

**PENERAPAN METODE PERMAINAN PADA ASPEK  
GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA PADA MURID  
KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH  
NEGERI 1 PEKANBARU**



**OLEH**

**ZULHENDRI**

**NIM. 10918009173**

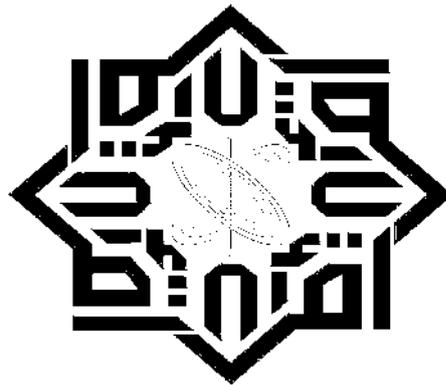
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**



**PENERAPAN METODE PERMAINAN PADA ASPEK  
GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA PADA MURID  
KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH  
NEGERI 1 PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar  
Serjana Pendidikan Islam  
( S.Pd.I .)



**UIN SUSKA RIAU**

**Oleh**

**ZULHENDRI**

**NIM. 10918009173**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

## **ABSTRAK**

Zulhendri : (2012) : Penerapan Metode Permainan Pada Aspek Geometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan metode permainan pada aspek geometri dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru. Data yang digunakan dalam penelitian adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari responden berupa hasil angket dan hasil tes siswa mata pelajaran matematika pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas murid mengalami peningkatan, di mana pada siklus pertama aktivitas murid memperoleh skor 1.217 atau 60,01% dengan kategori kurang baik. Pada siklus kedua hasil observasi aktivitas murid mengalami peningkatan menjadi 1.632 atau 80,47% dengan kategori baik. Selain aktivitas murid, aktivitas guru juga mengalami peningkatan, dimana pada siklus pertama aktivitas guru memperoleh skor 73,08% dengan kategori Baik, sedangkan pada siklus kedua mengalami peningkatan yaitu dengan skor 88% dengan kategori Baik.

Faktor-faktor yang menyebabkan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar antara lain: sebelum memulai pelajaran siswa sudah duduk dalam kelompok masing-masing, agar waktu yang digunakan sesuai dengan perencanaan, memantau dan membimbing siswa baik itu secara individu maupun kelompok, agar siswa memahami materi yang diberikan, memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar.

## **ABSTRACT**

Zulhendri: (2012): Application of Games In Aspects of Geometric Methods for Improving Student Learning Outcomes In Mathematics II Grade School 1 Pekanbaru Islamic Elementary School.

This study aims to describe how the application of the method aspect of the game in the geometry in order to improve students' math class II Islamic Elementary School District 1 Pekanbaru. The data used in the study is primary data, ie data obtained directly from respondents in the form of a questionnaire and the results of student test results on the mathematics subject matter of addition and subtraction in math.

Based on the observation, student activity increased, where in the first cycle of activity of students obtained a score of 1217 or 60.01% with unfavorable category. In the second cycle the observation of activity increased to 1632 students or 80.47% good category. In addition to student activities, teacher activities also increased, with the first cycle of activities for teachers to get a score of 73.08% with good category, while in the second cycle is increased with a score of 88% with good category.

The factors that cause the game method can improve learning outcomes are: before the start of the lesson the students are seated in their respective groups, so that the time used in accordance with the planning, monitoring and guiding students either individually or in groups, so that students understand the material provided, to motivate students to be more active in learning.

## المخلص

الطلاب تعلم لتحسين هندسية طرق جوانب في الألعاب تطبيق: (2012): Zulhendri  
الإسلامية الابتدائية مدرسة الرياضيات مدرسة الثاني الصف في النتائج  
بيكانبارو

أجل من الهندسة في اللعبة طريقة الجانب تطبيق يفيتك لوصف الدراسة هذه تهدف  
بيكانبارو الإسلامية مدرسة الابتدائي الثاني الصف الرياضيات الطلاب تحسين  
تم التي البيانات أي، أولية بيانات هي الدراسة في المستخدمة البيانات. 1 منطقة  
نتائج الطلاب ونتائج استبيان شكل في المجيبين من مباشرة عليها الحصول  
الرياضيات في والطرح الجمع من الرياضيات موضوع على الاختبار.

الطلاب نشاط من الأولى المرحلة في حيث،، الملاحظة على بناء الطلابي النشاط زيادة  
نشاط مراقبة زيادة الثانية الدورة في. المواتية غير فئة مع أو من درجة على الحصول  
زادت المعلمين والأنشطة الطلابية الأنشطة إلى بالإضافة. جيدة فئة أو إلى الطلاب  
،جيدة مع الفئة من درجة على للحصول للمعلمين الأنشطة من الأولى دورة مع، أيضا

التي العوامل. جيدة فئة مع برصيد زيادة يتم الثانية المرحلة في بينما  
لدرس بدء قبل: هي التعلم نتائج تحسن أن يمكن لعبة طريقة في تتسبب  
ورصد تخطيطل وفقا المستخدم الوقت بحيث، منها كل مجموعات في الطلاب يجلسو  
المواد فهم على الطلاب بحيث، مجموعات في أو فردي بشكل إما الطلاب وتوجيه  
التعلم في نشاطا أكثر ليكونوا الطلاب لتحفيز، المقدمة

## PENGHARGAAN

Puji Syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan kurnia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Penerapan Metode Permainan Pada Aspek Geometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru.*” Penulis Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program serjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, maka dengan hati yang tulus dan dengan kerendahan hati peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Prof.Dr.H.M.Nazir
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau Ibu Dr.Hj.helmiati,M.Ag beserta staf yang telah memberikan rekomendasi kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Ibu Sri Murhayati,M.Ag Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN SUSKA Riau.
4. Ibu Mimi Hariyani,S.Pd,M.Pd Selaku Pembimbing yang telah banyak berperan dan memberikan petunjuk sehingga selesainya penulisan skripsi ini.
5. Semua Dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmunya hingga peneliti dapat menyelesaikan program ini dengan baik.
6. Ibu Sarawiah,S.Pd.I Selaku observer dalam penelitian Tindakan kelas di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 pekanbaru.
7. Kepada Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan moril sehingga penyusunan skripsi ini berjalan lancar.
8. Kepada Keluarga saya yang telah memberikan dukungan moril sehingga penyusunan skripsi ini berjalan lancar.

9. Semua Teman-teman seperjuangan yang selalu menjadi tempat bertukar pikiran dan diskusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dengan segenap kemampuan yang ada untuk menyusun skripsi ini agar menjadi skripsi yang baik dan memenuhi syarat, namun karena keterbatasan kemampuan maka peneliti mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah Nya Kepada Kita semua . Amin ya Robbal Alamin.

Pekanbaru, September 2012

Penulis

Zulhendri

NIM. 1091800173

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PENGHARGAAN.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I     PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan Istilah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
BAB II     Kajian Teori	
A. Metode Permainan.....	9
B. Hasil Belajar .....	13
C. Hubungan Metode Permainan dan Hasil Belajar .....	15
D. Penelitian yang Relevan.....	18
E. Indikator Keberhasilan .....	19
BAB III    METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian .....	23
B. Jenis dan Sumber Data .....	23
C. Bentuk Penelitian dan Perencanaan Penelitian .....	24
D. Teknik Pengumpulan Data .....	26
E. Teknik Analisis Data .....	27
BAB IV    HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Seting Penelitian .....	30
B. Hasil Penelitian .....	36
C. Pembahasan.....	56
BAB V    PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62

Daftar Kepustakaan

## DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
II.1 Aktivitas Guru .....	20
II.2 Aktivitas Siswa .....	21
IV.1 Keadaan Murid .....	33
IV.2 Keadaan Guru dan Pegawai .....	34
IV.3 Sarana dan Prasarana .....	35
IV.4 Jadwal Pelaksana Penelitian .....	37
IV.5 Data hasil Belajar Siswa .....	38
IV.6 Data Hasil Belajar siswa Siklus 1 .....	44
IV.10 Data Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	53
IV.12 Hasil Analisis Ketuntasan Hasil Belajar .....	58
IV.13 Rata-rata Hasil Belajar mirid .....	59

## DAFTAR GAMBAR

III.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	24
IV.1 Cara membuat bujur sangkar .....	41
IV.2 Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus II .....	44
IV.3 Alat Peraga yang digunakan dalam Pembelajaran.....	49
IV.4 Grafik Perkembangan Ketuntasan Belajar Siswa.....	50

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah.

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Untuk mewujudkan tercapainya keberhasilan pendidikan di sekolah, banyak faktor yang mempengaruhinya, seperti bakat dan minat siswa, daya dukung orang tua, kemampuan kerja guru, fasilitas belajar mengajar, iklim kerja, dan sebagainya. Pendidikan, baik formal maupun nonformal, adalah sarana untuk pewarisan kebudayaan. setiap masyarakat mewariskan kebudayaannya kepada generasi penerus, agar tradisi kebudayaannya tetap hidup dan berkembang, melalui pendidikan. Oemar Hamalik dalam bukunya bahwa tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan.<sup>1</sup>

Perubahan peran guru yang tadinya sebagai penyampai pengetahuan dan pengalihan pengetahuan dan pengalih keterampilan, serta merupakan satu-satunya sumber belajar, berubah peran menjadi pembimbing, pembina, pengajar, dan pelatih. Dalam kegiatan pembelajaran, guru akan bertindak sebagai fasilitator yang bersikap akrab dengan penuh tanggung jawab, serta memperlakukan peserta didik sebagai mitra dalam menggali dan mengolah informasi menuju tujuan belajar mengajar yang telah direncanakan.<sup>2</sup>

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Tujuannya tidak saja menambah ilmu pengetahuan guna

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bandung: Bumi Aksara, 2007, hal. 3.

<sup>2</sup> Isjoni, *Jurnal Guru dan Tanggung Jawabnya*, 2007. [www.is\\_joni@yahoo.com](http://www.is_joni@yahoo.com).

mempersiapkan diri untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi, tetapi juga berguna bagi kehidupan sehari-hari. Matematika membekali peserta didik untuk mempunyai kemampuan berfikir, logis, analitis, sistematis, dan kritis serta kemampuan bekerja sama. Oleh sebab itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dimulai dari sekolah dasar.<sup>3</sup>

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur dari apakah pembelajaran telah tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Baik yang sangat umum maupun secara khusus. Pada mata pelajaran matematika keberhasilan dapat dilihat dari keaktifan siswa bertanya, kemampuan menguraikan pertanyaan (soal), menjabarkan rumus, dan mengerjakan soal berdasarkan langkah-langkah teori. Untuk mencapai apa yang diinginkan, guru harus dapat membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan baik sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.

Mata pelajaran matematika, merupakan pelajaran yang sangat penting yang harus diberikan kepada siswa karena matematika merupakan bidang ilmu yang memiliki keterkaitan dan manfaat bagi ilmu lainnya.<sup>4</sup> Menurut Munawir, hasil belajar adalah prestasi yang dapat dihasilkan oleh anak dalam usaha belajarnya.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas, 2006.

<sup>4</sup> Herman Hudoyo, *Pengembangan Kurikulum dan Pelaksanaan di Depan Kelas*, Surabaya: Usaha Nasional, 1998, hal. 102.

<sup>5</sup> Munawir, *Beberapa Faktor Pendukung dalam Mengantar Keberhasilan Belajar*, Cendikia Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan Vol. 4, Ponorogo, 2005, hal. 23.

Melihat begitu pentingnya pelajaran matematika, dalam mencapai keberhasilan belajar siswa, maka ia harus memiliki keinginan belajar yang tinggi. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: persiapan pembelajaran, motivasi belajar dan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Metode permainan adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran melalui permainan. Metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa terutama dari aspek geometri, salah satunya adalah metode permainan.

Studi ini penting dilakukan mengingat materi geometri merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh siswa dalam pelajaran matematika. Persoalannya, banyak siswa yang menganggap belajar geometri sulit yang pada akhirnya hasil belajar mereka rendah. Melalui metode permainan, materi geometri dapat disampaikan dan dengan mudah siswa memahaminya, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Disamping itu banyak persoalan sehari-hari yang menggunakan prinsip-prinsip geometri. Namun berdasarkan penelitian yang penulis lakukan ternyata masih jauh dari harapan. Hasil observasi penulis dilapangan pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru, terdapat gejala-gejala sebagai berikut:

1. Masih terdapat sebesar 65% siswa yang kurang memiliki kesadaran dan minat yang tinggi terhadap pelajaran matematika.

2. Masih terdapat sebesar 75% siswa yang tidak dapat menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan guru.
3. Masih terdapat sebesar 70% siswa yang tidak mengerjakan PR (pekerjaan rumah).
4. Tenaga pendidik yang kurang tepat dalam memberikan materi pelajaran matematika di MIN 1 Pekanbaru terutama dalam Pengenalan bangunan datar dan bangunan Ruang

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa salah satu standar nasional pendidikan adalah standar penilaian pendidikan. Standar nasional pendidikan digunakan sebagai acuan standar dalam pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, pengelolaan, sarana dan prasarana dalam rangka menjamin mutu pendidikan. Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 tahun 2006 tentang Pelaksanaan Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa masing-masing tingkat satuan pendidikan perlu menetapkan dan mengembangkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Penilaian merupakan bagian penting dari perangkat kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Penilaian dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian kompetensi. Penilaian juga digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, fungsi lain penilaian adalah diagnosis dan perbaikan proses pembelajaran. Oleh sebab itu di

samping kurikulum yang baik dan proses pembelajaran yang bermakna diperlukan adanya sistem penilaian yang baik, terencana dan berkesinambungan pada setiap satuan pendidikan.

Usaha-usaha yang telah dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru sebagai berikut:

1. Memberikan tambahan soal-soal latihan pada materi pokok Bangunan ruang Dan bangunan datar dengan jenis soal yang bervariasi.
2. Membimbing siswa dalam menyelesaikan soal-soal latihan.
3. Menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar agar siswa mudah dalam memahami materi pelajaran matematika.

Namun usaha-usaha yang telah dilakukan tersebut belum mencapai hasil dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai dengan standar nilai. Sehingga masih diperlukan adanya perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Pembelajaran matematika tidak hanya dilakukan dengan mentransfer pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa secara efektif dalam proses pembelajaran.

Setiap guru perlu mengetahui dan memahami tentang taraf kematangan dan taraf kesiapan belajar seorang siswa. Dengan demikian, dia akan mudah menentukan bagaimana ia harus menghadapi siswa itu dan menentukan metode mengajar apa yang akan digunakan. Salah satu hal yang paling disenangi bagi anak-anak adalah bermain.

Metode permainan adalah mengenal konsep matematika lewat berbagai bentuk permainan.<sup>6</sup> Setiap metode mempunyai sifat masing-masing, baik mengenai kebaikannya dan kelemahannya. Metode yang paling tepat dan serasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi. Dengan penerapan metode permainan pada aspek geometri dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru.

Berdasarkan dari gejala-gejala diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut lewat sebuah karya ilmiah dengan judul: Penerapan Metode Permainan pada Aspek geometri untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru.

## **B. Penegasan Istilah.**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam judul ini, maka penulis menjelaskan sebagai berikut:

1. Metode Permainan adalah cara menyajikan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bentuk permainan sehingga pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.<sup>7</sup>
2. Geometri adalah merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam pembelajaran matematika.<sup>8</sup>
3. Hasil Belajar matematika adalah berupa angka-angka tertentu yang tercantum dalam nilai raport mata pelajaran matematika.

---

<sup>6</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004*, Jakarta: Depdiknas, hal. 220.

<sup>7</sup> Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 1997, hal. 168.

<sup>8</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Op. Cit*,

Beranjak dari ketiga pengertian diatas, maka yang dimaksud dengan metode permainan pada aspek geometri dapat meningkatkan hasil belajar matematika adalah suatu cara dalam menyajikan pelajaran matematika pada aspek geometri dalam bentuk permainan sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi pokok Pengenalan bangunan datar dan bangunan ruang

### **C. Rumusan Masalah.**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah penerapan metode permainan pada aspek geometri dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru?”

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

#### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan metode permainan pada aspek geometri dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru.

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

Hasil penelitian diharapkan berguna untuk:

- a. Bagi Siswa, dapat mudah memahami dan menyenangkan mata pelajaran matematika terutama aspek geometri pada materi pokok Pengenalan

Bangunan datar dan bangunan Ruang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

- b. Bagi Guru, diharapkan dapat memberikan masukan dalam memilih metode yang tepat pada saat mengajar aspek geometri sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Peneliti, menambah pengetahuan, keterampilan dan cakrawala berfikir penulis dalam metode permainan pada aspek geometri dan mata pelajaran matematika pada materi pokok Bangunan ruang Dan bangunan Datar dalam kajian Metode Penelitian.

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Metode Permainan.

Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional matematika. Tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, psikomotorik, atau afektif. Walaupun permainan matematika menyenangkan penggunaannya harus dibatasi, tidak dilaksanakan seingatnya saja. Barangkali sekali-kali dapat juga diberikan untuk mengisi waktu, mengubah suasana ‘tekanan tinggi’, menimbulkan minat, dan sejenisnya. Seharusnya direncanakan dengan tujuan intruksional yang jelas, tepat penggunaannya, dan tepat pula waktunya.

Penelitian ini berlatar belakang pada rendahnya kemampuan kreativitas anak. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran masih mampu monoton dan jarang melibatkan Siswa secara langsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan cara penggunaan bentuk geometri yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas Siswa setelah dibelajarkan dengan media bentuk geometri.

Metode permainan adalah mengenal konsep matematika lewat berbagai bentuk permainan.<sup>11</sup> Metode mengajar merupakan salah satu dari tujuh komponen belajar mengajar.<sup>12</sup> Untuk lebih memahami pengertian metode permainan, maka penulis menguraikan beberapa pengertian metode mengajar menurut beberapa orang ahli pendidikan sebagai berikut: menurut Roestijah,

---

<sup>11</sup> *Ibid*, Hal. 220.

<sup>12</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta. 2002, hal.121.

metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>13</sup> Metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru. Pengertian lain ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa didalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok (klasikal), agar pelajaran tersebut dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.<sup>14</sup>

Mulyasa dalam Manajemen Berbasis Sekolah menyatakan bahwa, yang dimaksud dengan sarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja kursi, serta dan media pengajaran.<sup>15</sup> Adapun yang dimaksud dengan prasarana pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja kursi, serta alat-alat dan media pengajaran.<sup>16</sup> Adapun yang dimaksud dengan prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran, seperti halaman, kebun, taman sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi jika dimanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar, seperti taman sekolah untuk pengajaran biologi, halaman sekolah sebagai sekaligus lapangan olahraga, komponen tersebut merupakan sarana pendidikan.

Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara si belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan

---

<sup>13</sup> Djamarah, *Op. Cit.*, hal. 84.

<sup>14</sup> Abu Ahmadi, *Op. Cit.*, hal. 168.

<sup>15</sup> Mulyasa., *Manajemen Berbasis Sekolah.* (Jakarta : Depdiknas, 2005). Hal. 49.

<sup>16</sup> *Ibid.*

guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan atau sumber-sumber belajar yang lain, komponen pembelajaran itu sendiri. Dimana di dalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen sebagai berikut: tujuan, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, siswa, dan adanya pendidik.<sup>17</sup> Kenyataan di lapangan menunjuk kan bahwa materi geometri kurang dikuasai oleh sebagian besar siswa. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar geometri. Begitu pula prestasi siswa dalam geometri masih belum memuaskan

Terdapat perbedaan individual diantara siswa, yang disebabkan oleh latarbelakang kehidupan, bakat, dan lingkungan. Perbedaan tersebut pada umumnya meliputi:

1. Waktu dan irama perkembangan.
2. Motif, inteligensi dan emosi.
3. Belajar menangkap pelajaran.
4. Bakat dan lingkungan.

Seorang guru harus dapat memahami perbedaan individual dalam menggunakan metode mengajar, ia harus dapat menyesuaikan dengan perbedaan tersebut.<sup>18</sup>

Van Hiele menyatakan bahwa terdapat lima tahap belajar dalam belajar geometri, sebagai berikut:

- a. Tahap pengenalan, anak mulai belajar mengenali suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mampu mengetahui adanya sifat-sifatdari bentuk geometri yang dilihatnya itu.

---

<sup>17</sup> Riyana, *Komponen Pembelajaran*, 2007 . [www.kurtek.upi.ac.id](http://www.kurtek.upi.ac.id)

<sup>18</sup> Ahmadi, *Op. Cit*, Hal. 116.

- b. Tahap analisis, anak sudah mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati.
- c. Tahap pengurutan, anak sudah mulai mampu melaksanakan penarikan kesimpulan.
- d. Tahap deduksi, anak sudah mampu menarik kesimpulan secara deduktif.
- e. Tahap akurasi, anak sudah mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian.

Tahapan-tahapan tersebut diatas merupakan indikator yang dapat dijadikan acuan dalam menilai metode yang digunakan oleh seorang guru pada saat mengajar aspek geometri pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru.

Langkah-langkah pembelajaran pelajaran matematika siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru adalah: a) guru menyampaikan tujuan pembelajaran; b) guru mengemukakan atau siswa menyampaikan suatu tema pembahasan, dalam hal ini tema yang dipilih adalah "Pengenalan bangunan datar seperti Kubus, Balok, Bola Dan Tabung "; c) guru menjelaskan konsep-konsep Matematika yang terdapat dalam tema tersebut dengan menunjukkan peta konsep (jaringan konsep); d) siswa melakukan diskusi dengan teman atau bertanya kepada guru bila terdapat hal yang kurang jelas atau tidak mengerti; e) siswa bersama guru merumuskan konsep-konsep Matematika yang terdapat dalam tema, dan konsep-konsep mata pelajaran lain yang terdapat dalam tema; f) untuk memantapkan pemahaman siswa, guru memberikan soal latihan; g) Guru memberikan penghargaan kepada siswa ; h) Pembelajaran diakhiri dengan

mereviu kembali konsep Matematika yang diperoleh dari tema dengan tujuan pembelajaran.

Sementara itu, langkah-langkah pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru adalah: a) guru menjelaskan tujuan dan topik pembelajaran; b) Guru menjelaskan konsep Matematika yang sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran dan siswa memperhatikan penjelasan dari guru; c) guru memberikan contoh soal sesuai dengan konsep Matematika yang sedang dipelajari dan siswa memperhatikan cara menyelesaikan contoh soal yang dijelaskan guru; d) guru merumuskan kesimpulan tentang konsep yang baru dipelajari; e) guru memberikan soal latihan untuk dikerjakan siswa; dan f) Guru menutup pelajaran. Beberapa penerapan langkah-langkah yang diuraikan diatas di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru sudah berjalan dengan baik.

## **B. Hasil Belajar.**

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

Hasil belajar atau yang disebut prestasi belajar dalam penelitian ini adalah berupa angka-angka tertentu yang tercantum dalam nilai raport. prestasi adalah hasil yang telah dicapai atau dilakukan. Selanjutnya Winkel (2004: 162) mengatakan: "Prestasi adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai. Belajar adalah suatu proses mental yang mengarah kepada penguasaan pengetahuan, kecakapan, kebiasaan atau sikap yang semuanya diperoleh, disimpan dan dilaksanakan sehingga menimbulkan tingkah laku

yang progresif dan adaptif. Secara singkat belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman.

Tujuan penyelenggaraan sekolah secara khusus untuk memberikan kemampuan minimal bagi lulusan untuk melanjutkan pendidikan dan hidup dalam masyarakat, menyiapkan sebagian besar warga Negara menuju masyarakat belajar pada masa yang akan datang, menyiapkan lulusan menjadi anggota masyarakat yang memahami dan menginternalisasi perangkat gagasan dan nilai masyarakat beradab dan cerdas, dan khusus untuk Madrasah Ibtidaiyah, lulusan atau output dapat melanjutkan sekolah.

Faktor yang menentukan tingkat efisiensi dan keberhasilan belajar siswa adalah pendekatan belajar dan strategi melaksanakan pendekatan serta metode belajar.<sup>19</sup> Setiap proses belajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai ditingkat manakah hasil belajar yang telah dicapai. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah guru, guru berperan penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mampu menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan dan mampu menarik perhatian siswa. Salah satu usaha yang dilakukan melakukan strategi Permainan. Muhibin Syah menyatakan secara global Fakto-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga golongan sebagai berikut:

1. Faktor internal Adalah faktor yang ada dalam diri siswa yang sedang belajar.

Misalnya: faktor jasmani, psikologi dan kelelahan.

---

<sup>19</sup> Muhibah Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2003, hal. 133.

2. Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar diri siswa yang meliputi faktor lingkungan, sekolah dan masyarakat.
3. Faktor pendekatan hasil belajar adalah upaya siswa meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Menetapkan batas minimum keberhasilan siswa berkaitan dengan upaya mengungkapkan hasil belajar. Ada beberapa alternatif norma pengukuran Unsur Penilaian Hasil Belajar.

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat didefinisikan secara sederhana bahwa hasil belajar matematika adalah kompetensi yang dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka atau skor dari hasil tes yang dilakukan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar matematika adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang di pelajarnya dalam bentuk nilai angka-angka atau skor setelah mengikuti proses belajar mengajar matematika dengan menggunakan metode permainan dalam bentuk gambar.

### **C. Hubungan Metode Permainan dan Hasil Belajar Matematika.**

Menurut J. Biggers, dalam teorinya yang dikenal dengan *Study time preference* dijelaskan bahwa hasil belajar pada pagi hari lebih efektif dari pada belajar pada waktu-waktu lainnya. Namun menurut penelitian beberapa ahli Learning style (gaya belajar), hasil belajar itu tidak tergantung pada waktu yang cocok dengan kesiapan siswa (Dunn et, 1986).<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Syah, *Op. Cit.* hal, 154.

Teori pembelajaran Piaget mempunyai pengaruh yang dominan terhadap praktek di kelas, menurutnya bahwa permainan dapat memudahkan pembelajaran dengan mendorong anak untuk mengasimilasikan materi baru ke dalam unsur kognitif yang telah ada.<sup>21</sup>

Dalam teorinya, Dienes menyatakan bahwa konsep-konsep matematika akan berhasil bila dipelajari dalam tahap-tahap tertentu. Dalam konsepnya itu Dienes membagi tahap-tahap belajar dalam 6 tahapan, yaitu:

1. Permainan bebas (*free play*).
2. Permainan yang disertai aturan (*game*).
3. Permainan kesamaan sifat (*suarching for communities*).
4. Representasi (*representation*).
5. Simbolisasi (*symbolization*).
6. Formalisasi (*formalization*).<sup>22</sup>

Dari paparan diatas dapat penulis simpulkan bahwa metode permainan yang dilakukan oleh siswa dengan melibatkan seluruh panca indranya dapat menjadikan pengalaman yang dimiliki siswa lebih baik, sehingga hasil belajar dapat meningkat khususnya pada materi pokok Pengenalan bangunan datar dan bangunan ruang pada mata pelajaran matematika.

Pelaksanaan tindakan pada Permainan ini merupakan usaha untuk membantu siswa di dalam memahami lebih mendalam tentang ciri-ciri bangun geometri sederhana dengan namanya. Dengan begitu, akhirnya diharapkan prestasi siswa menjadi semakin meningkat. Pada tahap apersepsi, siswa masih diajak berdiskusi tentang bangun datar segiempat yang

---

<sup>21</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2005, hal.231.

<sup>22</sup> Suherman, *Op. Cit*, hal 176.

telah dipelajari sebelumnya serta nama-nama bangun ruang yaitu kubus, bola dan tabung. Setelah mereka mengingat nama-nama bangun tersebut, dimulailah membentuk kelompok dengan tiap kelompok terdiri dari 5 orang anak, karena banyaknya siswa ada 25 orang. guru lebih menekankan pada siswa untuk dapat memanipulasi alat peraga lebih intensif. Siswa dipersilahkan saling memegang dan menukar bangun datar tersebut. Setelah siswa cukup memegang-megang dan meraba-raba bangun-bangun datar tersebut, guru mengambil satu per satu sambil menyebutkan nama bangun datar tadi seraya mendemonstrasikan ciri-ciri yang ada pada bangun tersebut. Misalnya, pada waktu mengambil bangun jajargenjang, dia menunjukkan cirinya bahwa segiempat tersebut mempunyai dua pasang sisi yang sejajar. Setelah itu, guru membagikan bangun ruang, seperti halnya pada bangun datar, pada bangun ruang pun, siswa diberi kesempatan untuk memegang-megang dan meraba-raba serta membanding-bandingkannya terutama bangun yang sama tetapi terbuat dari bahan yang berbeda, masing-masing dari plastik dan dari kawat. Setelah dianggap cukup, guru mengambil satu persatu bangun ruang tersebut dan menyebutkan namanya serta saat itu pula guru menunjukkan ciri-ciri bangun yang disebutkan namanya tadi. Sewaktu siswa sudah tidak ada yang menanyakan dan mempersoalkan tentang nama dan ciri-ciri bangun sederhana, guru langsung membagikan LKS untuk dikerjakan di dalam kelompok. juga sering terjadi perdebatan seru di dalam menentukan jawaban dari persoalan-persoalan yang ada pada LKS. Waktu menunjukkan telah usai, sehingga guru meminta masing-masing kelompok untuk melaporkan hasil diskusinya dan sekaligus mencocokkannya.

#### **D. Penelitian yang Relevan.**

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Rini Trisnawati pada tahun 2007 yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Pada Aspek Geometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTsN Pekanbaru “

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rini Trisnawati pada siswa kelas VII MTsN Pekanbaru dengan kesimpulan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil setelah tindakan. Perbedaan menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jika diterapkan metode permainan maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTsN Pekanbaru pada pokok bahasan keliling dan luas bangunan segi tiga dan bangunan segi empat.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Firi Handayani pada siswa Kelas IV SD Negeri 003 Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar . Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dapat disimpulkan bahwa penerapan model permainan jalan berlawanan dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 56,80 dari sebelum tindakan , pada siklus I menjadi 65,40 dan meningkat menjadi 74,00 pada siklus II. Meningkatnya nilai klasikal dari 44% sebelum tindakan, pada siklus I menjadi 68% dan meningkat menjadi 76% pada siklus II.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rini Trisnawati dan Fitri Hidayati dalam metode permainan yang di terapkan dalam proses

pembelajaran sangat berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Konsep permainan yang diterapkan pada penelitian ini, siswa bermain dengan menggunakan gambar hewan yang di warnai dan dan digunting-gunting kemudian ditempel sejajar di papan tulis dan bermain membedakan bagunan datar dan ruangan, Maka penulis tertarik untuk mengembangkan penelitian yang lebih lanjut dengan penerapan metode permainan pada aspek geometri dengan materi pokok penjumlahan dan pengurangan.

#### **E. Indikator keberhasilan**

Indikator keberhasilan dari penelitian ini dapat dikasifikasikan kedalam indikator keberhasilan,yaitu :indikator kinerja yang meliputi kegiatan guru dan aktifitas siswa,serta indikator hasil belajar sebagai berikut:

##### **1. Indikator Kinerja.**

Indikator kinerja dalam penelitian ini meliputi kegiatan guru dan aktifitas siswa dalam penerapan metode permainan pada aspek geometri dengan materi pokok Pengenalan bagunan Ruang dan bangunan datar . Kegiatan guru MIN 1 Pekanbaru meliputi hal-hal sebagai berikut:

##### **a. Kinerja guru**

Adapun yang terjadi indikator kinerja guru MIN 1 Pekanbaru dalam menerapkan metoode permainan pada aspek geometri dengan materi pokok Pengenalan bagunan datar dan ruang dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel II.I****Aktivitas guru dalam pelaksanaan Pembelajaran**

NO	Aktivitas Guru
1.	Guru membacakan indikator dan kompetensi yang diharapkan.
2.	Memotivasi siswa dengan cara membuat gambar bangun datar segiempat dan bangun ruang
3.	Menjelaskan cara penjumlahan, pengurangan dan mencari luas bangun balok, kerucut dan bola.
4.	Siswa memperhatikan penjelasan guru serta guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
5.	Guru meminta siswa secara bergantian untuk mempraktikkannya kedepan kelas
6.	Guru memberikan kesimpulan materi secara bersamaan kepada siswa.
7.	Guru memberikan latihan secara kelompok
8.	. Guru dan siswa membahas latihan yang sudah diajarkan kepada siswa.
9.	Guru memberikan motivasi kepada siswa yang belum berhasil
10.	Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa

Sumber: Modifikasi Penulis, 2012.

**b. Aktifitas siswa.**

Untuk melihat aktifitas siswa MIN 1 Pekanbaru dalam penerapan metode permainan pada aspek geometri dengan materi pokok Bangun Ruang dan Datar mencari luas kubus, Balok, Bola dan Tabung. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel II.2 dibawah ini:

**Tabel II.2**

Aktivitas siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran.

NO	Aktivitas siswa
1.	Siswa mendengarkan penjelasan guru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2.	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan metode permainan dengan menggunakan, contoh kehidupan sehari-hari seperti bangun datar segiempat dan bangun ruang dengan diwarnai dan digunting
3.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang diajarkan.
4.	Siswa secara bergantian untuk mempraktikkannya kedepan kelas dengan cara menempel gambar yang telah diguntingnya.
5.	Siswa bertanya kepada guru tentang metode bangun datar segiempat dan bangun ruang
6.	Siswa mengerjakan latihan secara bersama-sama.

Sumber :Modifikasi Penulis, 2012

Untuk melihat indikator kinerja guru dan aktivitas siswa, dapat menerapkan metode permainan pada aspek geometri dengan materi pokok bangun datar segiempat dan bangun ruang, dengan skala pengukurannya dengan teknik deskriptif kualitatif dapat dilihat dari interpretasi skor sebagai berikut:

76 % - 100% = Baik

56 % - 75% = kurang baik

0% - 55% = tidak baik.<sup>23</sup>

## 2. Indikator hasil belajar.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar.

Masalah yang dihadapi adalah sampai ditingkat manakah hasil belajar

---

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Teori dan Praktek*, Jakarta: Rhineka Cipta, 1996, hal. 216

yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal ini keberhasilan proses belajar mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf, yaitu:

- a. Istimewa (maksimal), apabila seluruh bahan (100%) yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh murid.
- b. Baik Sekali (optimal), apabila sebagian besar (76% sampai 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dipahami murid.
- c. Baik (minimal), apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60% samapai 75% ) saja dikuasa murid.
- d. Kurang, apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari (60%) dikuasai murid.<sup>24</sup>

Selanjutnya indikator yang menjadi petunjuk suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah sebagai berikut:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai hasil belajar atau prestasi belajar tinggi, baik secara individual maupun secara kelompok.
- 2) Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai para murid baik secara individual maupun kelompok.<sup>25</sup>

Hasil murid dianggap berhasil dalam pembelajaran matematika ketika hasil belajar murid dalam pembelajaran matematika melalui penerapan permainan pada aspek geometri memenuhi KKM yang telah ditetapkan di MIN 1 Pekanbaru, yaitu 66 untuk ketuntasan individu dan 75 untuk ketuntasan klasikal.

---

<sup>24</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belar Mengajar* . Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hal. 121

<sup>25</sup> Isjoni Ishak, *Cooperatif Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, Bandung: Alfabeta, 2007, hal. 31

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian.**

##### **1. Seting Penelitian.**

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru yang beralamat Jalan Sumatera Nomor: 19 A Kelurahan Simpang Empat, kecamatan Pekanbaru Kota, Kota Pekanbaru Provinsi Riau.

##### **2. Waktu Penelitian**

Aktivitas penelitian ini secara keseluruhan akan dilaksanakan selama lima bulan, sejak bulan Maret 2012 sampai dengan bulan Juli 2012.

#### **B. Jenis dan Sumber Data.**

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

Pada penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari responden berupa hasil angket dan hasil tes siswa mata pelajaran matematika pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika.

##### **2. Sumber Data.**

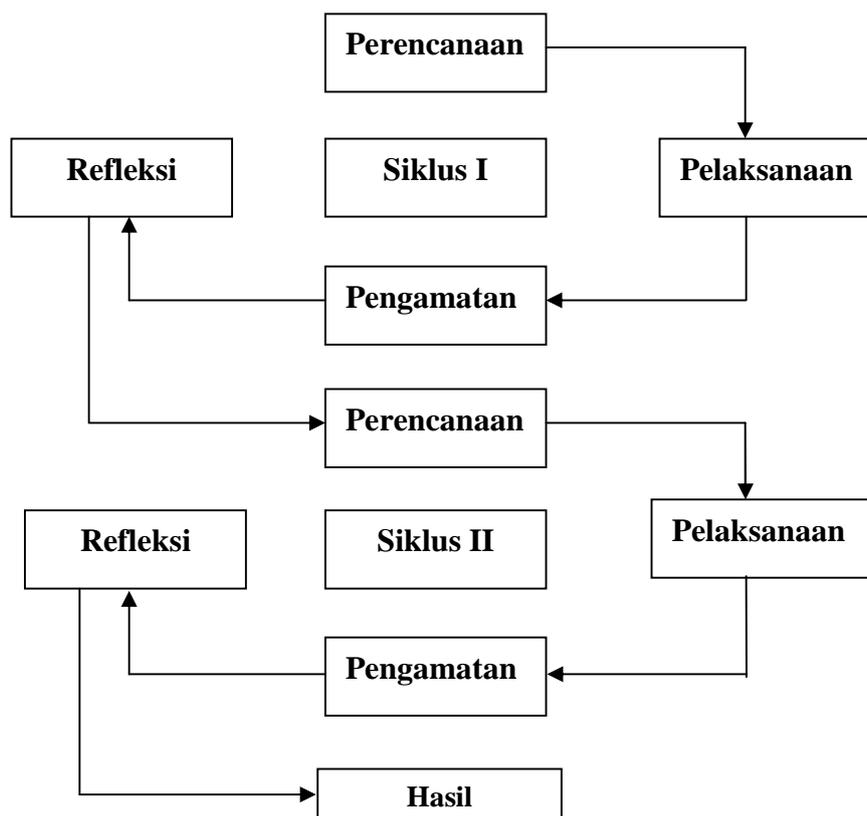
Adapun sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dari guru dan siswa mata pelajaran matematika siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru dengan jumlah siswa sebanyak 42 orang laki-laki dan 30 orang perempuan yang terdiri dari 3 kelas, yaitu kelas 2 A, kelas 2 B dan kelas 2 C. Pada penelitian ini yang menjadi sampel penelitian berada pada kelas 2 C, sebanyak 25 orang siswa.

### C. Bentuk Penelitian dan Perencanaan Penelitian.

#### 1. Bentuk Tindakan Kelas

Tahap perencanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan 2 siklus. Menurut Suharsimi Arikunto bahwa penelitian tindakan kelas secara garis besar dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.<sup>26</sup>

Bentuk tindakan kelas dalam penelitian ini digambarkan pada bagan III.1 dibawah ini:



**Gambar 1**  
**Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

<sup>26</sup> Suharmi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2009, hal.16.

Model tindakan kelas pada bagan III.1 diatas adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, yang merupakan model pengembangan dari Kurt Lewin. Didalam model satu siklus terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Satu siklus sebanyak 2 kali pertemuan siswa kelas II c Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru. Masing-masing siswa dibagi 2 yaitu: 1 kali pertemuan digunakan untuk melakukan pre tes dan post tes, serta 1 kali pertemuan digunakan untuk melakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan aspek geometri pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika. Kedua pendekatan pembelajaran tersebut dilakukan masing-masing oleh seorang guru kelas. Sebelum melakukan pembelajaran, guru kelas II c Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru, dilatih cara menggunakan pendekatan aspek geometri dalam pembelajaran Matematika. Peneliti membantu guru-guru tersebut dalam melakukan pembelajaran di kelas masing-masing, seperti mengamati perilaku siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Materi yang disampaikan oleh masing-masing guru tersebut adalah pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika.

## **2. Rencana Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II c Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru. Agar penelitian ini berjalan dengan lancar sebagaimana mestinya, maka peneliti menyusun tahapan-tahapan yang akan dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi.

#### D. Teknik Pengumpulan Data.

Sesuai dengan bentuk pendekatan penelitian kualitatif dan sumber data yang akan digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan analisis dokumen, observasi dan wawancara. Untuk mengumpulkan data dalam kegiatan penelitian diperlukan cara-cara atau teknik pengumpulan data tertentu, sehingga proses penelitian dapat berjalan lancar. Berkaitan dengan proses pengumpulan data tersebut, Arikunto mengatakan bahwa pengumpulan data dalam penelitian bermaksud memperoleh bahan-bahan yang relevan, akurat dan reliabel.<sup>27</sup> Untuk memperoleh data seperti yang dimaksudkan itu pekerjaan *research* menggunakan teknik, prosedur, alat-alat serta kegiatan yang *dependable*, yang dapat diandalkan.

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif pada umumnya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, atas dasar konsep tersebut, maka ketiga teknik pengumpulan data diatas digunakan dalam penelitian penerapan metode permainan pada aspek geometri untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru, dibawah ini:

##### 1. Dokumentasi.

Analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang berada di sekolah ataupun yang berada berada di luar sekolah, yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut. Guba dan Lincoln mengemukakan dokumen adalah setiap bahan tertulis

---

<sup>27</sup> Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta : Rineka Cipta. 2006) hlm. 89.

ataupun film.<sup>28</sup> Dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar matematika siswa MIN 1 Pekanbaru pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika.

## 2. Angket.

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggunakan pertanyaan yang harus dikerjakan atau dijawab oleh orang yang meliputi sasaran angket pada materi pokok Pengenalan bangun datar dan bangun ruang pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang metode pembelajaran dan hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru.

## 3. Wawancara.

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggunakan pertanyaan langsung ditujukan kepada guru mata pelajaran matematika dan kepada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru yang menjadi fokus penelitian pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika.

## **E. Teknik Analisis Data.**

### **1. Analisa Data Aktivitas Guru dan Siswa**

Analisis data aktivitas guru dan siswa dilakukan secara statistik deskriptif, yaitu kegiatan yang dimulai dari menghimpun data menyusun data atau

---

<sup>28</sup> Moleong, Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007, hal. 216.

mengatur data, mengolah data, menyajikan dan menganalisis data angka, guna memberikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa atau keadaan.<sup>29</sup>

Dalam penelitian ini tujuan dilakukan analisis deskriptif adalah mendeskripsikan data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran serta nilainya pada tiap pertemuan, dan data tentang ketuntasan belajar matematika siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan. Ketuntasan aktivitas guru dan siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P= Angka Persentase

F= Frekuensi

N = Banyak Individu<sup>30</sup>

## 2. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Analisis data ketuntasan hasil belajar matematika siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan dilakukan dengan cara melihat ketercapaian ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal. Ketuntasan individual ditetapkan sebesar 60 dan klasikal 75 %. Penelitian ini target yang ingin dicapai untuk ketuntasan hasil belajar individual adalah 60 dan ketuntasan belajar secara klasikal adalah 75 %. Ketuntasan belajar secara individual dan klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

---

<sup>29</sup> Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: LSFK2P. 2004, hal. 2.

<sup>30</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2004, hal. 43

Ketuntasan individual:

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

Keterangan:

S= Nilai yang diaharpkan (dicari)

R = Jumlah skor dari item atau soal yang dianggap benar

N = Skor maksimum dari tes<sup>31</sup>

Sedangkan rumusan dalam mencari ketuntasan klasikal:

$$PK = \frac{JT}{JS} \times 100\%$$

Keterangan:

PK = Persentase Ketuntasan Klasikal

JT = Jumlah Siswa yang Tuntas

JS = Jumlah Seluruh Siswa<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Ngalim Purwanto. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya. 2010, hal. 43

<sup>32</sup> Nasiruddin Harahap, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Bulan Bintang. 2009, hal.183-184.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4. Deskripsi Setting Penelitian**

##### **1. Profil MIN 1 Pekanbaru**

Nama Madrasah	: Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Pekanbaru
Alamat	: Jl. Sumatera No. 19A Kelurahan Simpang Empat
Kecamatan	: Pekanbaru Kota
Kabupaten/Kota	: Pekanbaru
Propinsi	: Riau
Kode Pos	: 28116
Status Madrasah	: Negeri
SK Kelembagaan	: SK Menteri Agama RI. No: 137 Tanggal 11 Juli 1991
Tahun didirikan	: 1970
No. Statistik Sekolah	: 11.1.14.71.02.003
Tipologi Madrasah	: B
Akreditasi	: C
Status Tanah	: Hak Pakai
Luas tanah	: 3.864 m <sup>2</sup>
Nama Kepala Madrasah	: Drs. Marzai
No. SK Kepala	: Kw.04.1/2/KP.07.6/12/SK/2011 Tanggal 07 Februari 2011
Masa Kerja Kepala	: 1 tahun 4 bulan

##### **2. Sejarah Singkat MIN 1 Pekanbaru**

Madrasah ini pertama sekali berdiri pada tahun 1960 yang diberi nama “Sekolah Dasar Latihan PGAN 6 tahun” yang beralamat di jalan Diponegoro/Pattimura dibawah naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Sejalan dengan perkembangan zaman madrasah ini terus berkembang dan sangat banyak mamfaatnya yang dirasakan oleh PGAN maka, oleh karena itu pada tahun 1970 dirobalah namanya menjadi “MADRASAH IBTIDAIYAH LATIHAN (MIL) dibawah naungan Departemen Agama. Kemudian pada tahun 1975 nama madrasah kembali

berubah menjadi “MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS) latihan PGA. Pada tahun 1980 Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Riau memberikan piagam terdaftar. Kemudian terus berkembang sehingga pada tahun 1987 MIS Lat PGA dirubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri filial MIN barakit Tanjung Pinang (MIN Filial) guna persiapan untuk menjadi negeri. Pada tahun 1991 melalui SK. Menteri Agama No. 137 Tahun 1991 tanggal 11 Juli 1991 maka, MIN Filial MIN berakit Tanjung Pinang resmi menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pekanbaru

Sejak madrasah ini dinegerikan sampai dengan sekarang ini Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru telah dikepalai oleh beberapa orang yaitu:

- a. Mukhtar Nyaman Pada tahun 1990 hingga tahun 1994
- b. Nazir L. Pada tahun 1994 sampai tahun 2000
- c. Zamzami,S.Ag. pada tahun 2000 sampai 2008
- d. Darusman.S, S.Pd.I sejak 1 Oktober 2008 sampai 2011
- e. Drs. Marzai sejak 1 April 2011 hingga sekarang

### **3. Tugas Pokok, Fungsi dan Rencana Strategik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru.**

#### **a. Tugas Pokok**

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia nomor: 15 tahun 1978, Tanggal 16 Maret 1978, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru mempunyai tugas pokok melaksanakan pendidikan dan pengajaran Agama Islam dengan ketentuan sebagai berikut; Minimal

30% sebagai mata pelajaran dasar, disamping pendidikan dan pengajaran umum, selama 6 (enam) Tahun bagi anak-anak yang berumur sekurang-kurangnya 6 (enam) Tahun.

**b. Rencana Strategik**

Perencanaan Strategik (Renstra) merupakan langkah awal yang dilakukan oleh Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru, agar mampu menjawab segala tuntutan lingkungan strategi, baik itu lokal, Nasional dan global dengan tetap berada dalam tatanan Sistem Administrasi Negara Kesatuan Republik Indonesia. Karena melalui pendekatan perencanaan strategik yang jelas dan strategis, maka Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru lebih dapat menyelenggarakan dan menyelaraskan VISI dan MISInya dengan segala potensi, peluang serta berbagai kendala yang dihadapi dalam upaya peningkatan akuntabilitas kinerjanya. Dalam hal ini Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru bertanggung jawab terhadap penyusunan Renstra ini yang meliputi visi, misi, tujuan dan sasaran, indikator sasaran, kebijaksanaan dan program.

**4. Visi dan Misi MIN 1 Pekanbaru**

**a. Visi**

Unggul Dalam Prestasi, Taat Dalam Beribadah, Teladan Dalam Tingkah Laku

**c. Misi**

Tindakan dan upaya untuk mewujudkan visi dalam bentuk rumusan tugas, kewajiban dan rancangan tindakan yang dijadikan arah untuk mewujudkan visi adalah:

- 1) Meningkatkan kualitas sdm yang didasarkan iman dan taqwa kepada Allah swt
- 2) Meningkatkan patriotisme dan profesionalisme guru
- 3) Memberikan pelayan yang prima kepada masyarakat
- 4) Meningkatkan pemahaman dan aktualisasi nilai-nilai ajaran agama islam

#### 5. Keadaan Murid MIN 1 Pekanbaru

Murid merupakan sarana utama sistem pendidikan, mereka dibimbing dan mendapat pendidikan agar mencapai kedewasaan serta memperoleh ilmu pengetahuan sebagaimana mestinya. Adapun jumlah murid MIN 1 Pekanbaru adalah 355 murid. Untuk lebih jelasnya keadaan murid di MIN 1 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV.1**  
**Keadaan Murid MIN 1 Pekanbaru**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	53	48	101
2	II	42	30	72
3	III	28	15	43
4	IV	32	25	57
5	V	26	13	39
6	VI	21	22	43
<b>Jumlah</b>		<b>202</b>	<b>153</b>	<b>355</b>

Sumber Data: *MIN 1 Pekanbaru, 2012*

#### 6. Keadaan Guru dan Pegawai MIN 1 Pekanbaru

Guru dan pegawai MIN 1 Pekanbaru berjumlah 33 orang, yang terdiri dari 1 orang kepala madrasah, 3 orang wakil kepala madrasah, 25 orang guru dan 5 orang pegawai. Untuk lebih jelasnya keadaan guru dan pegawai di MIN 1 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV.2**  
**Keadaan Guru dan Pegawai MIN 1 Pekanbaru**

No	Nama	NIP	Jabatan
1	Drs. Marzai	19670812 199703 1 004	Kepala
2	Dra. Sri Murni	19720101 200710 2 006	Wakabid. Kurikulum
3	Fatchurrozi, SE	19810720 200710 1 001	Wakabid. Kemuridan
4	Novviarti	19611105 198703 2 003	Wakabid. Sarana
5	Yusnidar, S.Pd.I	19720207 199503 2 002	Guru
6	Yarni Anita, S.Pd.I	19740321 199603 2 001	Guru
7	Wilda Multi, S.Ag	19730126 200701 2 011	Guru
8	Yunizar Syam, S.Pd.I	150 209 049	Guru
9	Hj. Rasuma, S.Pd.I	19640723 198703 2 002	Guru
10	Rosmiar, S.Pd.I	19680818 199903 2 001	Guru
11	Aries Neti Triani, S.Pd.I	19780506 200212 2 003	Guru
12	Tengkoe Ifryani, S.Pd.I	19750211 200501 2 006	Guru
13	Dra. Yusra	19680806 200701 2 048	Guru
14	Nora Gusti, S.Pd	19741024 200701 2 024	Guru
15	Zuldaswar, S.Ag	150 412 692	Guru
16	Zahroti Musanif, SE	19770124 200710 2 002	Guru
17	Nurlela, A.Ma	19680815 200701 2 051	Guru
18	Merry Anggraeni, S.Psi	19831203 200901 2 010	Guru
19	Badariah, S.Pd	19680406 200212 2 002	Guru
20	Sarawiah, S.Pd.I	19780822 200701 2 018	Guru
21	Gustiani, S.Pd	19811002 200501 2 007	Guru
22	Risdahayati, A.Ma	19740610 200710 2 002	Guru
23	Zulhendri	19771005 200901 1 015	Guru
24	Kiatma Dwi, SE	19720425 199803 2 001	Peg. TU
25	Abdul Hadi	19710504 200910 1 001	Peg. TU
26	Lismawati, . S.Pd.I	Honor	Guru
27	Budi Afrianto, A.Md	Honor	Guru
28	Idral Faizal	Honor	Guru
29	Abuzar, A.Ma	Honor	Guru Ekstrakurikuler
30	Nasrun	Honor	Guru Ekstrakurikuler
31	Syafrizal	Honor	Peg. kebersihan
32	Muhammad Kasir	Honor	Peg. kebersihan
33	Nurmawati	Honor	Peg. kebersihan

Sumber Data: *MIN 1 Pekanbaru, 2012*

## 7. Sarana dan Prasarana MIN 1 Pekanbaru

Sarana dan prasarana merupakan komponen pokok yang sangat penting guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.

Tanpa sarana dan prasarana yang memadai pendidikan tidak akan memberikan hasil yang maksimal. Untuk mengetahui secara garis besar sarana dan prasarana yang dimiliki MIN 1 Pekanbaru dapat diketahui dari tabel berikut:

**Tabel IV.3**  
**Sarana dan Prasarana MIN 1 Pekanbaru**

a. Ruangan Bangunan

No	Jenis ruangan	Luas/ Kuantitas	Kondisi			Jumlah
			Baik	Rusak ringan	Rusak berat	
1	Ruang Kelas	600 m <sup>2</sup>	8	2	-	10
2	Ruang Kantor TU	46 m <sup>2</sup>	1	-	-	1
3	Ruang Kep. Madrasah	20 m <sup>2</sup>	1	-	-	1
4	Ruang Tamu	32 m <sup>2</sup>	1	-	-	1
5	Ruang Majelis Guru	48 m <sup>2</sup>	1	-	-	1
6	Ruang Perpustakaan	96 m <sup>2</sup>	1	-	-	1
7	Ruang Serbaguna	72 m <sup>2</sup>	1	-	-	1
8	Ruang UKS	16 m <sup>2</sup>	1	-	-	1
9	Ruang Kantin	126 m <sup>2</sup>	1	-	-	1
10	Rumah Penjaga	36 m <sup>2</sup>	1	-	-	1
11	WC Guru	6 m <sup>2</sup>	3	-	-	3
12	WC Murid	6 m <sup>2</sup>	6	-	-	6
13	Gudang	10 m <sup>2</sup>	1	-	-	1
14	Pos Satpam	6 m <sup>2</sup>	1	-	-	1

Sumber Data: *MIN 1 Pekanbaru, 2012*

b. Infrastruktur

NO	JENIS	Luas/ Kuantitas	KONDISI		
			Baik	Rusak ringan	Rusak berat
1	Pagar Depan	70 m	70 m	-	-
2	Pagar Samping	120 m	120 m	-	-
3	Pagar Belakang	45 m	-	-	-
4	Tiang Bendera	1 bh	-	-	-
5	Menara Air	1	-	-	-
7	Saluran air	176 m	88 m	88 m	
8	Parkir	150 m <sup>2</sup>	1	-	-

Sumber Data: *MIN 1 Pekanbaru, 2012*

## c. Buku Perpustakaan

NO	JENIS BUKU	JUMLAH
1	Buku Teks Pelajaran Mata Pelajaran PAI	1.220
2	Buku Teks Pelajaran Mata Pelajaran Umum	1.560
3	Buku Referensi	32
4	Buku Bacaan Murid	143
5	Buku Pedoman Guru	15
6	Buku Bacaan Bernuansa Melayu	85

Sumber Data: *MIN 1 Pekanbaru, 2012*

**B. Hasil Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di kelas II MIN 1 Pekanbaru, pelaksanaan penelitian dimulai tanggal 02 April 2012 sampai dengan tanggal 23 April 2012. Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan *survey* (obeservasi) dan berdiskusi dengan guru mata pelajaran matematika mengenai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dan metode permainan pada aspek geometri dengan materi pembelajaran bangunan datar dan ruang yang diterapkan di sekolah tersebut.

Pelaksanaan penelitian di MIN 1 Pekanbaru bertujuan untuk meningkatkan Hasil belajar matematika siswa dengan penerapan model pembelajaran permainan dalm bangunan datar dan ruang. Pelaksanaan Pembelajaran tersebut terdiri dari dua siklus, yaitu setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dan satu kali ulangan harian. Waktu penelitian sesuai dengan jadwal pelajaran matematika di sekolah tersebut.

**Tabel IV.4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

<b>Pertemuan</b>	<b>Siklus</b>	<b>Hari/ Tanggal</b>	<b>Kegiatan/ Materi</b>
1.	I	Senin, 02 April 2012, Jam ke 3 dan ke 4	Menggambar dan mengenalkan bangun datar segiempat dan bangun ruang
2.	I	Selasa, 10 April 2012, Jam ke 3 dan ke 4	Ulangan harian
3.	II	Senin, 16 April 2012, Jam ke 3 dan ke 4	Mencari luas Bangun datar segiempat dan bangun ruang
4.	II	Selasa, 23 April 2012, Jam ke 3 dan ke 4	Ulangan harian

Sumber : Modifikasi Penulis, 2012.

### **1. Pertemuan Pra Tindakan (02 April 2012 )**

Proses pembelajaran pada pertemuan pertama berlangsung menggunakan metode yang biasa digunakan guru atau yang dikenal dengan metode konvensional. Sebelum pembelajaran berlangsung peneliti terlebih dahulu mengabsen siswa. Selanjutnya peneliti menjelaskan materi pembelajaran dan memberi contoh soal yang ada di buku pegangan siswa.

Setelah peneliti selesai menjelaskan materi pelajaran tentang bangunan datar dan ruang, peneliti meminta siswa untuk mengerjakan latihan yang ada di buku paket pegangan siswa. Pada saat siswa mengerjakan latihan. Dalam mengerjakan latihan yang diberikan, banyak sekali siswa yang tidak dapat menjawab latihan karena siswa tidak menguasai dan memahami materi yang telah dijelaskan.

Setelah semua siswa selesai mengerjakan latihan, selanjutnya peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan buku latihannya, untuk

dikoreksi guna mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan. Dari latihan sebelum dilakukan tindakan pada mata pelajaran matematika pada pokok bahasan murid, peneliti menemukan hasil yang diperoleh siswa belum optimal. Hal ini terlihat pada tabel berikut:

**Tabel IV.5**  
**Data Nilai Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	50	Tidak Tuntas
2	Siswa 2	50	Tidak Tuntas
3	Siswa 3	50	Tidak Tuntas
4	Siswa 4	50	Tidak Tuntas
5	Siswa 5	50	Tidak Tuntas
6	Siswa 6	50	Tidak Tuntas
7	Siswa 7	70	Tuntas
8	Siswa 8	50	Tidak Tuntas
9	Siswa 9	50	Tidak Tuntas
10	Siswa 10	70	Tuntas
11	Siswa 11	50	Tidak Tuntas
12	Siswa 12	50	Tidak Tuntas
13	Siswa 13	50	Tidak Tuntas
14	Siswa 14	80	Tuntas
15	Siswa 15	80	Tuntas
16	Siswa 16	50	Tidak Tuntas
17	Siswa 17	50	Tidak Tuntas
18	Siswa 18	80	Tuntas
19	Siswa 19	90	Tuntas
20	Siswa 20	70	Tuntas
21	Siswa 21	80	Tuntas
22	Siswa 22	50	Tidak Tuntas
23	Siswa 23	50	Tidak Tuntas
24	Siswa 24	50	Tidak Tuntas
25	Siswa 25	80	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1500</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>60</b>	

Sumber : Data Olahan Penulis, 2012.

Berdasarkan tabel IV.5 di atas dapat diketahui hasil belajar siswa kelas II MIN 1 Pekanbaru, dimana siswa yang tuntas secara individu dalam pembelajaran matematika yaitu 9 orang siswa dari 25 orang siswa. Untuk mengetahui persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa dapat diketahui dengan menggunakan rumus:

$$K = \frac{9}{25} \times 100\%$$

$$K = 0,36 \times 100\%$$

$$K = 36\%$$

Standar ketuntasan secara klasikal di MIN 1 Pekanbaru adalah 75% maka siswa kelas II MIN 1 Pekanbaru sebelum dilakukan tindakan belum mencapai ketuntasan secara klasikal, karena sebelum tindakan hasil belajar siswa belum mencapai target yang telah ditentukan.

## **2. Siklus I (Penerapan model permainan)**

Kegiatan pembelajaran pada siklus I ini peneliti melakukan dua kali pertemuan, dimana satu kali pertemuan melakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran permainan dan satu pertemuan untuk ulangan harian I.

### **a. Pertemuan Pertama (02 April 2012)**

#### **1) Perencanaan**

Perencana merupakan persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan. Ada pun yang dipersiapkan yaitu:

- a) Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I dan II. Dengan standar kompetensi dasar menggambar dan mencari luas bangun datar segiempat dan bangun ruang.
- b) Menunjuk teman sejawat untuk menjadi observer
- c) Mempersiapkan lembaran observasi untuk mengamati aktifitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dengan metode permainan pada aspek geometri.
- d) Mengelompokkan siswa jadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 orang, setiap kelompok akan diberikan cara membuat bujur sangkar

## **2) Pelaksanaan**

### **a) Pendahuluan**

Sebelum memasuki kelas guru berkomunikasi dengan para siswa tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan tujuan mempersiapkan diri siswa agar lebih antusias.

Ketika guru terhubung dengan dengan kondisi awal siswa, guru mulai mendapatkan nama-nama siswa dan memastikan keadaan awal siswa, setelah itu guru menyampaikan tujuan dan manfaat dari materi pembelajaran Bangunan ruang. Hal ini dilakukan agar menghilangkan gangguan-gangguan baik dari diri siswa maupun dari area sekitar.

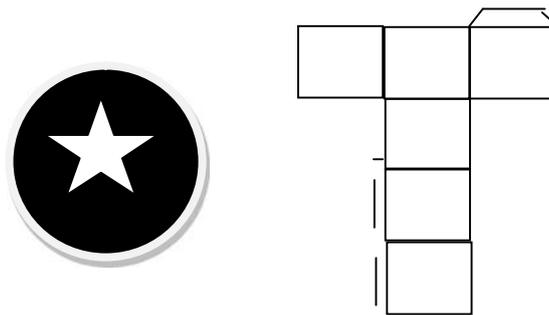
#### b) Kegiatan Inti

Membantu siswa di dalam memahami lebih mendalam tentang ciri-ciri bangun datar dan bangun ruang sederhana. Siswa diajak berdiskusi tentang bangun datar segiempat yang telah dipelajari sebelumnya serta nama-nama bangun ruang yaitu kubus, bola dan tabung. Setelah mereka mengingat nama-nama bangun tersebut, dimulailah membentuk kelompok dengan tiap kelompok terdiri dari 5 orang anak, karena banyaknya siswa ada 25 orang. Guru lebih menekankan pada siswa untuk dapat melakukan alat peraga lebih intensif. Siswa dipersilahkan saling memegang dan menukar bangun datar dengan bangunan ruang tersebut.

Siswa cukup memegang-megang dan meraba-raba bangun-bangun datar dan membanding-bandingkannya terutama bangun yang sama tetapi terbuat dari bahan yang berbeda, masing-masing dari plastik dan dari kawat., guru mengambil satu persatu alat peraga sambil menyebutkan nama bangun datar tadi seraya mendemonstrasikan ciri-ciri yang ada pada bangun tersebut. Pada waktu mengambil bangun kubus, murid menyebutkan cirinya bahwa segiempat tersebut mempunyai enam pasang sisi yang sama. Setelah itu, guru membagikan bangun ruang, seperti halnya pada bangun datar, pada bangun ruang.

Setelah dianggap cukup, siswa sudah tidak ada yang menanyakan dan mempersoalkan tentang nama dan ciri-ciri

bangun sederhana, guru langsung membagikan LKS untuk dikerjakan di dalam kelompok dalam memecahkan masalah bangunan datar, dan bangunan ruang membuat argumen untuk mendukung solusi penyelesaian.



**Gambar IV.6** Cara membuat bujur Sangkar

Selama siswa berkerja pada kelompoknya masing-masing guru berkeliling mengamati dan memberi bimbingan pada setiap kelompok. Selanjutnya guru meminta masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil kerja ke depan kelas secara bergantian dan kelompok lain memberi tanggapan. Guru membimbing siswa dengan memberikan penjelasan.

Siswa konsentrasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu mengenal bangunan datar dan bangunan ruang namun tidak sedikit siswa mengobrol dengan teman sekelasnya karena telah memahami bangunan datar.

#### c) Penutup

Setelah tahapan-tahapan dalam pembelajaran dilaksanakan, selanjutnya setiap siswa diberikan tes akhir siklus I yang

bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa pada pelajaran matematika bangun ruang. Untuk pemeriksaan hasil ulangan harian siklus I dan perhitungan skor individu dilakukan di luar jam pelajaran.

Pada akhir pembelajaran guru dan siswa menyimpulkan mengenai pembelajaran bangunan datar dan ruang hari ini dan memperbaiki kekurangan-kekurangannya pada saat pembelajaran berikutnya. Sebelum pembelajaran akhir guru memastikan keadaan akhir siswa yang telah melaksanakan dan menyelesaikan soal-soal latihan.

#### **b. Pertemuan Kedua (10 April 2012)**

Pertemuan kedua pada siklus pertama melaksanakan ulangan harian I guna untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus I. Ulangan harian pertama dilaksanakan dalam waktu 50 menit yang terdiri dari 10 butir soal. Setelah dilakukan ulangan harian pada siklus I maka dapat diketahui hasil belajar siswa kelas II MIN 1 Pekanbaru seperti terlihat pada tabel berikut ini:

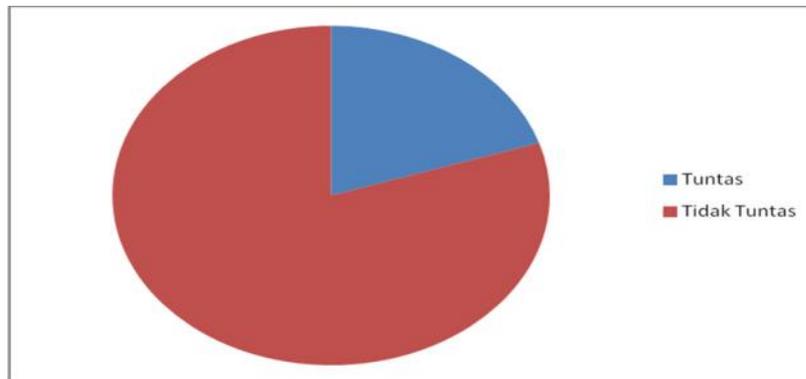
**Tabel IV.7**  
**Data Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	Siswa 1	90	Tuntas
2	Siswa 2	80	Tuntas
3	Siswa 3	70	Tuntas
4	Siswa 4	70	Tuntas
5	Siswa 5	60	Tidak Tuntas
6	Siswa 6	60	Tidak Tuntas
7	Siswa 7	70	Tuntas
8	Siswa 8	80	Tuntas
9	Siswa 9	80	Tuntas
10	Siswa 10	70	Tuntas
11	Siswa 11	60	Tuntas
12	Siswa 12	70	Tuntas
13	Siswa 13	60	Tidak Tuntas
14	Siswa 14	80	Tuntas
15	Siswa 15	80	Tuntas
16	Siswa 16	60	Tidak Tuntas
17	Siswa 17	80	Tuntas
18	Siswa 18	80	Tuntas
19	Siswa 19	90	Tuntas
20	Siswa 20	70	Tuntas
21	Siswa 21	80	Tuntas
22	Siswa 22	60	Tidak Tuntas
23	Siswa 23	90	Tuntas
24	Siswa 24	80	Tuntas
25	Siswa 25	80	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1850</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>74</b>	

Sumber : Data Olahan Penulis, 2012.

Data nilai hasil belajar siswa kelas II MIN 1 Pekanbaru pada siklus I dengan menggunakan metode permainan pada aspek geometri

dengan metode bangunan datar dan Bangunan ruang dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



**Gambar IV.8** Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus I

Dari hasil ulangan harian siklus pertama maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran permainan hasil belajar siswa meningkat bila dibandingkan sebelum dilakukan tindakan. Hal ini terlihat jelas, pada ulangan harian sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya 70 dengan siswa yang tuntas 9 orang siswa dan pada siklus pertama rata-rata siswa meningkat menjadi 74 dengan siswa yang tuntas 18 orang siswa.

### c. Observasi

Berdasarkan pengamatan observasi berkaitan dengan aktivitas siswa pada siklus I melalui hasil observasi “aktivitas siswa” yang diukur dari 10 komponen memperoleh skor 1.217 dengan persentase 60,01%, sedangkan skor yang diharapkan adalah 2.028 ( $4 \times 10 \times 25$ ) yakni 100%. Dengan demikian aktivitas siswa pada siklus I dapat dikategorikan aktif, dimana terletak pada range persentase 56%-75%.

Sedang “aktivitas guru” berdasarkan pengamatan observer pada siklus pertama memperoleh skor 38 dengan persentase 73,08%. Padahal skor yang diharapkan dari hasil observasi aktivitas guru adalah 52. Dengan demikian aktivitas guru pada siklus I dapat dikategorikan aktif, dimana terletak pada range persentase 56%-75%. Dari lembar observasi aktivitas guru, observasi menyampaikan hasil pengamatannya mengenai model pembelajaran permainan ditemukan perencanaan yang tidak sesuai sebagai berikut:

- a). Guru belum bisa menggunakan waktu dengan baik, hal ini ditunjukkan oleh tahapan pembelajaran yang tidak sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan.
- b). Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa dalam hal menyampaikan tujuan dari materi pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- c). Guru kurang memantau siswa sehingga banyak siswa yang mengobrol dan bercanda selama proses pembelajaran berlangsung.
- d). Guru kurang mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang belum berani mengajukan soal/pertanyaan dan menjawab soal/pertanyaan yang diajukan oleh siswa lain terutama pada saat diskusi kelas serta mengarahkan siswa agar dalam mengerjakan latihan soal dilakukan secara berkelompok bukan sendiri-sendiri.

#### d. Refleksi Siklus I

Pada siklus I hasil belajar siswa mengalami sedikit peningkatan, yaitu dari 9 siswa yang mengalami ketuntasan secara individu meningkat menjadi 18 orang yang telah tuntas secara individu dan 10 orang siswa tidak tuntas secara individu. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal adalah:

$$K = \frac{18}{25} \times 100\%$$

$$K = 0,72 \times 100\%$$

$$K = 72\%$$

Standar ketuntasan secara klasikal di MIN 1 Pekanbaru adalah 75% maka siswa kelas II MIN 1 Pekanbaru pada siklus pertama dengan menggunakan model pembelajaran permainan belum mencapai ketuntasan secara klasikal, karena sebelum tindakan hasil belajar siswa belum mencapai target yang telah ditentukan maka dilanjutkan pada siklus II.

Secara umum yang diperoleh pada pembelajaran siklus I, aktivitas siswa yang diharapkan belum terlaksana dengan baik. Dari hasil pengamatan peneliti selama melakukan tindakan, perencanaan yang tidak sesuai adalah:

- 1) Saat membagi kelompok belajar siswa banyak waktu yang terbuang, sehingga tidak sesuai dengan perencanaan awal.
- 2) Pada saat siswa mengerjakan LKS siswa tidak bekerja sama atau kurang kompak dengan kelompoknya.

- 3) Pada siklus pertama siswa belum mencapai ketuntasan klasikal.

Rencana yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki tindakan ini adalah:

- 1) Sebelum memulai pelajaran siswa sudah duduk dalam kelompok masing-masing, agar waktu yang digunakan sesuai dengan perencanaan
- 2) Memantau dan membimbing siswa baik itu secara individu maupun kelompok, agar siswa memahami materi yang diberikan.
- 3) Memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar.

## **2. Siklus II (Penerapan model pembelajaran Permainan)**

Pembelajaran pada siklus II disusun berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang dilakukan pada siklus I. Kegiatan pembelajaran pada siklus II berisi tentang kegiatan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran siklus II. Adapun materi yang dibahas yaitu Bangunan datar dan bangunan Ruang, Lingkaran (bola).

### **a. Pertemuan Pertama Siklus II (16 April 2012)**

#### **1. Perencanaan**

- a) Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I dan II. Dengan standar kompetensi dasar
- b) Mencari luas kubus, segi tiga dan balok
- c) Sedangkan kompetensi dasar yang dicapai adalah Mencari Volume mencari luas kubus, kerucut dan balok
- d) Menunjuk teman sejawat untuk menjadi observer

- e) Mempersiapkan lembaran observasi untuk mengamati aktifitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dengan metode permainan pada aspek geometri.
- f) Mengelompokkan siswa jadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 orang, setiap kelompok akan diberi benda berbentuk balok, kerucut, bola

## **2. Pelaksanaan**

### **a) Pendahuluan**

Sebelum memasuki kelas guru berkomunikasi dengan para siswa tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan tujuan mempersiapkan diri siswa agar lebih antusias. Sebelum dimulai guru membangun lingkungan penyambutan untuk mendorong terus berlangsungnya keadaan kesadaran yang rileks.

Ketika guru terhubung dengan dengan kondisi awal siswa, guru mulai menyampaikan harapan-harapan dan kepentingan dari materi pembelajaran. Hal ini dilakukan agar menghilangkan gangguan-gangguan baik dari diri siswa maupun dari area sekitar.

Pada siklus pertama sebagian siswa sudah tahu bentuk bangunan ruang dan bangunan datar Kegiatan ini diawali oleh guru dengan memberikan gambaran besar mengenai materi menghitung luas bangunan.

### b) Kegiatan Inti

Guru kemudian memberikan permasalahan tentang bangunan datar dan bangunan ruang dengan didukung alat peraga gambar yang sudah diwarnai untuk meningkatkan multi kecerdasan secara keseluruhan yang terdapat pada Siklus II.



**Gambar IV.9** Alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran

Setelah guru mengenalkan bangunan datar dan Bangunan Ruang secara berkelompok. Guru memberikan batasan waktu selama 30 menit kepada siswa untuk bekerja secara berkelompok yang terdiri dari 5 orang untuk mengumpulkan dan menempelkan dipapan tulis serta data yang diperlukan dan digunakan dalam menempatkan bangunan datar dan Bangunan ruang.

Dalam hal ini, guru dan observer mengobservasi kegiatan siswa dari kelompok satu ke kelompok yang lainnya, memotivasi siswa untuk terus berusaha mencari perbandingan yang diselidiki oleh setiap kelompok, membimbing siswa untuk menemukan dan menyelesaikan sendiri dan mendorong siswa untuk aktif dan komunikatif dalam menyelesaikan masalah. Selain itu guru menekankan pemahaman akan tahapan-tahapan pemecahan masalah dengan baik.

Pada siklus ini siswa mulai berkurang siswa yang mengobrol dengan teman sekelasnya karena telah selesai menyelesaikan.

maka guru membuat permainan dengan memberikan reward (penghargaan) yang mempresentasikan hasil diskusi dengan benar, setiap kelompok antusias untuk mendemonstrasikan hasil mereka, maka guru merubah permainan saling tembak. Guru melakukan observasi ini baik secara perseorangan maupun secara kooperatif dan kelompok lain diberi kesempatan menanggapi dan mengeluarkan idenya apabila hasil yang dipresentasikan temannya tidak sesuai dengan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok yang mengapi dengan benar maka diberikan reward.

Setelah demonstrasi selesai guru dan siswa meninjau ulang hasil demonstrasi. Dan menyimpulkan secara bersama sama tentang mencari luas bangunan datar dan ruang, hal ini bertujuan agar materi tercerna secara mendalam sehingga materi tersebut.

Pada tahap terakhir guru memberikan gambaran tentang manfaat model pembelajaran, misalnya berefleksi, meninjau ulang hasil, dan hubungan materi dengan materi selanjutnya.

#### c) Penutup

Setelah tahapan-tahapan dalam pembelajaran dilaksanakan, selanjutnya setiap siswa diberikan tes akhir siklus II yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Untuk pemeriksaan hasil tes akhir

siklus II dan perhitungan skor individu dilakukan di luar jam pelajaran.

Pada akhir pembelajaran guru dan siswa menyimpulkan mengenai pembelajaran hari ini dan memperbaiki kekurangan-kekurangannya pada saat pembelajaran berikutnya. Sebelum pembelajaran akhir guru memastikan keadaan akhir siswa.

**b. Pertemuan Kedua (23 April 2012)**

Pertemuan kedua pada siklus kedua siswa kelas II MIN 1 Pekanbaru dengan melaksanakan ulangan harian II guna untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus II yang ditetapkan sesuai dengan indikator pada Bab II. Ulangan harian pertama dilaksanakan dalam waktu 50 menit yang terdiri dari 10 butir soal.

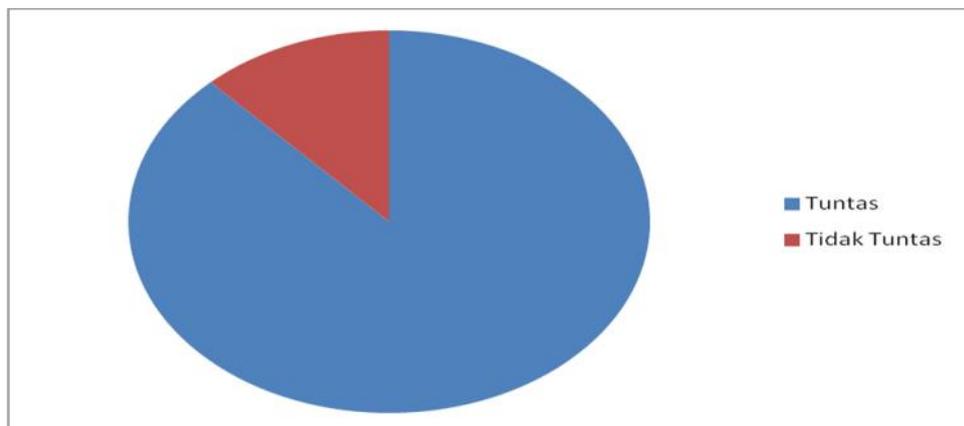
Setelah dilakukan ulangan harian pada siklus II siswa kelas II MIN 1 Pekanbaru dengan menggunakan metode permainan pada aspek geometri dengan mencari luas bangunan datar dan bangunan ruang, dapat diketahui hasil belajar siswa kelas II MIN 1 Pekanbaru pada siklus II menunjukkan hasil yang sangat signifikan dengan data nilai hasil belajar siswa seperti terlihat pada tabel berikut ini:

**Tabel IV. 10**  
**Data Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	100	Tuntas
2	Siswa 2	80	Tuntas
3	Siswa 3	80	Tuntas
4	Siswa 4	70	Tuntas
5	Siswa 5	80	Tuntas
6	Siswa 6	90	Tuntas
7	Siswa 7	90	Tuntas
8	Siswa 8	80	Tuntas
9	Siswa 9	90	Tuntas
10	Siswa 10	70	Tuntas
11	Siswa 11	80	Tuntas
12	Siswa 12	70	Tuntas
13	Siswa 13	80	Tuntas
14	Siswa 14	90	Tuntas
15	Siswa 15	80	Tuntas
16	Siswa 16	60	Tidak Tuntas
17	Siswa 17	90	Tuntas
18	Siswa 18	100	Tuntas
19	Siswa 19	90	Tuntas
20	Siswa 20	80	Tuntas
21	Siswa 21	90	Tuntas
22	Siswa 22	60	Tidak Tuntas
23	Siswa 23	70	Tuntas
24	Siswa 24	90	Tuntas
25	Siswa 25	100	Tuntas
	<b>Jumlah</b>	2060	
	<b>Rata-rata</b>	82,4	

Sumber : Data Olahan Penulis, 2012.

Data nilai hasil belajar siswa kelas II MIN 1 Pekanbaru pada siklus II dengan menggunakan metode permainan pada aspek geometri dengan metode bangunan datar dan ruang dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



**Gambar IV.11** Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus II.

### c. Observasi

Berdasarkan pengamatan observer berkaitan dengan aktivitas siswa pada siklus kedua melalui hasil observasi “aktivitas siswa” yang diukur dari 10 komponen memperoleh skor 1.632 dengan persentase 80,47%, sedangkan skor yang diharapkan adalah 2.028 ( $4 \times 10 \times 25$ ) yakni 100%. Dengan demikian aktivitas siswa pada siklus kedua dapat dikategorikan sangat aktif, dimana terletak pada range persentase 76% - 100%.

Sedang “aktivitas guru” berdasarkan pengamatan observer pada siklus kedua memperoleh skor 49 dengan persentase 73,08%. Padahal skor yang diharapkan dari hasil observasi aktivitas guru adalah 52. Dengan demikian aktivitas guru pada siklus II dapat dikategorikan sangat aktif, dimana terletak pada range persentase 76% - 100%. Selanjutnya dari lembar observasi aktivitas guru observasi menyampaikan hasil pengamatannya mengenai model permainan sebagai berikut:

- 1) Tahapan-tahapan dalam pembelajaran permainan sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan waktu yang direncanakan.
- 2) Guru sudah mampu membimbing dan mengarahkan siswa sehingga banyak siswa yang aktif mengajukan soal/pertanyaan dan mengemukakan pendapat baik pada saat diskusi kelompok maupun diskusi kelas.
- 3) Tidak ada siswa yang bercanda selama pembelajaran, seluruh siswa konsentrasi mengikuti kegiatan pembelajaran.

**d) Refleksi Siklus II**

Pada siklus kedua hasil belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I dari 18 siswa yang mengalami ketuntasan secara individu dan di siklus kedua meningkat menjadi 22 orang yang telah tuntas secara individu dan 3 orang siswa tidak tuntas secara individu. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal adalah:

$$K = \frac{22}{25} \times 100\%$$

$$K = 0,88 \times 100\%$$

$$K = 88\%$$

Standar ketuntasan secara klasikal di MIN 1 Pekanbaru adalah 75% sehingga hasil ini sudah mencapai target yang penulis harapkan, maka siswa kelas II MIN 1 Pekanbaru pada siklus kedua dengan menggunakan model pembelajaran permainan sudah

mencapai ketuntasan secara klasikal. Oleh karena itu siklus ini dihentikan.

Secara umum yang diperoleh pada pembelajaran siklus II serta hasil analisis antara guru dan observer, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam bekerja dan berperan aktif dengan langkah-langkah pembelajaran yang diminta telah baik dan meningkat bila dibandingkan dengan sebelumnya

### **C. Pembahasan**

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil pengamatan aktivitas guru dan murid, serta ketuntasan hasil belajar murid baik secara individu maupun kelompok dalam dua siklus, setelah diterapkan metode permainan.

#### **1. Aktivitas Guru dan Murid**

Aktivitas guru dan murid melalui model permainan dapat dilihat pada lembaran observasi murid dan guru yang telah diisi oleh observer dengan diberi skor yaitu: (a) Baik diberi skor 3, (b) Kurang Baik diberi skor 2, (c) Tidak Baik diberi skor 1.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas murid mengalami peningkatan, di mana pada siklus pertama aktivitas murid memperoleh skor 1.217 atau 60,01% dengan kategori kurang baik. Pada siklus kedua hasil observasi aktivitas murid mengalami peningkatan menjadi 1.632 atau 80,47% dengan kategori baik. Selain aktivitas murid, aktivitas guru juga mengalami peningkatan, dimana pada siklus pertama aktivitas guru memperoleh skor

73,08% dengan kategori Baik, sedangkan pada siklus kedua mengalami peningkatan yaitu dengan skor 88% dengan kategori Baik.

## **2. Ketuntasan Hasil Belajar**

### **a. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika pada Siklus I**

Pada siklus I dilakukan ulangan harian pertama yang terdiri dari 10 butir soal. Dari hasil tes belajar tersebut terdapat 18 orang murid yang mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan dalam KKM sekolah yaitu 66, sedangkan murid yang tidak mencapai ketuntasan individu adalah 7 orang murid.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan murid kelas II MIN 1 Pekanbaru dengan penerapan model permainan pada bangunan datar dan ruang pada pelajaran matematika dengan pokok bahasan bangunan datar dan ruang, belum mampu mencapai ketuntasan klasikal pada siklus I.

### **b. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika pada Siklus II**

Pada siklus II dilakukan ulangan harian kedua yang terdiri dari 10 butir soal. Dari hasil tes belajar tersebut seluruh murid sudah mencapai ketuntasan. Dengan demikian ketuntasan secara klasikal telah tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan murid kelas II MIN 1 Pekanbaru dengan penerapan model permainan pada pelajaran matematika dengan pokok bahasan mencari luas bangunan datar dan ruang, telah mampu mencapai ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II.

Hasil analisis ketuntasan hasil belajar murid kelas II MIN 1 Pekanbaru secara individu dan klasikal sebelum tindakan dan setelah penerapan model permainan pada setiap siklus dapat dilihat pada table IV. 11 sebagai berikut:

**Tabel IV.12**  
Hasil Analisis Ketuntasan Hasil Belajar  
Murid Kelas II MIN 1 Pekanbaru

No	Ulangan Harian	Jumlah Murid Kelas Tindakan	Ketuntasan Hasil Belajar		Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal
			Jumlah Murid	%	
1	Sebelum Tindakan	25	9	36%	Tidak Tuntas
2	Siklus I	25	18	74%	Tidak Tuntas
3	Siklus II	25	22	88%	Tuntas

Sumber data: *Hasil Olahan Penelitian, 2012*

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui ketuntasan hasil belajar murid pada setiap siklus meningkat, hal ini dapat diketahui dimana pada siklus pertama ketuntasan individu mencapai angka 18 Orang murid dengan ketuntasan klasikal 74% dan pada siklus kedua meningkat dimana 22 orang murid dinyatakan tuntas secara individu dengan ketuntasan klasikal mencapai 88%.

Dengan demikian dapat disimpulkan penerapan model permainan pada pelajaran matematika dengan pokok basasan bangunan datar dan ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MIN 1 Pekanbaru.

Selanjutnya hasil rata-rata hasil belajar siswa kelas II pada MIN 1 Pekanbaru dengan menerapkan metode permainan pada aspek geometri sebelum dan sesudah tindakan dapat dilihat pada tabel berikut:

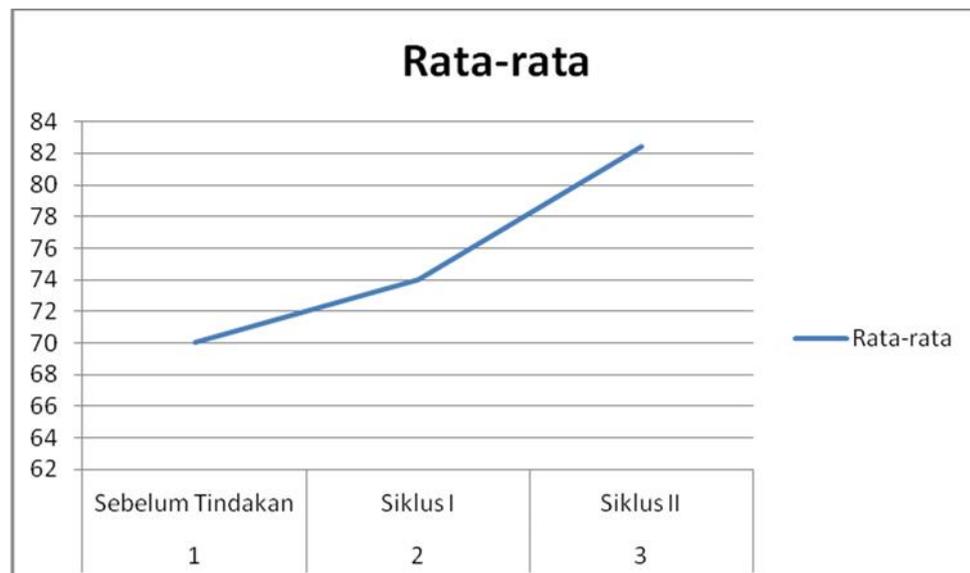
**Tabel IV.13**  
**Rata-rata hasil belajar murid kelas V MIN 1 Pekanbaru**

No	Ulangan Harian	Rata-rata
1	Sebelum Tindakan	70
2	Siklus I	74
3	Siklus II	82,4

Sumber Data: *Hasil olahan penelitian, 2012*

Dari tabel IV.12 rata-rata hasil belajar murid di atas, rata-rata hasil belajar murid sebelum tindakan tergolong rendah, yaitu 70, sedangkan pada siklus pertama rata-rata hasil belajar murid meningkat menjadi 74 dan pada ulangan harian siklus II rata-rata hasil belajar murid meningkat lagi menjadi 82,4.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat perkembangan hasil belajar murid kelas II MIN 1 Pekanbaru dengan menerapkan metode permainan pada aspek geometri, sebelum tindakan dan setelah tindakan (siklus I dan siklus II) dapat dilihat pada grafik berikut:



**Gambar IV.14** Grafik Perkembangan Ketuntasan Belajar Murid

Berdasarkan grafik di atas, terlihat jelas peningkatan ketuntasan belajar matematika melalui penerapan model permainan pada murid kelas II MIN 1 Pekanbaru secara klasikal, dimana persentase ketuntasan hasil belajar murid secara klasikal sebelum mendapat tindakan yaitu 36%, pada siklus pertama mengalami peningkatan menjadi 74%, dan pada siklus kedua hasil belajar murid secara klasikal juga mengalami peningkatan menjadi 88%.

Dari hasil penelitian yang telah penulis laksanakan dalam tiga ulangan harian dan dengan melihat grafik perkembangan ketuntasan hasil belajar murid secara klasikal, dan memenuhi KKM yang telah ditetapkan di MIN 1 Pekanbaru, yaitu 66 untuk ketuntasan individu dan 75 untuk ketuntasan klasikal, maka dapat disimpulkan hasil belajar murid kelas V MIN 1 Pekanbaru meningkat. Hal ini sesuai dengan indikator hasil belajar, yaitu daya serap terhadap bahan pengajaran (materi) yang diajarkan mencapai hasil belajar atau prestasi belajar tinggi, baik secara individual maupun secara klasikal atau kelompok dan Terjadinya perubahan terhadap perilaku murid, sehingga terdapat motivasi untuk memahami, menguasai, dan mencerna materi yang diajarkan pada tingkat ketuntasan belajar.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa siswa senang dalam pembelajaran matematika karena senang bermain sambil belajar perbuatan yang mengandung kasyikan tersendiri bagi siswa. Metode permainan adalah mengenal konsep matematika lewat berbagai

bentuk permainan.<sup>33</sup> menurut Roestijah, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>34</sup> Metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru. Pengertian lain ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa didalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok (klasikal), agar palajaran tersebut dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.<sup>35</sup>

Menurut E. Mulyasa, dari segi proses, pembelajaran dikatan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau sebahagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental dan maupun sosial dalam proses pembelajaran baik disamping menunjukkan kegairahan untuk belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar maupun rasa percaya diri sendiri.<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia. 1997, hal. 220

<sup>34</sup> Djamarah, *Op. Cit*, hal. 84.

<sup>35</sup> Abu Ahmadi, *Op. Cit*, hal. 168.

<sup>36</sup> E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara. 2010, hal. 218.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari penyajian dan analisis data, maka dapat disimpulkan hasil penelitian Penerapan Metode Permainan pada Aspek Geometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Murid Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pekanbaru. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas murid mengalami peningkatan, di mana pada siklus pertama aktivitas murid memperoleh skor 1.217 atau 60,01% dengan kategori kurang baik. Pada siklus kedua hasil observasi aktivitas murid mengalami peningkatan menjadi 1.632 atau 80,47% dengan kategori baik. Selain aktivitas murid, aktivitas guru juga mengalami peningkatan, dimana pada siklus pertama aktivitas guru memperoleh skor 73,08% dengan kategori Baik, sedangkan pada siklus kedua mengalami peningkatan yaitu dengan skor 88% dengan kategori tuntas, dimana kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan MIN 1 Pekanbaru 75%, maka siklus dihentikan.

#### **B. Saran**

Dari pembahasan hasil penelitian penulis mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan penerapan Penerapan Metode Permainan pada Aspek Geometri dalam pelajaran matematika sebagai berikut:

1. Metode Permainan pada Aspek Geometri dapat digunakan sebagai suatu alternatif pembelajaran bagi guru matematika dalam menyajikan materi

matematika yang lain untuk meningkatkan hasil serta kemampuan matematika murid.

2. Dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya menciptakan iklim belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga murid termotivasi untuk berperan aktif dan suasana belajar juga menjadi aktif.

Guru hendaknya lebih terampil dalam menggunakan model pembelajaran agar hasil belajar murid dapat meningkat.

### Daftar Pustaka

- Abu Ahmadi, 1992, *Psikologi Umum*, Jakarta, Rhineka Cipta.
- , 1997. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung, Pustaka Setia.
- Agus Sujanto, 1992, *Psikologi Umum*, Jakarta, Aksara Baru.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Jakarta: Dirjen Manajemen Dikdasmen Direktorat Pembinaan Pendidikan.
- Diah, Rosi Kartika Sari. 2007. *Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Pendekatan Montessori (PTK Pembelajaran Matematika Kelas IV Sdn Kutoharjo 5 Rembang*. Surakarta : FKIP UMS.
- Ferdinan. 2005. *Metode Analisis Jalur*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Henry Guntur Tarigan, 1978. *Membaca*, Bandung, Angkasa.
- Herman Hudoyo, 1998. *Pengembangan Kurikulum dan Pelaksanaan di Depan Kelas*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Isjoni, 2007. *Jurnal Guru dan Tanggung Jawabnya*.
- Jalaludin. 2007. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Guru Pacu Motivasi Belajar Siswa*.
- Mahruzar, Aulia. 2003, *Jurnal Hubungan Antara Jaminan Keselamatan Kerjadengan Motivasi Kerja Karyawan pada Cv. Citra Pandora Banda Aceh*.
- M. Khafid, 2010. *Gemar Belajar matematika Tingkat SD Kelas II*, Bandung, Erlangga.
- Moleong, Lexy. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Dedy. 2004. *Metologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

- Mulyasa. 2005. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Jakarta : Depdiknas.
- Munawir, 2005. *Beberapa Faktor Pendukung dalam Mengantar Keberhasilan Belajar*, Cendikia Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan Vol. 4, Ponorogo.
- Oemar Hamalik, 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bandung: Bumi Aksara.
- Setiaji, Bambang. 2004. *Panduan Riset Dengan Pendekatan Kuantitatif*. Surakarta: UMS.
- Siagian, S. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Spradley, P. James. 2007. *Etnografi*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Siagian P. Sondang. 2002. *Kiat Meningkatkan Produktivitas Kerja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Soetjipto dan Raffis Kosasi, 1999. *Profesi Keguruan*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2002. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Syaodih Nana. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Umar, Husein. 2003. *Metode Riset Perilaku Organisasi*. Jakarta : Gramedia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Depdiknas.