soal ulangan, hal ini terlihat ketika dilakukan ulangan hanya (57,14%) orang siswa yang dapat menjawab soal dengan benar.
3. Sebagian siswa dari 14 orang siswa tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, baik pekerjaan di kelas maupun pekerjaan rumah.
4. Siswa yang remedial setelah ujian mencapai 50% dari jumlah siswa 14 orang siswa.

Dari gejala tersebut di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika tergolong rendah. Untuk itu melalui penelitian ini penulis akan menerapkan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam. Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam merupakan suatu kegiatan yang menggembarakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika.⁴

Keunggulan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam adalah meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar, meningkatkan keterampilan penanaman konsep, pemahaman, dan pemantapannya, meningkatkan kemampuan berpikir dan bekerja secara matematis, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan membangun

⁴ Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia, 2004, hlm. 182

kepercayaan diri siswa dalam pelajaran matematika, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah.⁵

Dari pendapat teori tersebut, ternyata Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam meningkatkan kemampuan berpikir dan bekerja secara matematis, meningkatkan ketajaman perhatian dalam belajar, dan hasil belajar yang rendah dapat diatasi. Oleh sebab itu, peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul: **Penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.**

B. Defenisi Istilah

1. Penerapan adalah pelaksanaan atau proses cara perbuatan menerapkan.⁶
2. Hasil belajar adalah skor atau nilai yang menggambarkan materi yang diperoleh dari tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran matematika dilaksanakan.⁷
3. Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam merupakan teknik yang dilakukan oleh dua kelompok yaitu kelompok penanya P (penembak) dan kelompok D yang harus menjawab (kapal selam), serta seorang wasit. Tiap kelompok diberi 10 peluru, 4 peluru digunakan apabila bertanya, dan 6 peluru diserahkan satu persatu kepada seorang wasit apabila tidak dapat menjawab dengan benar.⁸

⁵ John Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika*, Jakarta: Erlangga, 2009, hlm. xiii

⁶Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustak, 2002, hlm. 1198

⁷Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Proses Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 3

⁸ Erman Suherman, *Loc.Cit.*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat antara lain:

a. Bagi siswa

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.
- 2) Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

b. Bagi guru

- 1) Salah satu alternatif untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan guru.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Sekolah :

- 1) Meningkatkan mutu sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Tinjauan Tentang Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam

a. Pengertian Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam

Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam merupakan suatu kegiatan yang menggemirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika. Kegiatan ini dimulai dari siswa dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok penanya P (penembak) dan kelompok D yang harus menjawab (kapal selam), serta seorang wasit. Tiap kelompok diberi 10 peluru, 4 peluru digunakan apabila bertanya, dan 6 peluru diserahkan satu persatu apabila tidak dapat menjawab dengan benar.¹

b. Langkah-Langkah Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam

Langkah-langkah Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan aturan dasar permainan, yaitu sebagai berikut :
 - a) Permainan diperankan dua kelompok dan seorang wasit.
 - b) Permainan dimulai apabila telah diperintahkan.
 - c) Tiap kelompok hanya dibolehkan bertanya maksimal 4 kali.
 - d) 4 peluru digunakan apabila bertanya, dan 6 peluru diserahkan satu persatu apabila tidak dapat menjawab dengan benar.

¹ Erman Suherman, *Loc.Cit.*

- e) Tiap kelompok yang memiliki sisa peluru sedikit, maka akan diberi hukuman.
- 2) Guru meminta siswa duduk menjadi dua kelompok. Kelompok 1 sebagai penanya P (penembak) dan kelompok 2 sebagai menjawab D (kapal selam), serta seorang wasit yang duduk di antara kedua kelompok tersebut. Adapun yang menjadi wasit adalah guru sendiri.
 - 3) Guru membagikan tiap kelompok 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil. 4 peluru untuk bertanya dan 6 peluru untuk diserahkan kepada wasit apabila menjawab pertanyaan dengan salah.
 - 4) Guru meminta kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.
 - 5) Kemudian guru meminta kedua kelompok bertukar peran. Kelompok D berperan sebagai penanya dan kelompok P sebagai menjawab.
 - 6) Guru menghentikan permainan apabila di antara kelompok hanya memiliki 4 peluru.
 - 7) Setelah selesai guru sebagai wasit yang duduk di titik koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.
 - 8) Guru memberikan penjelasan materi tambahan.

- 9) Guru menyimpulkan pelajaran.²

c. Keunggulan dan Kelemahan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam

Keunggulan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir dan bekerja secara matematis.
- 2) Meningkatkan konsentrasi.
- 3) Meningkatkan keterampilan penanaman konsep, pemahaman, dan pemantapannya.
- 4) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- 5) Mempelajari matematika dalam lingkungan yang mendukung daya pikir dan menyenangkan.
- 6) Membangun kepercayaan diri siswa dalam pelajaran matematika, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa.³

Utomo Dananjaya menjelaskan bahwa Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam memiliki beberapa keunggulan dan manfaat, yaitu :

- 1) Mengetahui kemampuan diri dan kemampuan kelompok.
- 2) Menumbuhkan kemampuan dalam merencanakan, menghitung risiko dan mengambil keputusan.
- 3) Memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar yang rendah.⁴

Selain keunggulan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam, kelemahan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam adalah sebagai berikut :

- 1) Tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan.
- 2) Memerlukan banyak waktu.
- 3) Penentuan kalah menang dan bayar membayar dapat berakibat negatif, mungkin juga terjadi pertengkaran.

² *Ibdi.*

³ John Dabell, *Loc. Cit.*

⁴ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung: Nuansa Cendekia, 2010, hlm. 199

4) Mengganggu ketenangan belajar di kelas-kelas lain.⁵

2. Tinjauan Tentang Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Hasil Belajar

Muhibbin Syah menjelaskan bahwa pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murit, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangibile* (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.⁶

Nashar menyatakan hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh sesuatu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Perubahan tingkah laku dalam belajar sudah ditentukan terlebih dahulu, sedangkan hasil belajar ditentukan berdasarkan kemampuan siswa.⁷ Abdorrahkman Gintings menambahkan hasil belajar siswa adalah hasil dari berbagai upaya dan daya

⁵ Erman Suherman, *Loc.Cit.*

⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008, hlm. 216

⁷ Nashar, *Loc.Cit.*, hlm. 77

yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan guru.⁸

Purwanto menjelaskan hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, termasuk dari tujuan pengajarannya. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan. Sedangkan hasil belajar matematika dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan tes.⁹

Berdasarkan teori sebelumnya, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar yang diukur dengan menggunakan tes. Hasil tes akan diperoleh skor atau nilai yang menggambarkan seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil belajar

Muhibbin Syah menyatakan bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

⁸ Abdorrahkman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniro, 2008, hlm. 87

⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 44

- 1) Faktor *internal* (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor *eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.¹⁰

Aunurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar siswa disamping ditentukan oleh faktor-faktor internal juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah: 1) ciri khas/karakteristik siswa, 2) Sikap terhadap belajar, 3) Motivasi belajar, 4) Konsentrasi belajar, 5) Mengolah bahan belajar, 6) Menggali hasil belajar, 7) Rasa percaya diri, dan 8) Kebiasaan belajar.¹¹ Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor yang ada di luar diri siswa yang memberikan pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai siswa. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain adalah :

- 1) Faktor Guru, dalam ruang lingkupnya guru dituntut untuk memiliki sejumlah keterampilan terkait dengan tugas-tugas yang dilaksanakannya. Keterampilan yang dimaksud adalah : a) Memahami peserta didik, b) merancang pembelajaran, c) melaksanakan pembelajaran, d) merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran, dan e) mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

¹⁰ Muhibbin Syah, *Op.Cit*, hlm. 144

¹¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009, hlm. 177-185

- 2) Faktor Lingkungan sosial (termasuk teman sebaya), lingkungan sosial dapat memberikan pengaruh positif dan dapat pula memberikan pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.
- 3) Kurikulum Sekolah, dalam rangkaian proses pembelajaran di sekolah, kurikulum merupakan panduan yang dijadikan sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 4) Sarana dan prasarana. Prasarana dan sarana pembelajaran merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keadaan gedung sekolah dan ruang kelas yang tertata dengan baik, ruang perpustakaan sekolah yang teratur, tersedianya fasilitas kelas dan laboratorium, tersedianya buku-buku pelajaran, media/alat bantu belajar merupakan komponen-komponen penting yang dapat mendukung terwujudnya kegiatan-kegiatan belajar siswa.¹²

3. Hubungan Antara Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam dengan Hasil Belajar Matematika

Slameto menjelaskan teknik pembelajaran adalah suatu rencana tentang cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi (pengajaran). Dengan kata lain, teknik pembelajaran merupakan suatu rencana bagaimana melaksanakan tugas belajar

¹² *Ibid*, hlm. 188-195

mengajar yang telah diidentifikasi (hasil analisis) sehingga tugas tersebut dapat memberikan hasil belajar yang optimal.¹³

Salah satu teknik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam, John Dabell memberikan alasan bahwa:

- a. Meningkatkan kemampuan berpikir dan bekerja secara matematis.
- b. Meningkatkan konsentrasi.
- c. Meningkatkan keterampilan penanaman konsep, pemahaman, dan pemantapannya.
- d. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- e. Hasil belajar siswa dapat di atasi
- f. Mempelajari matematika dalam lingkungan yang mendukung daya piker dan menyenangkan.
- g. Membangun kepercayaan diri siswa dalam pelajaran matematika, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa.¹⁴

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam merupakan suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang selama ini cenderung rendah. Karena Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan bekerja secara matematis, meningkatkan ketajaman perhatian dalam belajar, dan hasil belajar yang rendah dapat diatasi.

¹³ Slameto, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, Jakarta: Bumi Aksara, 1991, hlm. 90

¹⁴ John Dabell, *Loc.Cit.*

B. Penelitian yang Relevan

Dalam melaksanakan penelitian ini, referensi penulis tidak hanya diperoleh melalui buku-buku yang berkaitan, tetapi juga diperoleh dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Penelitian yang relevan itu diantaranya adalah :

- 1 Penelitian yang dilakukan Alfiah tahun 2010 dengan judul :”**Penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD NU Hasanuddin Dilem 02 Kepanjen**”. Pembelajaran dengan menerapkan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu 40,06 meningkat menjadi 58,96 pada siklus II. Pembelajaran dengan menerapkan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai evaluasi siswa yaitu 57,17 meningkat menjadi 72,01 pada siklus II.¹⁵
- 2 Penelitian yang dilakukan Mawardi tahun 2010 dengan judul :”**Penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 011 Lenggadai Hulu Kecamatan Rimba Melintang Kabupaten Rokan Hilir**”. Berhasilnya penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada mata pelajaran matematika, diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I hasil

¹⁵ Alfiah, *SKRIPSI Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah - Fakultas Ilmu Pendidikan UM*. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/12/06/2010>.

belajar siswa 41,2% rendah dengan rata-rata 62,94, sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II (47,1%) sangat tinggi, dengan rata-rata 82,35.¹⁶

C. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja Penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam

a. Aktivitas Guru

Indikator aktivitas pembelajaran melalui Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan aturan dasar permainan.
- 2) Guru meminta siswa duduk menjadi dua kelompok.
- 3) Guru memberikan pengantar pelajaran yang berhubungan dengan indikator.
- 4) Guru membagikan tiap kelompok 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil.
- 5) Guru meminta kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.
- 6) Kemudian guru meminta kedua kelompok bertukar peran.
- 7) Guru menghentikan permainan apabila di antara kelompok hanya memiliki 4 peluru.
- 8) Setelah selesai guru sebagai wasit yang duduk di titik koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.

¹⁶ Mawardi, *SKRIPSI Jurusan Pendidikan Matematika dan Kimia* <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/12/06/2010>.

9) Guru memberikan penjelasan materi tambahan.

10) Guru menyimpulkan pelajaran.¹⁷

Dalam menentukan kriteria penilaian kinerja guru, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu sebagai berikut:

- 1) 76% - 100% kinerja guru dikatakan “Baik”
- 2) 56% - 75% kinerja guru dikatakan “Cukup”
- 3) 40% - 55% kinerja guru dikatakan “kurang baik”
- 4) Kurang dari 40% kinerja guru dikatakan “tidak baik”.

b. Aktivitas Siswa

Indikator aktivitas pembelajaran melalui Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan dasar permainan.
- 2) Siswa duduk menjadi dua kelompok.
- 3) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai
- 4) Siswa menerima 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil yang dibagikan guru.
- 5) Siswa sebagai kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta. 1998, hlm. 246.

- 6) Siswa memberikan selamat sambil tukul tangan bagi kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.
- 7) Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Dalam menentukan kriteria penilaian aktivitas siswa, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu sebagai berikut:

- 1) 76% - 100% aktivitas siswa dikatakan “Baik”
- 2) 56% - 75% aktivitas siswa dikatakan “Cukup”
- 3) 40% - 55% aktivitas siswa dikatakan “kurang baik”
- 4) Kurang dari 40% aktivitas siswa dikatakan “tidak baik”.¹⁸

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator keberhasilan penelitian ini diukur apabila hasil belajar siswa 75% dari seluruh siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan.¹⁹ Adapun KKM yang telah ditetapkan adalah 65. Artinya dengan persentase tersebut hampir keseluruhan hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

¹⁸ *Ibid*, hlm. 246

¹⁹ Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008, hlm. 257

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V tahun pelajaran 2010-2011 dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam untuk meningkatkan hasil belajar Matematika.

Variabel dalam penelitian ini yaitu: penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam, dan hasil belajar matematika.

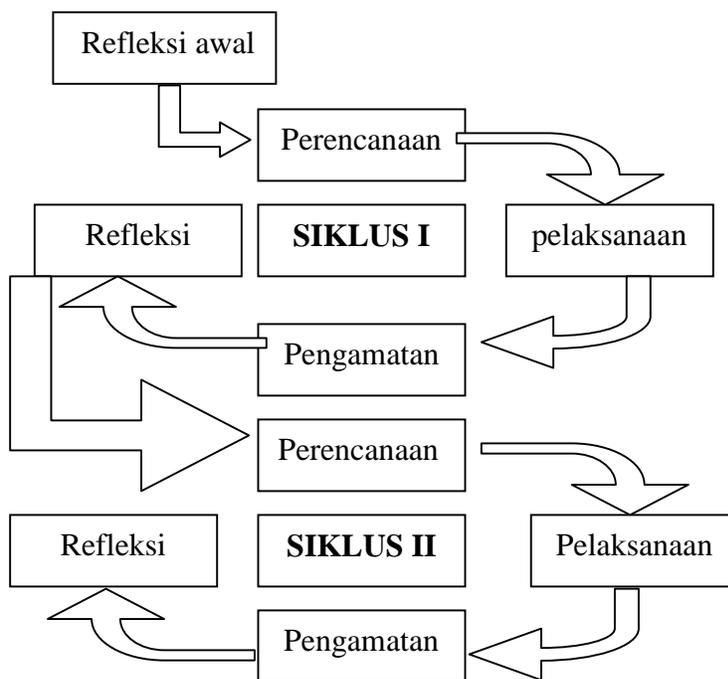
B. Tempat Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, khususnya pada kelas V. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran Matematika.

C. Rancangan Tindakan

Waktu penelitian ini dilaksanakan bulan November hingga Desember 2011. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. 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, refleksi. Adapun daur siklus penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Arikunto.¹ adalah sebagai berikut :



1. Perencanaan /Persiapan Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam.
- c. Mempersiapkan soal ulangan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dengan menerapkan langkah-langkah penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam, sebagai berikut:

¹Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007, hlm. 16

- a. Guru menjelaskan aturan dasar permainan, yaitu sebagai berikut :
 - 1) Permainan diperankan dua kelompok dan seorang wasit.
 - 2) Permainan dimulai apabila telah diperintahkan.
 - 3) Tiap kelompok hanya dibolehkan bertanya maksimal 4 kali.
 - 4) 4 peluru digunakan apabila bertanya, dan 6 peluru diserahkan satu persatu apabila tidak dapat menjawab dengan benar.
 - 5) Tiap kelompok yang memiliki sisa peluru sedikit, maka akan diberi hukuman.
- b. Guru meminta siswa duduk menjadi dua kelompok. Kelompok 1 sebagai penanya P (penembak) dan kelompok 2 sebagai menjawab D (kapal selam), serta seorang wasit yang duduk diantara kedua kelompok tersebut. Adapun yang menjadi wasit adalah guru sendiri.
- c. Guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang dicapai
- d. Guru membagikan tiap kelompok 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil. 4 peluru untuk bertanya dan 6 peluru untuk diserahkan kepada wasit apabila menjawab pertanyaan dengan salah.
- e. Guru meminta kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.
- f. Kemudian guru meminta kedua kelompok bertukar peran. Kelompok D berperan sebagai penanya dan kelompok P sebagai menjawab.
- g. Guru menghentikan permainan apabila di antara kelompok hanya memiliki 4 peluru.

- h. Setelah selesai guru sebagai wasit yang duduk di titik koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.
- i. Guru memberikan penjelasan materi tambahan.
- j. Guru menyimpulkan pelajaran.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran berlangsung di kelas. Dalam penelitian ini yang membantu penulis dalam melakukan observasi adalah guru mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Observasi dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang telah diberikan.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan, jika dalam suatu siklus terdapat kekurangan yang menyebabkan hasil belajar Matematika siswa belum meningkat maka akan dilakukan perbaikan, proses pembelajarannya akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari :

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui hasil pengamatan aktivitas guru dan hasil pengamatan aktivitas siswa.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil tes hasil belajar siswa.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari :

a. Observasi

- 1) Untuk mengamati aktivitas guru selama pembelajaran dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam.
- 2) Untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam.

b. Tes

Tes hasil belajar dimaksudkan sebagai tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa kemampuan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

E. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas Guru dan Siswa

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase², yaitu sebagai berikut :

² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, hlm. 43

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu baik, cukup, kurang baik dan tidak baik.³ Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Apabila persentase antara 76% - 100% dikatakan “Baik”
- b. Apabila persentase antara 56% - 75% dikatakan “Cukup”
- c. Apabila persentase antara 40% - 55% dikatakan “kurang baik”
- d. Apabila persentase kurang dari 40% dikatakan “tidak baik”.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai KKM, yaitu 65. Secara klasikal penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mencapai 75%. Ketuntasan belajar siswa secara individu pada setiap pembelajaran dihitung dengan rumus :

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta. 1998, hlm. 246.

$$\text{KBSI} = \frac{\text{Jumlah Skor yang dicapai Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan : KBSI = ketuntasan belajar siswa secara individu. ⁴

Sedangkan untuk mengukur ketuntasan klasikal dengan rumus ⁵ :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100\%$$

⁴ Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008, hlm. 362

⁵ Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004, hlm. 24

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

1 Sejarah Berdirinya MI Darussalam Kualu Nenas

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Darussalam Kualu Nenas merupakan Madrasah Ibtidaiyah yang di bangun di Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. MI Darussalam Kualu Nenas berdiri pada tahun 1994. MI Darussalam Kualu Nenas saat ini mempunyai peserta didik berjumlah 75 orang pesera didik. MI Darussalam terletak di Sungai Putih Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Pada saat ini MI Darussalam Kualu Nenas dipimpin oleh Nurhamida, S.Pd.I. ¹

2 Keadaan Pendidik dan Peserta Didik

a. Keadaan Pendidik

Jumlah pendidik yang mengajar di MI Darussalam Kualu Nenas sebanyak 17 orang. Pendidik laki-laki berjumlah 5 orang dan pendidik perempuan berjumlah 12 orang. Untuk lebih jelas keadaan pendidik yang mengajar di MI Darussalam Kualu Nenas dapat dilihat pada tabel dibawah ini. ²

¹ Arsip MI Darussalam Kualu Nenas Tahun 2011

² Arsip MI Darussalam Kualu Nenas Tahun 2011

Tabel IV. 1

Keadaan Guru MI Darussalam Kualu Nenas
Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

No	Nama	Jabatan
1	Nurhamida, S.Pd.I	Kepala Sekolah
2	Syaferi, S.Pd.I	Wakil Kepala Sekolah
3	Lina Marni, S.Pd	Wali Kelas III
4	Alfian, S.Pd.I	Guru Mapel
5	Rosmawati, S.Pd	Guru Kelas
6	Darmansyah, A.Ma	Wali Kelas VI
7	Dewi Susilawati, S.Pd	Wali Kelas V
8	Nova Linda, S.Pd.I	Wali Kelas I
9	Hairul Akmal, S.Pd	Wali Kelas IV
10	Kasmawati, S.Pd	Guru Mapel
11	M. Rakib, S.Pd	Guru Mapel
12	Rosmiati, S.Pd	Guru Mapel
13	Srimardiana	Guru Mapel
14	Putri Ariyani, A.Ma.Pd	Guru Kelas II
15	Nuraini, S.Pd	Guru Mapel
16	Wida Hayati	Guru Mapel
17	Nurida, A.Ma	Guru Mapel

Sumber: MI Darussalam Kualu Nenas

b. Keadaan Peserta Didik

Sebagai sarana utama dalam pendidikan peserta didik merupakan sistem pendidikan yang harus dibimbing dan dididik agar mencapai kedewasaan. Adapun jumlah peserta didik MI Darussalam Kualu Nenas adalah 75 orang peserta didik dengan jumlah peserta didik perempuan berjumlah 46 orang dan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 29 orang yang terdiri dari 6 kelas.³

³ Arsip MI Darussalam Kualu Nenas Tahun 2011

Tabel IV. 2

Keadaan Peserta Didik MI Darussalam Kualu Nenas
Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	5	7	12
2	II	4	9	13
3	III	3	11	14
4	IV	8	4	12
5	V	5	9	14
6	VI	4	6	18
Jumlah		29	46	75

Sumber: MI Darussalam Kualu Nenas

2. Sarana dan Prasana

Sarana dan prasarana merupakan komponen pokok yang sangat penting guna untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan, tanpa sarana dan prasarana yang memadai pendidikan tidak akan memberikan hasil yang maksimal, secara garis besar sarana dan prasarana yang ada di MI Darussalam Kualu Nenas adalah sebagai berikut: ⁴

Tabel IV. 3

Sarana dan Prasana MI Darussalam Kualu Nenas
Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

NO	Jenis Ruang	Jumlah Unit	Kondisi
1	Ruang Kelas	6	Baik
2	Ruang Tamu	1	Baik
3	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
4	Ruang Guru	1	Baik
5	Parkir	1	Baik
6	WC	2	Baik
7	Kantin	2	Baik

Sumber: MI Darussalam Kualu Nenas

⁴ Arsip MI Darussalam Kualu Nenas Tahun 2011

Tabel IV. 4

Nama-nama Siswa Kelas V MI Darussalam Kualu Nenas
Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Aldi Saputra	L
2	Alda Bela	P
3	Nela Puspita	P
4	Delvi Tiara diva	P
5	Intan Indrianti	P
6	Nadia Nanda Safitri	P
7	Tia Maharani	P
8	Tisna Yani	P
9	Patra Rahmat	L
10	Yandi Eriko	L
11	Roslina Safitri	P
12	Rahma Gustiana	P
13	Safrida Wardi	L
14	Riyandi Saputra	L

Sumber: MI Darussalam Kualu Nenas

B. Hasil Penelitian

1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Pada tes sebelum tindakan, diketahui bahwa ketuntasan siswa hanya mencapai 57,14% atau hanya sekitar 8 orang siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel. IV. 5

Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam
Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar
Pada Sebelum Tindakan

NO	Nama Siswa	Hasil	Keterangan
1	Aldi Saputra	70	Tuntas
2	Aldo Bela	70	Tuntas
3	Dela Puspita	50	Tidak Tuntas
4	Delvi Tiara Diva	60	Tidak Tuntas
5	Intan Indirianto	80	Tuntas
6	Nadia Nanda Safitri	50	Tidak Tuntas
7	Tia Maharani	70	Tuntas
8	Tisna Yani	50	Tidak Tuntas
9	Patra Rahmat	50	Tidak Tuntas
10	Yendi Eriko	70	Tuntas
11	Roslina Safitri	60	Tidak Tuntas
12	Rahma Gustiana	90	Tuntas
13	Safrida Klardi	80	Tuntas
14	Riyandi Saputra	70	Tuntas
	Jumlah	920	
	RATA-RATA	65.71	
	TUNTAS/PERSENTASE	8	57.14%
	TIDAK TUNTAS/PERSENTASE	6	42.86%

Sumber : Hasil Tes, 2011

Berdasarkan tabel IV.5, diketahui hasil tes sebelum tindakan terdapat 8 orang yang mencapai ketuntasan secara individual, sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 57,14% atau 8 orang siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara klasikal adalah 42,86% atau 6 orang siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa sebelum tindakan belum 75% mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan langkah-langkah dalam pembelajaran untuk mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam proses pembelajaran matematika

dengan menerapkan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam. Langkah-langkah tersebut diuraikan sebagai berikut.

2 Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam.
- 3) Mempersiapkan soal ulangan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan Siklus I untuk pertemuan pertama pada tanggal 17 November 2011, dan pertemuan kedua tanggal 21 November 2011. Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, dimana dalam satu minggu terdapat dua kali pertemuan, yang terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Kegiatan awal dilaksanakan ± 10 menit, diawali dengan membaca do'a secara bersama-sama dan mengabsen siswa. Dilanjutkan dengan memberikan apersepsi tentang materi pelajaran yang telah lalu dengan mengajukan pertanyaan, yaitu: Panjang sisi suatu persegi 12 cm. Berapa cm^2 luas persegi

tersebut?. Dilanjutkan dengan menjelaskan aturan dasar permainan, yaitu sebagai berikut :

- 1) Permainan diperankan dua kelompok dan seorang wasit.
- 2) Permainan dimulai apabila telah diperintahkan.
- 3) Tiap kelompok hanya dibolehkan bertanya maksimal 4 kali.
- 4) 4 peluru digunakan apabila bertanya, dan 6 peluru diserahkan satu persatu apabila tidak dapat menjawab dengan benar.
- 5) Tiap kelompok yang memiliki sisa peluru sedikit, maka akan diberi hukuman.

Kegiatan inti dilaksanakan \pm 45 menit, diawali dengan meminta siswa duduk menjadi dua kelompok. Kelompok 1 sebagai penanya P (penembak) dan kelompok 2 sebagai menjawab D (kapal selam), serta seorang wasit yang duduk diantara kedua kelompok tersebut. Adapun yang menjadi wasit adalah guru sendiri. Guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang tanda waktu dengan notasi 12 jam melibatkan keterangan pagi, sore, atau malam. Dilanjutkan dengan membagikan tiap kelompok 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil. 4 peluru untuk bertanya dan 6 peluru untuk diserahkan kepada wasit apabila menjawab pertanyaan dengan salah. Peneliti meminta kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.

Bentuk kejadian teknik permainan koordonat kapal selam dimulai dari penembak mengajukan pertanyaan kepada kapal selam sebagai yang

menjawab. Pertanyaan yang ditembakkan terhadap kapal selam adalah : Apakah pukul 01.00 siang dapat ditulis pukul 13.00 !. Kemudian kapal selam menjawab dengan cepat, yaitu: YA. Kemudian penembak kembali bertanya: Apakah pukul 04.10 sore dibaca pukul empat lewat sepuluh menit sore! Kemudian kapal selam menjawab dengan cepat, yaitu: YA.

Kemudian guru meminta kedua kelompok bertukar peran. Kelompok D berperan sebagai penanya dan kelompok P sebagai menjawab. Dilanjutkan dengan menghentikan permainan apabila diantara kelompok hanya memiliki 4 peluru. Setelah selesai guru sebagai wasit yang duduk di titik koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru. Guru memberikan penjelasan materi tambahan.

Kegiatan akhir dilaksanakan \pm 15 menit, guru menyimpulkan pelajaran. Dan mengakhiri pelajaran dengan memberi soal evaluasi.

c. Observasi (Pengamatan) Siklus I

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, maka hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus I (pertemuan pertama, dan pertemuan kedua) dapat disajikan di bawah ini.

Tabel IV.6
Aktivitas Guru Pada Pertemuan 1 Siklus I

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Pertemuan I	
		PENILIAN	
		Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan aturan dasar permainan.		
2	Guru meminta siswa duduk menjadi dua kelompok dengan tertib		
3	Guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai		
4	Guru membagikan tiap kelompok 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil.		
5	Guru meminta kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.		
6	Kemudian guru meminta kedua kelompok bertukar peran.		
7	Guru menghentikan permainan apabila di antara kelompok hanya memiliki 4 peluru.		
8	Setelah selesai guru sebagai wasit yang duduk di titik koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.		
9	Guru memberikan penjelasan materi tambahan.		
10	Guru menyimpulkan pelajaran		
	JUMLAH	6	4
	RATA-RATA	60.0%	40.0%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.6, rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 1 adalah 60,0% atau dengan kategori “Cukup” karena berada pada rentang 56%-75%. Hasil observasi aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.7
Aktivitas Guru Pada Pertemuan 2 Siklus I

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Pertemuan 2	
		PENILIAN	
		Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan aturan dasar permainan.		
2	Guru meminta siswa duduk menjadi dua kelompok dengan tertib		
3	Guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai		
4	Guru membagikan tiap kelompok 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil.		
5	Guru meminta kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.		
6	Kemudian guru meminta kedua kelompok bertukar peran.		
7	Guru menghentikan permainan apabila di antara kelompok hanya memiliki 4 peluru.		
8	koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa		
9	Guru memberikan penjelasan materi tambahan.		
10	Guru menyimpulkan pelajaran		
	JUMLAH	7	3
	RATA-RATA	70.0%	30.0%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.7, rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 2 adalah 70,0% atau dengan kategori “Cukup” karena berada pada rentang 56%-75%. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada siklus I (pertemuan 1, dan 2) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.8
Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	SIKLUS PERTAMA				TOTAL	
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		PENILIAN	
		PENILIAN		PENILIAN		Ya	Tidak
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan aturan dasar permainan.					1	1
2	Guru meminta siswa duduk menjadi dua kelompok dengan tertib					0	2
3	Guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai					2	0
4	Guru membagikan tiap kelompok 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil.					2	0
5	Guru meminta kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.					2	0
6	Kemudian guru meminta kedua kelompok bertukar peran.					2	0
7	Guru menghentikan permainan apabila di antara kelompok hanya memiliki 4 peluru.					2	0
8	Setelah selesai guru sebagai wasit yang duduk di titik koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.					2	0
9	Guru memberikan penjelasan materi tambahan.					0	2
10	Guru menyimpulkan pelajaran					0	2
	JUMLAH	6	4	7	3	13	7
	RATA-RATA	60.0%	40.0%	70.0%	30.0%	65.0%	35.0%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.8, rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) adalah 65,0% atau dengan kategori “Cukup” karena berada pada rentang 56%-75%. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa dengan penerapan Teknik

Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan dan 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.9
Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 1

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR AKTIVITAS SISWA							Pertemuan 1	
		1	2	3	4	5	6	7	PENILIAN	
									Ya	Tidak
1	Aldi Saputra								4	3
2	Aldo Bela								4	3
3	Dela Puspita								5	2
4	Delvi Tiara Diva								3	4
5	Intan Indirianto								4	3
6	Nadia Nanda Safitri								5	2
7	Tia Maharani								3	4
8	Tisna Yani								5	2
9	Patra Rahmat								3	4
10	Yendi Eriko								6	1
11	Roslina Safitri								4	3
12	Rahma Gustiana								5	2
13	Safrida Klardi								4	3
14	Riyandi Saputra								5	2
	JUMLAH	8	7	9	9	10	10	7	60	38
	RATA-RATA	57.14%	50.00%	64.29%	64.29%	71.43%	71.43%	50.00%	61.22%	38.78%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Keterangan aktivitas belajar Siswa:

- 1) Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan dasar permainan.
- 2) Siswa duduk menjadi dua kelompok.
- 3) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai
- 4) Siswa menerima 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil yang dibagikan guru.
- 5) Siswa sebagai kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.
- 6) Siswa memberikan selamat sambil tupuk tangan bagi kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.
- 7) Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Berdasarkan tabel IV. 9, rata-rata persentase aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 1 adalah 61,22% dengan kategori cukup, karena berada pada rentang 56%-75%. Aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 2 dapat dilihat tabel berikut.

Tabel IV. 10
Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 2 Siklus I

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR AKTIVITAS SISWA							Pertemuan 2	
									PENILIAN	
		1	2	3	4	5	6	7	Ya	Tidak
1	Aldi Saputra								5	2
2	Aldo Bela								5	2
3	Dela Puspita								5	2
4	Delvi Tiara Diva								5	2
5	Intan Indirianto								5	2
6	Nadia Nanda Safitri								6	1
7	Tia Maharani								4	3
8	Tisna Yani								5	2
9	Patra Rahmat								4	3
10	Yendi Eriko								6	1
11	Roslina Safitri								4	3
12	Rahma Gustiana								5	2
13	Safrida Klardi								5	2
14	Riyandi Saputra								5	2
	JUMLAH	9	9	11	10	11	11	8	69	29
	RATA-RATA	64.29%	64.29%	78.57%	71.43%	78.57%	78.57%	57.14%	70.41%	29.59%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Keterangan aktivitas belajar Siswa:

- 1) Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan dasar permainan.
- 2) Siswa duduk menjadi dua kelompok.
- 3) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai
- 4) Siswa menerima 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil yang dibagikan guru.
- 5) Siswa sebagai kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal

- selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.
- 6) Siswa memberikan selamat sambil tupuk tangan bagi kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.
 - 7) Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Berdasarkan tabel IV. 10, rata-rata persentase aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 2 adalah 70,41% dengan kategori cukup, karena berada pada rentang 56%-75%. Rekapitulasi aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) dapat dilihat tabel berikut.

Tabel IV. 11
Aktivitas Siswa Pada Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)

No	ASPEK YANG DIAMATI	SIKLUS PERTAMA				Total			
		Pertemuan I		Pertemuan II		Rata-Rata			
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	%	Tidak	%
1	Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan dasar permainan.	8	6	9	5	9	64.29%	5	35.71%
2	Siswa duduk menjadi dua kelompok.	7	7	9	5	8	57.14%	6	42.86%
3	Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai	9	5	11	3	10	71.43%	4	28.57%
4	Siswa menerima 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil yang dibagikan guru.	9	5	10	4	10	71.43%	4	28.57%
5	Siswa sebagai kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.	10	4	11	3	11	78.57%	3	21.43%
6	Siswa memberikan selamat sambil tupuk tangan bagi kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.	10	4	11	3	11	78.57%	3	21.43%
7	Siswa membuat kesimpulan pelajaran	7	7	8	6	8	57.14%	6	42.86%
	JUMLAH/PESENTASE	60	38	69	29	67	68.37%	31	31.63%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel IV.11, rata-rata persentase aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada siklus I (pertemuan 1, dan 2) adalah 68,37% dengan kategori cukup, karena berada pada rentang 56%-75%. Rincian aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada siklus I adalah:

- 1) Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan dasar permainan. Aspek ini terdapat 9 orang siswa atau 64,29% yang aktif.
- 2) Siswa duduk menjadi dua kelompok. Aspek ini terdapat 8 orang siswa atau 57,14% yang aktif.
- 3) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang dicapai. Aspek ini terdapat 10 orang siswa atau 71,43% yang aktif.
- 4) Siswa menerima 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil yang dibagikan guru. Aspek ini terdapat 10 orang siswa atau 71,43% yang aktif.
- 5) Siswa sebagai kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru. Aspek ini terdapat 11 orang siswa atau 78,57% yang aktif.
- 6) Siswa memberikan selamat sambil tupuk tangan bagi kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru. Aspek ini terdapat 11 orang siswa atau 78,57% yang aktif.

- 7) Siswa membuat kesimpulan pelajaran. Aspek ini terdapat 8 orang siswa atau 57,14% yang aktif.

Setelah Pelaksanaan tindakan dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam, maka dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Hasil tes siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel IV.12.

Tabel. IV. 12

Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar di Siklus I

NO	Nama Siswa	Hasil	Keterangan
1	Aldi Saputra	80	Tuntas
2	Aldo Bela	70	Tuntas
3	Dela Puspita	60	Tidak Tuntas
4	Delvi Tiara Diva	70	Tuntas
5	Intan Indirianto	90	Tuntas
6	Nadia Nanda Safitri	60	Tidak Tuntas
7	Tia Maharani	80	Tuntas
8	Tisna Yani	60	Tidak Tuntas
9	Patra Rahmat	60	Tidak Tuntas
10	Yendi Eriko	80	Tuntas
11	Roslina Safitri	70	Tuntas
12	Rahma Gustiana	100	Tuntas
13	Safrida Klardi	70	Tuntas
14	Riyandi Saputra	80	Tuntas
	Jumlah	1030	
	RATA-RATA	73.57	
	TUNTAS/PERSENTASE	10	71.43%
	TIDAK TUNTAS/PERSENTASE	4	28.57%

Sumber : Hasil Tes, 2011

Berdasarkan tabel IV.12, diketahui hasil tes siklus I terdapat 10 orang yang mencapai ketuntasan secara individual, sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 71,43% atau 10 orang siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara klasikal adalah 28,57% atau 4 orang siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa

siklus I masih belum 75% mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65.

Untuk itu, perlu dilakukan tindakan pada siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara individu siswa yang tuntas adalah 10 orang siswa. Sedangkan secara klasikal ketuntasan siswa mencapai 71,43%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara klasikal adalah 28,57% atau 4 orang siswa. Ini berarti pada siklus I masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah 65 atau ketuntasan siswa belum mencapai 75%. Hasil analisis bersama observer terdapat beberapa kelemahan aktivitas guru pada siklus I, yaitu :

- 1) Guru tidak menjelaskan aturan dasar permainan, hal ini terlihat pada pertemuan 1 guru tidak melaksanakannya. Kelemahan guru ini menyebabkan banyaknya siswa yang melakukan kesalahan ketika permainan dimulai, seperti sepatutnya menjadi penembak malah mengaku menjadi kapal selam atau kapal selam. Sehingga permainan menjadi tidak efektif dan berdampak terhadap hasil belajar siswa itu sendiri.
- 2) Guru tidak meminta siswa duduk menjadi dua kelompok dengan tertib, hal ini terlihat pada pertemuan 1, dan 2 guru tidak melaksanakannya. Guru bukan tidak meminta siswa duduk dalam kelompok, melainkan guru tidak menertibkan siswa dengan baik, sehingga banyak siswa yang bermain dengan teman yang lain, sehingga suasana menjadi kurang tenang.
- 3) Guru tidak memberikan penjelasan materi tambahan, hal ini terlihat pada pertemuan 1 dan 2 guru tidak melaksanakannya. Ini disebabkan waktu

kurang dikelola dengan baik, sehingga niat guru ingin memberikan materi tambah, menjadi tidak terlaksana. Sehingga berdampak terhadap siswa, yaitu siswa yang masih sulit memahami materi pelajaran, tidak dapat mendapatkan pencerahan yang terhadap materi yang sulit dipahaminya.

- 4) Guru tidak menyimpulkan, hal ini terlihat pada pertemuan 1, dan 2 guru tidak melaksanakannya. Ini disebabkan waktu kurang dikelola dengan baik, sehingga niat guru ingin menyimpulkan pelajaran, menjadi tidak terlaksana. Berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan observer pada siklus I, diketahui kelemahan-kelemahan yang perlu dibenahi adalah:

- 1) Pada siklus II guru akan berusaha menjelaskan aturan dasar permainan, agar ketika permainan dimulai siswa tidak melakukan kesalahan lagi.
- 2) Siklus II guru akan berusaha meminta siswa duduk menjadi dua kelompok dengan tertib. Agar siswa tidak bermain dengan teman yang lain, suasana kelas menjadi tenang.
- 3) Siklus II guru akan berusaha mengelola waktu dengan baik, agar guru dapat memberikan materi tambah. Sehingga materi tambahan yang diberikan sangat bermanfaat untuk siswa, seperti siswa yang belum mengerti, menjadi dapat mengerti.
- 4) Siklus II guru akan berusaha menyimpulkan dengan mengelola waktu dengan baik, agar pada akhir pelajaran seluruh siswa mengetahui inti sari materi yang dipelajari.

3 Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam. Dan mempersiapkan soal ulangan siklus I dan siklus II untuk mengetahui hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan Siklus II untuk pertemuan ketiga pada tanggal 24 November 2011, dan pertemuan kedua tanggal 28 November 2011. Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, dimana dalam satu minggu terdapat dua kali pertemuan, yang terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Kegiatan awal dilaksanakan \pm 10 menit, diawali dengan membaca do'a secara bersama-sama dan mengabsen siswa. Dilanjutkan dengan memberikan apersepsi tentang materi pelajaran yang telah lalu. Dan menjelaskan aturan dasar permainan, yaitu sebagai berikut : 1) permainan diperankan dua kelompok dan seorang wasit, 2) permainan dimulai apabila telah diperintahkan, 3) tiap kelompok hanya dibolehkan bertanya maksimal 4 kali, 4) peluru digunakan apabila bertanya, dan 6 peluru diserahkan satu persatu apabila tidak

dapat menjawab dengan benar, dan 5) tiap kelompok yang memiliki sisa peluru sedikit, maka akan diberi hukuman.

Kegiatan inti dilaksanakan \pm 45 menit, diawali dengan meminta siswa duduk menjadi dua kelompok. Kelompok 1 sebagai penanya P (penembak) dan kelompok 2 sebagai menjawab D (kapal selam), serta seorang wasit yang duduk di antara kedua kelompok tersebut. Adapun yang menjadi wasit adalah guru sendiri. Guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang tanda waktu dengan notasi 12 jam melibatkan keterangan pagi, sore, atau malam. Dilanjutkan dengan membagikan tiap kelompok 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil. 4 peluru untuk bertanya dan 6 peluru untuk diserahkan kepada wasit apabila menjawab pertanyaan dengan salah. Peneliti meminta kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru. Kemudian guru meminta kedua kelompok bertukar peran. Kelompok D berperan sebagai penanya dan kelompok P sebagai menjawab. Dilanjutkan dengan menghentikan permainan apabila di antara kelompok hanya memiliki 4 peluru. Setelah selesai guru sebagai wasit yang duduk di titik koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru. Guru memberikan penjelasan materi tambahan.

Kegiatan akhir dilaksanakan \pm 15 menit, guru menyimpulkan pelajaran. Dan mengakhiri pelajaran dengan memberi soal evaluasi.

c. Observasi (Pengamatan) Siklus II

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, maka hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus II (pertemuan ketiga, dan pertemuan keempat) dapat disajikan di bawah ini.

Tabel IV.13

Aktivitas Guru Pada Pertemuan 3 Siklus II

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Pertemuan 3	
		PENILIAN	
		Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan aturan dasar permainan.		
2	Guru meminta siswa duduk menjadi dua kelompok dengan tertib		
3	Guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai		
4	Guru membagikan tiap kelompok 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil.		
5	Guru meminta kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.		
6	Kemudian guru meminta kedua kelompok bertukar peran.		
7	Guru menghentikan permainan apabila di antara kelompok hanya memiliki 4 peluru.		
8	Setelah selesai guru sebagai wasit yang duduk di titik koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok		
9	Guru memberikan penjelasan materi tambahan.		
10	Guru menyimpulkan pelajaran		
	JUMLAH	8	2
	RATA-RATA	80.0%	20.0%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.13, rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 3 adalah 80,0% atau dengan kategori “Baik” karena berada pada rentang 76%-100%. Hasil

observasi aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 4 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.14
Aktivitas Guru Pada Pertemuan 4 Siklus II

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Pertemuan 4	
		PENILIAN	
		Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan aturan dasar permainan.		
2	Guru meminta siswa duduk menjadi dua kelompok dengan tertib		
3	Guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai		
4	Guru membagikan tiap kelompok 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil.		
5	Guru meminta kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.		
6	Kemudian guru meminta kedua kelompok bertukar peran.		
7	Guru menghentikan permainan apabila di antara kelompok hanya memiliki 4 peluru.		
8	Setelah selesai guru sebagai wasit yang duduk di titik koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok		
9	Guru memberikan penjelasan materi tambahan.		
10	Guru menyimpulkan pelajaran		
	JUMLAH	10	0
	RATA-RATA	100.0%	0.0%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.14, rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 4 adalah 100,0% atau dengan kategori “Baik” karena berada pada rentang 76%-100%. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dengan penerapan Teknik

Permainan Koordinat Kapal Selam pada siklus II (pertemuan 3, dan 4) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.15

Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Siklus II (Pertemuan 3 dan 4)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	SIKLUS KEDUA				TOTAL	
		Pertemuan 3		Pertemuan 4		ALTERNATIF	
		ALTERNATIF		ALTERNATIF		ALTERNATIF	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan aturan dasar permainan.					2	0
2	Guru meminta siswa duduk menjadi dua kelompok dengan tertib					2	0
3	Guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai					2	0
4	Guru membagikan tiap kelompok 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil.					2	0
5	Guru meminta kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.					2	0
6	Kemudian guru meminta kedua kelompok bertukar peran.					2	0
7	Guru menghentikan permainan apabila diantara kelompok hanya memiliki 4 peluru.					2	0
8	Setelah selesai guru sebagai wasit yang duduk di titik koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.					2	0
9	Guru memberikan penjelasan materi tambahan.					1	1
10	Guru menyimpulkan pelajaran					1	1
	JUMLAH	8	2	10	0	18	2
	RATA-RATA	80.0%	20.0%	100.0%	0.0%	90.0%	10.0%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Dari tabel IV.15, rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada siklus II (pertemuan 3 dan 4) adalah 90,0% atau dengan kategori “Baik” karena berada pada rentang 76%-

100%. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 3 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.16
Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 3 Siklus II

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR AKTIVITAS SISWA							Pertemuan 3	
		1	2	3	4	5	6	7	PENILIAN	
									Ya	Tidak
1	Aldi Saputra								6	1
2	Aldo Bela								6	1
3	Dela Puspita								6	1
4	Delvi Tiara Diva								6	1
5	Intan Indrianto								5	2
6	Nadia Nanda Safitri								6	1
7	Tia Maharani								5	2
8	Tisna Yani								6	1
9	Patra Rahmat								5	2
10	Yendi Eriko								6	1
11	Roslina Safitri								5	2
12	Rahma Gustiana								6	1
13	Safrida Klardi								7	0
14	Riyandi Saputra								5	2
	JUMLAH	12	11	12	12	12	11	10	80	18
	RATA-RATA	85.71%	78.57%	85.71%	85.71%	85.71%	78.57%	71.43%	81.63%	18.37%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Keterangan aktivitas belajar Siswa:

- 1) Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan dasar permainan.
- 2) Siswa duduk menjadi dua kelompok.
- 3) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai
- 4) Siswa menerima 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil yang dibagikan guru.
- 5) Siswa sebagai kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.
- 6) Siswa memberikan selamat sambil tepuk tangan bagi kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.
- 7) Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Berdasarkan tabel IV. 16, rata-rata persentase aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 3 adalah 81,63% dengan kategori baik, karena berada pada rentang 76%-100%. Aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 4 dapat dilihat tabel berikut.

Tabel IV. 17
Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 4 Siklus II

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR AKTIVITAS SISWA							Pertemuan 4	
									PENILIAN	
		1	2	3	4	5	6	7	Ya	Tidak
1	Aldi Saputra							0	7	0
2	Aldo Bela								7	0
3	Dela Puspita								7	0
4	Delvi Tiara Diva								7	0
5	Intan Indirianto								5	2
6	Nadia Nanda Safitri								7	0
7	Tia Maharani								7	0
8	Tisna Yani								7	0
9	Patra Rahmat								6	1
10	Yendi Eriko								7	0
11	Roslina Safitri								5	2
12	Rahma Gustiana							0	7	0
13	Safrida Klardi								7	0
14	Riyandi Saputra							0	6	1
	JUMLAH	14	13	14	13	12	12	14	92	6
	RATA-RATA	100.00%	92.86%	100.00%	92.86%	85.71%	85.71%	100.00%	93.88%	6.12%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Keterangan aktivitas belajar Siswa:

- 1) Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan dasar permainan.
- 2) Siswa duduk menjadi dua kelompok.
- 3) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai
- 4) Siswa menerima 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil yang dibagikan guru.
- 5) Siswa sebagai kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal

- selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.
- 6) Siswa memberikan selamat sambil tupuk tangan bagi kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.
 - 7) Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Berdasarkan tabel IV. 17, rata-rata persentase aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada pertemuan 4 adalah 93,88% dengan kategori baik, karena berada pada rentang 76%-100%. Rekapitulasi aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada siklus II (pertemuan 3 dan 4) dapat dilihat tabel berikut.

Tabel IV. 18
Aktivitas Siswa Pada Siklus II (Pertemuan 3 dan 4)

No	ASPEK YANG DIAMATI	SIKLUS KEDUA				Total			
		Pertemuan 3		Pertemuan 4		Rata-Rata			
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	%	Tidak	%
1	Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan dasar permainan.	12	2	14	0	13	92.86%	1	7.14%
2	Siswa duduk menjadi dua kelompok.	11	3	13	1	13	92.86%	1	7.14%
3	Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang capai	12	2	14	0	13	92.86%	1	7.14%
4	Siswa menerima 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil yang dibagikan guru.	12	2	13	1	13	92.86%	1	7.14%
5	Siswa sebagai kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru.	12	2	12	2	12	85.71%	2	14.29%
6	Siswa memberikan selamat sambil tupuk tangan bagi kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.	11	3	12	2	12	85.71%	2	14.29%
7	Siswa membuat kesimpulan pelajaran	10	4	14	0	12	85.71%	2	14.29%
	JUMLAH/PESENTASE	80	18	92	6	88	89.80%	10	10.20%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2011

Berdasarkan tabel IV.18, rata-rata persentase aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada siklus II (pertemuan 3, dan 4) adalah 89,80% dengan kategori baik, karena berada pada rentang 76%-100%. Rincian aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam pada siklus II adalah:

- 1) Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan dasar permainan. Aspek ini terdapat 13 orang siswa atau 92,86% yang aktif.
- 2) Siswa duduk menjadi dua kelompok. Aspek ini terdapat 13 orang siswa atau 92,86% yang aktif.
- 3) Siswa mendengarkan guru memberikan pengantar pelajaran, terutama tentang indikator yang dicapai. Aspek ini terdapat 13 orang siswa atau 92,86% yang aktif.
- 4) Siswa menerima 10 peluru berupa 10 batu kecil atau bulatan kertas kecil yang dibagikan guru. Aspek ini terdapat 13 orang siswa atau 92,86% yang aktif.
- 5) Siswa sebagai kelompok penanya P (penembak) bertanya kepada kelompok menjawab D (kapal selam), jika jawaban kelompok menjawab D (kapal selam) salah, maka kelompok menjawab yang harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru. Aspek ini terdapat 12 orang siswa atau 85,71% yang aktif.
- 6) Siswa memberikan selamat sambil tupuk tangan bagi kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru. Aspek ini terdapat 12 orang siswa atau 85,71% yang aktif.

- 7) Siswa membuat kesimpulan pelajaran. Aspek ini terdapat 12 orang siswa atau 85,71% yang aktif.

Setelah Pelaksanaan tindakan dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam, maka dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Hasil tes siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel IV.19.

Tabel. IV. 19

Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar di Siklus II

NO	Nama Siswa	Hasil	Keterangan
1	Aldi Saputra	90	Tuntas
2	Aldo Bela	80	Tuntas
3	Dela Puspita	70	Tuntas
4	Delvi Tiara Diva	80	Tuntas
5	Intan Indirianto	100	Tuntas
6	Nadia Nanda Safitri	70	Tuntas
7	Tia Maharani	90	Tuntas
8	Tisna Yani	70	Tuntas
9	Patra Rahmat	60	Tidak Tuntas
10	Yendi Eriko	90	Tuntas
11	Roslina Safitri	80	Tuntas
12	Rahma Gustiana	100	Tuntas
13	Safrida Klardi	80	Tuntas
14	Riyandi Saputra	90	Tuntas
	Jumlah	1150	
	RATA-RATA	82.14	
	TUNTAS/PERSENTASE	13	92.86%
	TIDAK TUNTAS/PERSENTASE	1	7.14%

Sumber : Hasil Tes, 2011

Berdasarkan tabel IV.19, diketahui hasil tes siklus II terdapat 13 orang yang mencapai ketuntasan secara individual, sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 92,86% atau 13 orang siswa. Sedangkan siswa

yang tidak tuntas secara klasikal adalah 7,14% atau 1 orang siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa siklus II sudah 75% mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Untuk itu, tidak perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara individu siswa yang tuntas adalah 13 orang siswa. Sedangkan secara klasikal ketuntasan siswa mencapai 92,86%, ini berarti pada siklus II hampir secara keseluruhan siswa memperoleh nilai dibawah 65 atau ketuntasan siswa telah mencapai 75%. Hasil analisis bersama observer pada siklus II, bahwa :

- 1) Siklus II guru telah berusaha menjelaskan aturan dasar permainan, sehingga ketika permainan dimulai siswa tidak melakukan kesalahan lagi.
- 2) Siklus II guru telah berusaha meminta siswa duduk menjadi dua kelompok dengan tertib. Sehingga siswa tidak bermain dengan teman yang lain, suasana kelas menjadi tenang.
- 3) Siklus II guru telah berusaha mengelola waktu dengan baik, agar guru dapat memberikan materi tambahan. Sehingga materi tambahan yang diberikan sangat bermanfaat untuk siswa, seperti siswa yang belum mengerti, menjadi dapat mengerti.
- 4) Siklus II guru telah berusaha menyimpulkan dengan mengelola waktu dengan baik, sehingga pada akhir pelajaran seluruh siswa mengetahui inti sari materi yang dipelajari.

C. Pembahasan

1. Pembahasan Siklus I

Pada siklus I rata-rata persentase aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam adalah 65,0%. Hasil refleksi pada siklus I terdapat kekurangan-kekurangan aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam, yaitu :

- a. Guru tidak menjelaskan aturan dasar permainan, hal ini terlihat pada pertemuan 1 guru tidak melaksanakannya. Kelemahan guru ini menyebabkan banyaknya siswa yang melakukan kesalahan ketika permainan dimulai, seperti sepatutnya menjadi penembak malah mengaku menjadi kapal selam atau kapal selam. Sehingga permainan menjadi tidak efektif dan berdampak terhadap hasil belajar siswa itu sendiri.
- b. Guru tidak meminta siswa duduk menjadi dua kelompok dengan tertib, hal ini terlihat pada pertemuan 1, dan 2 guru tidak melaksanakannya. Guru bukan tidak meminta siswa duduk dalam kelompok, melainkan guru tidak menertibkan siswa dengan baik, sehingga banyak siswa yang bermain dengan teman yang lain, sehingga suasana menjadi kurang tenang.
- c. Guru tidak memberikan penjelasan materi tambahan, hal ini terlihat pada pertemuan 1 dan 2 guru tidak melaksanakannya. Ini disebabkan waktu kurang dikelola dengan baik, sehingga niat guru ingin memberikan materi tambah, menjadi tidak terlaksana. Sehingga berdampak terhadap siswa, yaitu siswa yang masih sulit memahami materi pelajaran, tidak mendapatkan pencerahan yang terhadap materi yang sulit dipahaminya.

- d. Guru tidak menyimpulkan, hal ini terlihat pada pertemuan 1, dan 2 guru tidak melaksanakannya. Ini disebabkan waktu kurang dikelola dengan baik, sehingga niat guru ingin menyimpulkan pelajaran, menjadi tidak terlaksana.

Kelemahan aktivitas guru pada siklus I, berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Diketahui bahwa pada siklus I aktivitas siswa hanya mencapai rata-rata persentase 68,37% atau aktivitas siswa masih tergolong cukup, masih terdapat siswa yang tidak aktif dalam belajar, rata-rata siswa aktif hanya 8 sampai 10 orang siswa, sedangkan yang lainnya selalu bermain dan teman yang lain. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa masih belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu 75% siswa yang mencapai KKM. Sebagaimana diketahui bahwa pada siklus I secara individu siswa yang tuntas adalah 10 orang siswa. Sedangkan secara klasikal ketuntasan siswa mencapai 71,43%, ini berarti pada siklus I masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah 65 atau ketuntasan siswa belum mencapai 75%.

2. Analisis Siklus II

Setelah dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II, aktivitas guru pada siklus II meningkat menjadi 90,0%. Hasil analisis bersama observer pada siklus II, bahwa :

- a. Siklus II guru telah berusaha menjelaskan aturan dasar permainan, sehingga ketika permainan dimulai siswa tidak melakukan kesalahan lagi.
- b. Siklus II guru telah berusaha meminta siswa duduk menjadi dua kelompok dengan tertib. Sehingga siswa tidak bermain dengan teman yang lain, suasana kelas menjadi tenang.

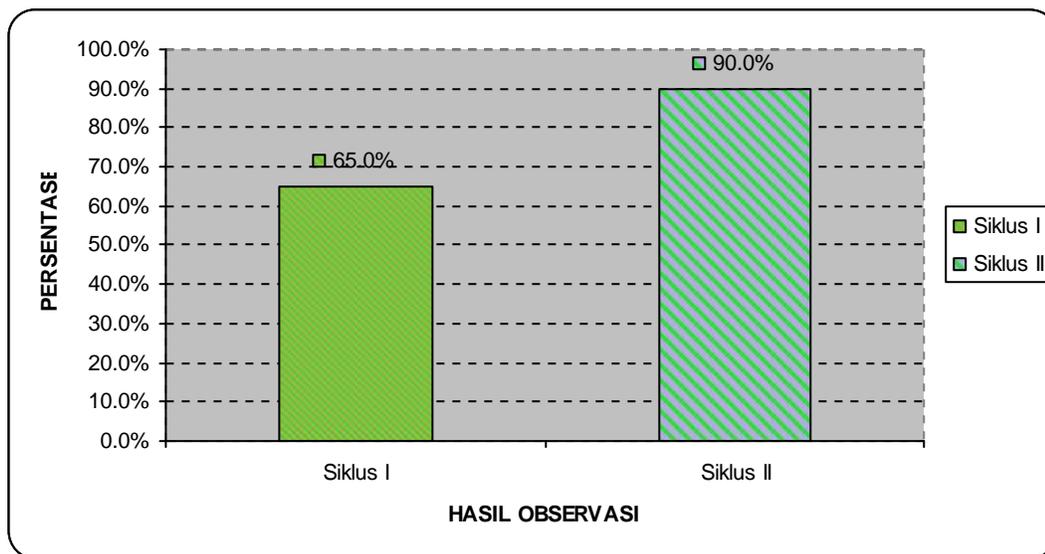
- c. Siklus II guru telah berusaha mengelola waktu dengan baik, agar guru dapat memberikan materi tambah. Sehingga materi tambahan yang diberikan sangat bermanfaat untuk siswa, seperti siswa yang belum mengerti, menjadi dapat mengerti.
- d. Siklus II guru telah berusaha menyimpulkan dengan mengelola waktu dengan baik, sehingga pada akhir pelajaran seluruh siswa mengetahui inti sari materi yang dipelajari.

Hasil pembahasan bersama observer tersebut, pada siklus II ini proses pembelajaran sudah berjalan baik. Hasil belajar yang diperoleh siswa pun sudah menunjukkan peningkatan yang berarti. Sebagaimana diketahui pada siklus II secara individu siswa yang tuntas adalah 13 orang siswa. Sedangkan secara klasikal ketuntasan siswa mencapai 92,86%, ini berarti pada siklus II hampir secara keseluruhan siswa memperoleh nilai dibawah 65 atau ketuntasan siswa telah mencapai 75%. Untuk itu, peneliti sekaligus sebagai guru tidak perlu melakukan siklus berikutnya, kerana sudah jelas hasil belajar yang diperoleh.

Perbandingan peningkatan persentase aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut.

Grafik. 1

Grafik Hasil Observasi Aktivitas Guru
Pada Siklus I, dan Siklus II

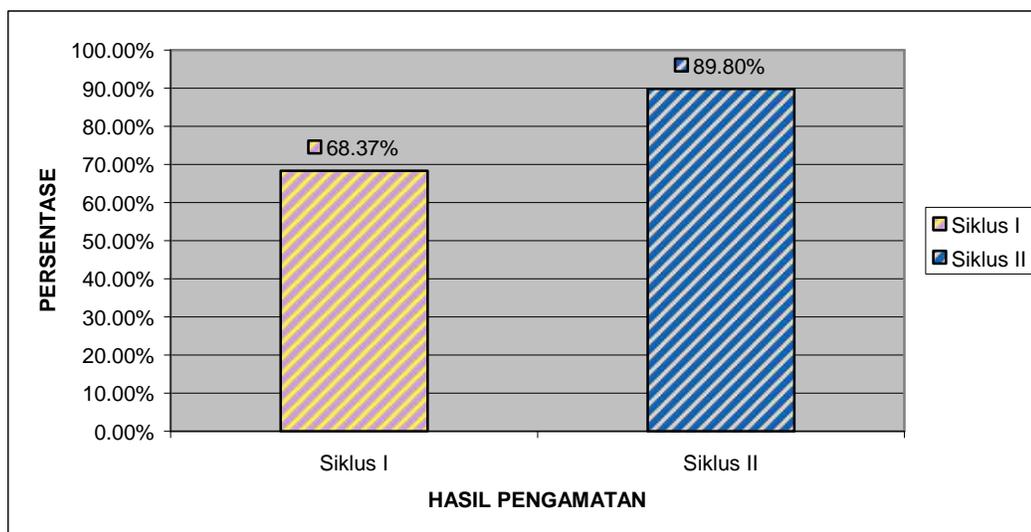


Sumber: Data Olahan, 2011

Selanjutnya perbandingan peningkatan persentase aktivitas siswa pada siklus I dan Siklus II juga dapat dilihat pada grafik berikut.

Grafik. 2

Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa
Pada Siklus I, dan Siklus II

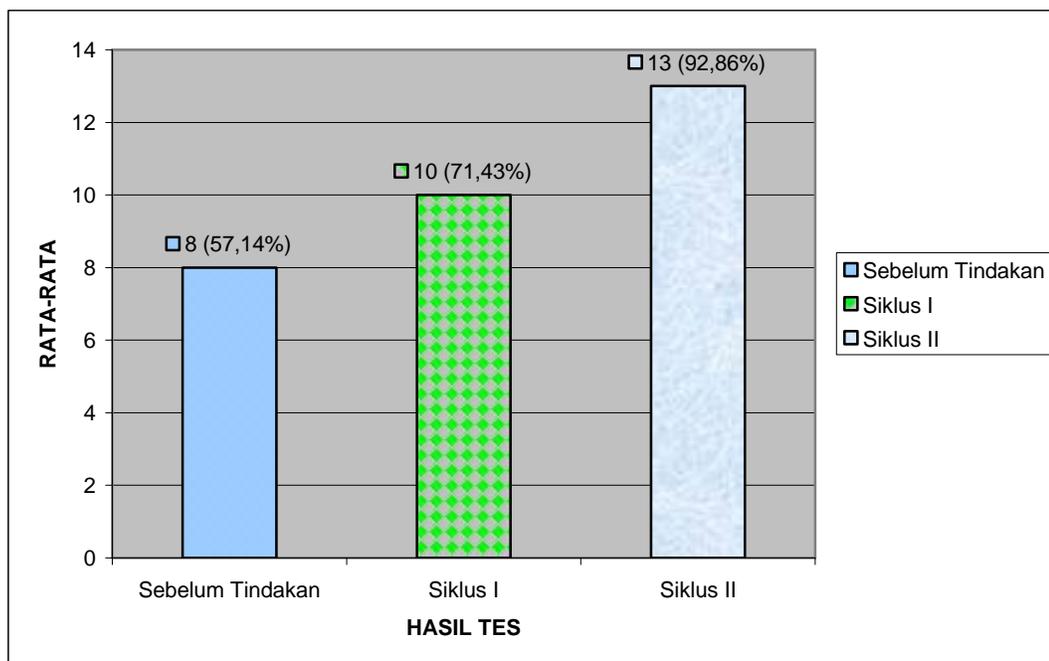


Sumber: Data Olahan, 2011

Perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II juga dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik. 3

Grafik Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II



Sumber: Data Olahan, 2011

Setelah melihat rekapitulasi hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, dan setelah tindakan (siklus I, dan siklus II) dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa setelah tindakan yaitu pada siklus II telah 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan, yaitu 65. Untuk itu, peneliti sekaligus sebagai guru tidak perlu melakukan siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil belajar siswa yang diperoleh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Pada sebelum tindakan ketuntasan siswa secara individu hanya mencapai 8 orang dengan ketuntasan klasikal 57,14%, pada siklus I ketuntasan siswa secara individu meningkat menjadi 10 orang dengan ketuntasan klasikal 71,43%, namun belum mencapai 75%. Siklus II ketuntasan individu siswa meningkat lagi menjadi 13 orang siswa, sehingga ketuntasan klasikal siswa mencapai 92,86%. Ini berarti telah mencapai 75%.

Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan dengan tahap : 1) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu penanya dan penjawab, serta seorang wasit yang duduk di antara kedua kelompok tersebut. Adapun yang menjadi wasit adalah guru sendiri, 2) Guru membagi tiap kelompok 10 peluru. 4 peluru untuk bertanya dan 6 peluru untuk diserahkan kepada wasit apabila menjawab pertanyaan dengan salah, 4) Kelompok P (penembak) bertanya kepada D (kapal selam), jika jawaban kelompok D (kapal selam) salah, maka harus menyerahkan peluru kepada wasit, tetapi jika benar tidak perlu mengeluarkan peluru, 5) Setelah selesai guru sebagai wasit yang duduk di titik koordinat memberikan hadiah 5 peluru kepada kelompok yang banyak menjawab dengan benar dan banyak tersisa peluru.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas penulis memberi saran yang berhubungan dengan penerapan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1 Terhadap siswa agar meningkatkan hasil belajarnya, khususnya pada mata pelajaran matematika diharapkan kepada guru matematika untuk menerapkan Teknik Permainan Koordinat Kapal Selam.
- 2 Kepada peneliti selanjutnya agar meneliti lebih dalam tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika demi kesempurnaan penelitian selanjutnya.
- 3 Kepada kepala sekolah perlu memantau dan membina terhadap dampak kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebagai bahan penilaian kemajuan yang telah dicapai, sehingga apa yang ditemukan pada PTK dapat diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdorrahkman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniro, 2008
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009
- Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Proses Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000
- Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia, 2004
- John Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika*, Jakarta: Erlangga, 2009
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008
- Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Algesindo, 2009
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009
- Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007
- _____, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta. 1998
- Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Fokus Media, 2006
- Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, Bandung: Nuansa Cendekia, 2010