

**PENERAPAN METODE PERMAINAN PERKALIAN PLAT NOMOR
KENDARAAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR NEGERI 002 TANJUNG
KECAMATAN KOTO
KAMPAR HULU**



OLEH

RINA MAHDALENA

NIM. 11018204299

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

**PENERAPAN METODE PERMAINAN PERKALIAN PLAT NOMOR
KENDARAAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR NEGERI 002 TANJUNG
KECAMATAN KOTO
KAMPAR HULU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

RINA MAHDALENA

NIM. 11018204299

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

ABSTRAK

Rina Mahdalena (2012) : Penerapan Metode Permainan Perkalian Pelat Nomor Kendaraan untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar siswa terhadap materi pelajaran matematika pada kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung. Berdasarkan analisa hal ini dipengaruhi oleh metode yang digunakan guru selama ini. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode permainan pelat nomor kendaraan yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan pelat nomor kendaraan yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung yang berjumlah 39 orang. Adapun objek penelitiannya adalah penerapan metode permainan pelat nomor kendaraan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini indikator keberhasilan minat siswa belajar matematika yang ditetapkan adalah mencapai minimal dengan persentase 75%.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa metode permainan pelat nomor kendaraan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan minat siswa dari sebelum tindakan rata-rata sebesar 59.49% dengan kategori sedang, siklus I meningkat sebesar 69.74% dengan kategori sedang, siklus II minat siswa mencapai rata-rata 74.36% dengan kategori tinggi, dan pada siklus III rata-rata minat siswa mencapai 82.05% dengan kategori tinggi. Sehingga peningkatan minat siswa meningkat dari sebelum tindakan hingga tindakan pada siklus III mencapai sebesar 22.56%.

ABSTRACT

Rina Mahdalena (2013) : Application of Games Vehicles Number Plate Method to Enhance Students Interest of Math in Class III State Primary School 002 Tanjung Koto Kampar Hulu District

This study is a class action research is motivated by the lack of interest in learning math students to the subject matter in Class III Primary School 002 Tanjung. Based on the analysis it is influenced by the method used for this teacher. The purpose of this study is to describe the application of learning methods in vehicle license pelate game improve students' interest in learning math in class III Primary School 002 Tanjung.

The class action research in class III studies by totaling 39 people. The object of research is the application of the learning methods of game license pelates to increase students' interest in learning math third grade cape Elementary School 002. The research was conducted in three cycles. To collect the data the researchers used observation and documentation. In this study, indicators of success, interest in students to learn mathematics is to achieve a minimal set with a percentage of 75%.

Based on these results, it is concluded that games vehicles number plate method can improve student interest in mathematics. It can be seen from the increase of student interest before action on average by 59.49% with enough categories, cycle increased by 69.74% with enough categories, second cycle students interest at an average of 74.36% to the good category, and the third cycle average the average interest of 82.05% of students achieving good category. Thus increasing student interest increased from prior actions to actions at the third cycle mecapai of 22.56%.

الخلاصة

رينا محداينا(2013): تطبيق طريقة العدد الرقم العربية لترقية رغبة التعليم لدى التلاميذ

الصف الثالث فى المدرسة الابتدائية الحكومية 002 تانجنج

هدارية كوتو كمبار حولو.

هذا البحث هو البحث العمال الفصل و خلفية هذا البحث ناقص من رغبة التعليم التلاميذ على مادة الرياضيات الصف الثالث فى المدرسة الابتدائية الحكومية 002 تانجنج. بأساس تحليل تأثير الطريقة الذى يستخدم المدرّس. هدف البحث لصور تطبيق التعليم العدد الرقم العربية لترقية رغبة التعليم لدى التلاميذ على مادة الرياضيات الصف الثالث فى المدرسة الابتدائية الحكومية 002 تانجنج.

هذا البحث هو البحث العمال الفصل و افراد البحث الصف الرابع 93 من التلاميذ. و موضوعه تطبيق التعليم العدد الرقم العربية لترقية رغبة التعليم الرياضيات التلاميذ الصف الثالث فى المدرسة الابتدائية الحكومية 002 تانجنج. ويستخدم هذا البحث الثلث الدور. لجمع البيانات فى هذا البحث بملاحظة و التوثيق. فى هذا البحث العوامل أن نتيجة رغبة التعليم التلاميذ فى مادة الرياضيات كما إثباتا وهو 75 فى المائة.

بأساس نتيجة البحث يأخذ نتيجة لترقية رغبة التعليم التلاميذ على مادة الرياضيات. وينظر من ترقيتا رغبة التعليم التلاميذ قبل العمالية بنتيجة 59,49 فى المائة وهو كاف, فى دور الأول ترقيتا 69,74 فى المائة وهو كاف, ثم فى دور الثانى رغبة التعليم التلاميذ 74,36 فى المائة وهو جيد, وفى دور الثالث 82,05 فى المائة وهو جيد. إذان ترقيتا رغبة التعليم التلاميذ من قبل الامل إلى الدور الثلث 22,56 فى المائة.

PENGHARGAAN

Maha suci Allah, segala puji bagi-Nya, tiada tuhan selain Dia. Dialah yang menaburkan hikmah benih-benih kehidupan, Dialah yang memiliki nama-nama yang indah dan hanya Dialah yang Maha Kuasa atas segala sesuatu. Shalawat serta salam semoga dilimpahkan kepada Rasulullah SAW, teladan utama bagi manusia dan rahmat bagi seluruh alam. Seiring dengan itu, atas izin-Nya jualah penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: *“Penerapan Metode Perkalian Pelat Nomor Kendaraan untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu”*.

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

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir, selaku Rektor UIN SUSKA Riau beserta staf.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta Pembantu Dekan I, II dan III.
3. Ibu Sri Murhayati, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Melly Andriani, M.Pd., selaku pembimbing yang telah banyak berperan dan memberikan petunjuk hingga selesainya penulisan skripsi ini.

5. Seluruh dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yang telah membekali ilmu kepada penulis.
6. Kepala staf dan karyawan perpustakaan UIN Suska yang telah memberikan kesempatan peminjaman buku dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Sumawati, A.Ma.Pd., selaku kepala sekolah di SDN Negeri 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu beserta seluruh majelis guru yang telah memberikan informasi dan bantuan yang sangat diperlukan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teruntuk Suamiku Yendri Juniko, yang telah memberikan dukungan, segenap kasih sayang, semangat dan do'anya demi selesainya skripsi ini.
9. Buat seluruh keluarga tersayang, untuk kakak Mersi, A.Ma., dan mamak Masrianto, S.Si., yang telah memberikan segenap kasih sayang, semangat untuk keberhasilan penulis.
10. Buat rekan-rekan yang telah banyak memberikan motivasi dan bantuan buat penulis selama penulis menimba ilmu.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bantuan dalam pelaksanaan penelitian.

Akhirnya atas segala bantuan dari semua pihak semoga menjadi amal sholeh dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya. *Amin ya Robbal Alamin*

Pekanbaru, Januari 2013
Penulis

Rina Mahdalena

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	4
C. Permasalahan	5
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Konsep Teoretis	7
B. Penelitian Relevan	20
C. Indikator Keberhasilan	21
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Bentuk Penelitian	26
B. Subjek dan Objek Penelitian	27
C. Tempat Penelitian	27
D. Rancangan Penelitian	28
E. Instrumen Penelitian	31
F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Teknik Analisis Data	32
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	34
B. Penyajian Data	37
C. Pembahasan	62
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit, meskipun ada yang menyenangi pelajaran itu. Segala cara dan usaha dilakukan untuk dapat mewujudkan adanya pemahaman belajar yang baik pada mata pelajaran matematika. Banyak usaha yang dilakukan oleh orang tua untuk membantu putra-putrinya agar mampu menguasai operasi berhitung. Misalnya, mengikutsertakan putra-putrinya mengikuti bimbingan belajar di sekolah, mendatangkan guru privat di rumah, dan mengikutkan bimbingan di tempat kursus.

Agar siswa dapat menerima dan memahami operasi berhitung dengan baik, maka diperlukan usaha untuk menarik minat siswa, salah satunya adalah dengan cara memanipulasi suasana pembelajaran dan media pembelajaran. Dengan menerapkan pembelajaran yang menarik maka siswa akan giat dalam belajar, sehingga kegiatan belajar yang diharapkan akan muncul dan mencapai hasil yang baik pula.

Aspek kemenarikan dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar dengan nuansa bermain karena dunia pada usia anak SD masih pada dunia bermain. Ada berbagai aspek mendidik dan melatih yang dapat dilakukan lewat bermain. Ketika bermain, anak berimajinasi dan menggunakan strateginya, serta kreativitas anak dapat semakin berkembang lewat permainan.

Dengan memanfaatkan situasi anak bermain sambil belajar matematika, maka kelak diharapkan:

1. Peserta didik senang dalam mengerjakan suatu bahan pelajaran matematika.
2. Peserta didik terdorong dan menaruh minat untuk mempelajari matematika secara sukarela.
3. Adanya suatu semangat bertanding dalam suatu permainan dan berusaha untuk menjadi pemenang dan dapat mendorong peserta didik untuk memusatkan perhatian pada permainan yang dihadapinya.
4. Jika peserta didik terlibat pada kegiatan dan keaktifan sendiri, akan betul-betul memahami dan mengerti. Ketegangan-ketegangan dalam pikiran peserta didik setelah belajar matematika dapat berkurang.
5. Peserta didik dapat memanfaatkan waktu yang terluang.¹

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru kelas III di SDN 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu, diketahui bahwa minat belajar matematika siswa kelas III di sekolah tersebut masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih kurangnya semangat siswa dan kebanyakan siswa tidak memperhatikan proses pembelajaran. Disamping itu, ada pula yang kelihatan asyik bermain dengan teman disebelahnya sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan ada pula yang kelihatan sering mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa minat belajar matematika siswa masih sangat rendah. Selain itu, berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas III SDN 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu, juga terlihat adanya gejala-gejala yang berkaitan dengan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, antara lain:

¹*Metode pembelajaran Matematika Bermain Sambil Belajar dan Penemuan dalam Matematika*, [online] Available: http://file.upi.edu/direktori/dual-modes/model_pembelajaran_matematika/metode_pembelajaran_matematika_bermain_sambil_belajar.pdf [10 Juni 2012] h. 193

1. Di atas 50% siswa tidak mau memperhatikan pelajaran ketika guru menyampaikan materi yang diajarkan, hal ini dapat terlihat dari masih ada siswa yang bercerita ketika guru menyampaikan materi.
2. Siswa tidak bertanya tentang materi yang belum dipahami.
3. Siswa lebih banyak diam ketika diberi pertanyaan oleh guru.
4. Siswa tidak mencatat materi yang telah disampaikan guru.

Berdasarkan dari gejala-gejala tersebut, permasalahan yang muncul adalah bagaimana guru dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi atau metode yang tepat. Karena penerapan metode dan strategi yang tepat merupakan langkah awal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena selalu menjadi perhatian guru dalam pembelajaran. Selain itu, guru dituntut mampu melaksanakan strategi atau metode pembelajaran tersebut secara profesional.

Maka untuk menyelesaikan masalah ini dilakukan perbaikan pembelajaran dengan meningkatkan minat siswa sehingga pembelajaran diharapkan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu yang bisa dilakukan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan metode permainan. Sehingga diharapkan akan bisa meningkatkan minat belajar siswa tersebut. Dimana salah satu metode yang bisa dilakukan untuk melaksanakan hal tersebut adalah dengan menerapkan metode permainan perkalian pelat nomor kendaraan.

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai

tujuan-tujuan tertentu pula. Perkalian Pelat Nomor Kendaraan merupakan permainan angka dengan mengalikan angka-angka pada pelat nomor kendaraan untuk mempelajari beberapa aturan perkalian.²

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul ***“Penerapan Metode Permainan Perkalian Pelat Nomor Kendaraan untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu”***.

B. Definisi Istilah

1. Penerapan adalah proses, cara perbuatan/menerapkan metode latihan pada mata pelajaran yang terkait.³
2. Permainan pelat nomor kendaraan adalah kegiatan permainan dengan menggunakan angka-angka yang terdapat pada pelat nomor kendaraan yang digunakan untuk membantu anak memahami sifat-sifat perkalian bilangan bulat dengan menggunakan nomor-nomor pada pelat kendaraan.
3. Minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menyenangi beberapa kegiatan-kegiatan yang disertai rasa senang.⁴

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan metode permainan pelat nomor

²Lynette long, *Perkalian Ajaib*, Bandung: Pakar Raya, 2003, h. 81

³Tim Penyusun dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gita Media, 2004, h.1180

⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, h. 57

kendaraan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu?"

D. Tujuan dan Kegunaan

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan pelat nomor kendaraan yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi siswa.

b. Bagi guru

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya.

c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan minat belajar siswa saat pembelajaran.
- 2) Meningkatkan produktivitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi matematika.

- 2) Dapat dijadikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Peningkatan Kualifikasi Guru.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Metode Permainan

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik langsung, permainan bersifat luwes, permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peran yang sebenarnya di masyarakat, permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Selain itu, permainan dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya. Metode permainan tersebut bisa dilaksanakan karena pembelajaran diawali belajar melalui pengalaman bermain dengan benda konkrit. Sehingga akan melibatkan siswa dalam situasi yang memberi implikasi meningkatkan keterampilan, pemahaman, dan meningkatkan kemampuan menemukan serta memecahkan masalah.

2. Permainan Pelat Nomor Kendaraan.

a. Pengertian Metode Permainan

Metode pembelajaran adalah cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat akan menentukan

efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Beberapa metode yang dapat dipilih guru adalah metode ceramah, ekspositori, demonstrasi, tanya jawab, penugasan, eksperimen, *drill* atau latihan, penemuan atau inquiry, permainan dan pemecahan masalah.

Berkenaan dengan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat anak adalah metode permainan dan penemuan.⁵ Metode permainan merupakan metode pembelajaran dimana siswa dirangsang dalam berpikir dengan bermain dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan dengan asyik, bebas (tidak merasa dipaksa), dan mendapat kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut.

Selanjutnya sebelum menjelaskan pengertian permainan Pelat Nomor Kendaraan, terlebih dahulu kita harus mengetahui fungsi dan apa saja yang digunakan dalam pelaksanaan permainan dalam kegiatan pembelajaran, karena pelat nomor kendaraan ini merupakan salah satu dari beberapa permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran, khususnya materi pembelajaran perkalian. Adapun fungsi Permainan Perkalian Pelat Nomor Kendaraan digunakan untuk membantu anak memahami sifat-sifat perkalian bilangan bulat dengan menggunakan nomor-nomor pada pelat kendaraan.⁶

⁵Anonym, *Metode pembelajaran Matematika bermain sambil Belajar dan penemuan Dalam matematika*, 2009, [online] Available: http://file.upi.edu/direktori/dual-modes/model_pembelajaran-matematika/metode_pembelajaran_matematika_bermain_sambil_belajar.pdf [10 Juni 2012] h.177

⁶Lynette long, *Op. Cit.*, h. 82

Permainan Pelat Nomor Kendaraan merupakan sebuah permainan yang menggunakan alat bantu nomor-nomor pada pelat nomor kendaraan. Dalam kehidupan sehari-hari pelat nomor kendaraan yang sering dijumpai terdiri atas huruf dan angka, dalam permainan pelat nomor kendaraan yang menjadi objek permainan adalah angka-angka yang terdapat pada pelat nomor kendaraan tersebut.

Dengan menggunakan angka-angka pada pelat nomor kendaraan siswa akan mengetahui aturan perkalian. Karena pada permainan perkalian pelat nomor kendaraan, setiap siswa akan diberikan kebebasan untuk mengalikan setiap angka yang ada pada pelat nomor kendaraan tersebut. Urutan bilangan yang dikalikan dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang aturan perkalian. Misalnya mengalikan angka 3×2 , jawabannya akan sama dengan perkalian 2×3 . Hasil dari tiga kali dua dan dua dikali tiga adalah sama yaitu enam. Aturan ini disebut sifat komutatif perkalian.⁷

b. Komponen-komponen Permainan Perkalian Pelat Nomor Kendaraan.

1) Fungsi Permainan

Kegiatan permainan pelat nomor kendaraan digunakan untuk membantu anak dalam memahami sifat komutatif dan asosiatif dari perkalian.

⁷*Ibid.*, h. 83

2) Alat Permainan

Alat permainan ini terdiri dari pelat nomor kendaraan, kertas dan pensil.

3) Cara Memainkan.

Adapun cara melakukan permainan ini adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan angka-angka yang terdapat pada pelat nomor kendaraan.
- b) Mengalikan angka-angka yang terdapat pada pelat nomor kendaraan (dalam hal ini siswa diminta untuk mengalikan angka-angka yang terdapat pada pelat nomor kendaraan tersebut dengan cara mengalikan angka pertama ke angka berikutnya maupun sebaliknya).
- c) Kemudian tulislah bentuk perkalian yang telah dituliskan pada langkah kedua.⁸

c. Penerapan permainan pelat nomor kendaraan dalam pembelajaran.

Adapun Langkah-langkah yang akan diterapkan dalam pembelajaran dengan permainan pelat nomor kendaraan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan pelat nomor kendaraan dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.

⁸*Ibid.*, h. 84

- 2) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.
- 3) Guru meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya
- 4) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa
- 5) Guru memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.
- 6) Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi.
- 7) Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.
- 8) Selanjutnya guru bersama siswa membahas Latihan yang telah dikerjakan.
- 9) Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.
- 10) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

3. Minat Belajar Matematika

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketерикatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara

diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.⁹ Syaiful Djamarah juga mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan yang menetap untuk mempertahankan dan mengenang beberapa aktifitas.¹⁰ Selain itu Muhibbin Syah mendefinisikan bahwa “Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.”¹¹

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan aspek kepribadian yang menyangkut rasa suka atau senang terhadap suatu objek atau aktivitas yang dijalaninya, dimana akan memberikan suatu makna yang berarti antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Dengan kata lain minat merupakan keinginan atau kecenderungan yang tinggi terhadap suatu objek atau aktivitas. Karena orang yang memiliki “minat” terhadap suatu objek atau aktivitas akan memberikan perhatian yang lebih terhadap objek atau aktivitas tersebut.

Jika dikaitkan dengan aktivitas belajar, minat belajar merupakan salah satu alat motivasi atau alasan bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Tanpa adanya minat dalam diri siswa terhadap hal yang akan dipelajari, maka ia akan ragu-ragu untuk belajar sehingga tidak menghasilkan hasil belajar yang optimal atau seperti yang diharapkan. Dalam hal pembelajaran pada bidang matematika, apabila

⁹Slameto, *Op. Cit.*, h. 180

¹⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h. 132

¹¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008, h.136

seorang siswa mempunyai minat terhadap mata pelajaran tersebut maka siswa tersebut akan merasa senang mempelajarinya, kemudian akan memperhatikan materi pelajaran tersebut.

b. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Dalam hal belajar apabila seorang siswa mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu maka siswa tersebut akan merasakan senang dan dapat memberi perhatian pada mata materi pelajaran sehingga menimbulkan sikap keterlibatan ingin belajar. Menurut Djamarah “Sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak, akan menarik perhatiannya, dengan demikian mereka akan bersungguh-sungguh dalam belajar.”¹² Dengan demikian proses belajar akan berjalan lancar bila disertai dengan minat belajar sehingga dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang tertentu.

Hal ini ditegaskan kembali oleh pendapat The Liang Gie tentang pentingnya minat dalam kaitannya dengan studi adalah sebagai berikut:

- 1) Minat dapat melahirkan perhatian yang lebih terhadap sesuatu.
- 2) Minat dapat memudahkan siswa yang berkonsentrasi dalam belajar.
- 3) Minat dapat mencegah adanya gangguan perhatian dari luar.
- 4) Minat dapat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.
- 5) Minat dapat memperkecil timbulnya rasa bosan dalam proses belajar.¹³

¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.*, h. 81

¹³ The Liang Gie, *Cara Belajar Efisien I*, Yogyakarta: PUBIB, 2002, h. 28

Dengan demikian, minat belajar memiliki peranan dalam mempermudah dan memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan, membantu untuk berkonsentrasi serta dapat mengurangi rasa bosan dalam belajar. Menurut John Adams dalam *The Liang Gie*, menyebutkan bahwa minat yang dimiliki seseorang, maka pada saat itulah perhatiannya tidak lagi dipaksakan dan beralih menjadi spontan.¹⁴

Menurut Syaiful Bahri Djamarah ada beberapa macam cara yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat anak didik, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik sehingga dia rela belajar tanpa paksaan. Contoh dalam pembelajaran akuntansi yaitu guru dapat menjelaskan manfaat dari akuntansi dalam kehidupan sehari-hari, serta gambaran akan masa depan yang cerah bagi profesi akuntan.
- 2) Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran. Contoh dalam pembelajaran akuntansi yaitu guru dapat menghubungkan materi tentang bukti transaksi dengan aktivitas siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif. Contoh dalam pembelajaran akuntansi yaitu guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengutarakan pendapatnya dalam pembelajaran akuntansi.
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik. Contohnya: guru dapat menggunakan strategi belajar yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.¹⁵

¹⁴ *Ibid.*, h. 29

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.*, h. 133

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Yang termasuk dalam faktor intern seperti, faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi) dan faktor masyarakat.¹⁶

Hal senada juga dikemukakan oleh Surya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dapat berada dalam diri siswa itu sendiri (faktor internal), dan dapat pula berada diluar dirinya (faktor eksternal).¹⁷ Faktor-faktor internal atau dalam diri antara lain:

- 1) Siswa kurang memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk pembelajaran. Salah satu kemampuan dasar yang diperlukan adalah kecerdasan. Apabila kemampuan ini rendah, maka besar kemungkinan hasil belajar yang diperolehnya rendah pula.
- 2) Kurangnya bakat khusus untuk situasi pembelajaran tertentu. Beberapa jenis pembelajaran tertentu seperti melukis, kesenian, musik, olah raga dan sebagainya banyak ditentukan oleh bakat khusus.
- 3) Kurangnya motivasi atau dorongan untuk belajar. Motif mempunyai peranan yang besar sebagai pendorong bagi terwujudnya tingkah laku belajar.
- 4) Situasi pribadi yang menetap maupun yang sementara seperti gangguan emosional, pertentangan dalam diri dan lain-lain.

¹⁶ Slameto, *Op. Cit*, h 54-56

¹⁷ Surya, Dkk, *Kapita Selektta Pendidikan SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2001, h. 11. 20

- 5) Faktor-faktor fisik seperti cacat tubuh, gangguan kesehatan, penglihatan, pendengaran dan sebagainya.
- 6) Faktor-faktor bawaan seperti butawarna, kidal, cacat bawaan dan sebagainya

Sedangkan faktor-faktor yang ada diluar diri siswa (faktor eksternal) baik di sekolah, di rumah, ataupun di masyarakat antara lain:

- 1) Faktor lingkungan sekolah yang kurang memadai bagi situasi pembelajaran seperti cara mengajar, sikap guru, kurikulum, alat bantu mengajar, ruang kelas dan sebagainya.
- 2) Suasana dalam keluarga yang kurang mendukung kegiatan belajar seperti, kegaduhan di rumah, kurang perhatian dari orang tua, peralatan belajar dan sebagainya.
- 3) Situasi lingkungan yang kurang mendukung seperti pengaruh pergaulan, film, TV, bacaan, dan sebagainya

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Winkel dalam Gimin mengemukakan bahwa indikator minat belajar diindikasikan dengan adanya perhatian (memperhatikan dengan serius, berpendapat sesuai dengan materi), rasa ingin tahu (tekun dalam belajar dan menanyakan kesulitan) dan merasa senang (belajar dengan gembira dan tidak takut dengan guru).¹⁸ Sedangkan menurut Djamarah, minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas.¹⁹

Minat merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran yang sangat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya faktor dalam diri siswa maupun dari luar, begitu juga halnya dengan minat. Slameto menyebutkan minat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal

¹⁸Gimin, *Instrumen dan Pelaporan Hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas*, Bahan Pelatihan Pelaksanaan dan Pelaporan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru SD di Kota Pekanbaru (Tidak diterbitkan) , 2008, h. 5

¹⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.*, h. 166

dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang ada di luar diri siswa.²⁰

Ciri-ciri siswa yang memiliki minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu, atau objek yang disenanginya, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu. Suhartini menganalisa ada beberapa hal yang menjadi indikator daripada minat:

- 1) Keinginan untuk mengetahui/memiliki sesuatu.
- 2) Objek-objek atau kegiatan yang disenangi.
- 3) Jenis kegiatan untuk mencapai hal yang disenangi.
- 4) Usaha untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap sesuatu.²¹

Sedangkan Syaiful Bahri Djamarah menyebutkan siswa yang memiliki minat tidak hanya dikespresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, tetapi dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan.²² Lebih lanjut Abdul Hadits menetapkan indikator-indikator minat belajar sebagai berikut:

- 1) Siswa menunjukkan kesiapan dalam menerima pelajaran.
- 2) Siswa membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan.
- 3) Siswa menunjukkan kesungguhan dalam menerima pelajaran.

²⁰Slameto, *Op. Cit.*, h. 54

²¹Suhartini, *Pengaruh Minat Siswa terhadap Topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan Beberapa Faktor yang Membekalinya*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia [tidak diterbitkan], 2001, h. 24

²²Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.*, h. 166

- 4) Siswa menunjukkan gairah yang tinggi dalam melakukan aktifitas belajar.
- 5) Siswa tekun dan ulet dalam melakukan aktifitas belajar.
- 6) Siswa aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 7) Siswa mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan guru.
- 8) Siswa menunjukkan perasaan senang dalam mengikuti pelajaran.
- 9) Siswa tidak mengenal lelah dan bosan dalam belajar.
- 10) Aktifitas belajar dianggap sebagai hobi.²³

Berdasarkan indikator dan karakteristik minat di atas, maka untuk mengukur minat belajar matematika siswa terhadap pelajaran matematika pada penelitian ini, maka peneliti menerapkan indikator sebagai berikut:

- 1) Siswa aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran.
- 3) Siswa mengerjakan tugas-tugas diberikan guru.
- 4) Siswa berani mengeluarkan pendapatnya.
- 5) Siswa hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai.
- 6) Siswa bertanya tentang materi yang dibahas.
- 7) Siswa menunjukkan perasaan senang dalam mengikuti pelajaran.
- 8) Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya.
- 9) Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar.
- 10) Siswa mencatat materi yang telah disampaikan guru.

4. Hubungan Metode Permainan dengan Minat Belajar Matematika

Minat belajar merupakan keadaan dimana siswa mempunyai perhatian, keinginan dan rasa senang terhadap mata pelajaran tersebut.

²³Abdul Hadis, *Psikologi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2006, h. 28

Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Slameto bahwa minat adalah suatu rasa suka rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.²⁴ Minat juga merupakan suatu hal yang menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran, sehingga minat harus ditunjang dengan cara tertentu yang bisa menarik siswa untuk belajar dengan baik.

Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang lebih baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang tinggi menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah, lebih lanjut mengemukakan bahwa minat timbul karena adanya suatu yang diperoleh.

Belajar tidak hanya menerima informasi dan pengalaman lama yang dimiliki anak didik untuk mengakomodasikan informasi dan pengalaman baru. Oleh karena itu, yang perlu diperhatikan pada tahap operasi kongkret adalah pembelajaran yang didasarkan pada benda-benda kongkret agar mempermudah anak didik dalam memahami konsep-konsep matematika.²⁵

Dalam pembelajaran matematika, permainan dapat menjadikan siswa aktif, berfikir logis, dan terjadi kepuasan pada diri sendiri sehingga pada proses pembelajaran hasil belajar meningkat.²⁶ Siswa akan lebih aktif

²⁴ *Ibid.*, h. 180

²⁵ Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, Jakarta: Depdiknas, 2006, h. 27

²⁶ Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2004, h. 89

karena harus bergerak untuk melakukan permainan, berfikir bagaimana melakukan permainan, bahkan berfikir untuk memenangkan permainan tersebut, sehingga akan melahirkan kepuasan dalam diri anak, karena di samping puas akan kemenangan yang diraih dalam permainan, tetapi juga kepuasan terhadap penguasaan mereka terhadap materi yang ada.

Dunia pada usia anak sekolah dasar masih pada masa dunia bermain sehingga dalam mendidik dan melatih dapat dilakukan dengan cara bermain. Dengan adanya permainan tersebut akan memancing timbulnya minat siswa tersebut untuk belajar. Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang ada.²⁷ Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya metode permainan yang diterapkan dengan menggunakan perangkat nomor-nomor pelat kendaraan bermotor secara tidak langsung akan membangkitkan minat siswa pada suatu pelajaran yang diajarkan.

B. Penelitian Relevan

Penelitian tentang permainan pernah diteliti oleh Adi Darmawan (2009) Mahasiswa UIN Suska Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Matematika dalam penelitian yang dengan judul "*Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Permainan Dua Warna Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*" Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model

²⁷ *Ibid.*, h. 181

permainan dua warna dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini dilihat dari bobot ketercapaian hasil belajar matematika siswa, yaitu 87,10 %. Penelitian Adi Darmawan ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan permainan dalam pembelajaran matematika. Pada penelitian Adi Darmawan permainan yang digunakan menggunakan permainan dua warna, sedangkan pada judul penulis meninjau permainan yang digunakan adalah pelat nomor kendaraan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian "*Penerapan Pembelajaran Metode Permainan Perkalian Pelat Nomor Kendaraan untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu.*"

C. Indikator Keberhasilan

Pada penelitian ini indikator keberhasilan dibagi dua aspek yaitu indikator kinerja dan indikator hasil.

1. Indikator Kinerja

Indikator kinerja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengacu kepada aktifitas guru dan aktifitas siswa selama proses pembelajaran.

a. Indikator Kinerja Aktifitas Guru

- 1) Guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan pelat nomor kendaraan dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.

- 2) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.
- 3) Guru meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya.
- 4) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 5) Guru memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.
- 6) Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi.
- 7) Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.
- 8) Guru bersama siswa membahas Latihan yang telah dikerjakan.
- 9) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa
- 10) Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.
- 11) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

Aktivitas guru pada penelitian dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria sangat baik. Adapun dalam menentukan kriteria penilai aktivitas kinerja guru dilakukan pengelompokan kriteria sebagai berikut:

- 1) 76% - 100% tergolong sangat baik
- 2) 56% - 75% tergolong baik
- 3) 40% - 55% tergolong kurang baik
- 4) 40% kebawah tergolong tidak baik.²⁸

b. Indikator Kinerja Aktifitas Siswa

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru
- 2) Siswa bertanya kepada guru tentang hal yang tidak dimengerti.
- 3) Siswa memprkatekkan cara permainan dengan menggunakan pelat nomor kendaraan.
- 4) Siswa membentuk kelompok sesuai dengan pengarahan guru.
- 5) Siswa mengerjakan latihan yang termuat dalam LKS.
- 6) Siswa mendiskusikan latihan yang termuat dalam LKS
- 7) Siswa menunjuk salah satu teman kelompok untuk membantu menjawab pertanyaan.
- 8) Siswa membahas hasil pekerjaan latihan yang diberikan
- 9) Siswa menjawab pertanyaan guru.
- 10) Siswa yang tidak bisa menjawab, berdiskusi tentang pertanyaan yang diberikan guru.
- 11) Siswa membuat kesimpulan pelajaran yang telah dilakukan.

Aktivitas siswa pada penelitian dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria sangat baik. Adapun dalam menentukan kriteria

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hal 246

penilaian aktivitas kinerja siswa dilakukan pengelompokan kriteria sebagai berikut:

- 1) 76% - 100% tergolong sangat baik
- 2) 56% - 75% tergolong baik
- 3) 40% - 55% tergolong kurang baik
- 4) 40% kebawah tergolong tidak baik.²⁹

2. Indikator Minat Belajar

Penelitian ini dikatakan berhasil berdasarkan minat belajar yang dilakukan siswa hasilnya mencapai kategori yang telah ditentukan. Untuk itu, minat belajar yang diperoleh siswa pada mata matematika dengan menggunakan metode permainan pelat nomor kendaraan harus mencapai minimal dengan persentase 75%. Untuk mengetahui kategori atau klasifikasi penilaian terhadap minat belajar matematika siswa, mengacu pada penilaian buku laporan pendidikan yaitu sebagai berikut:

- a. 86 - 100 = Sangat tinggi
- b. 71 - 85 = Tinggi
- c. 56 - 70 = Sedang
- d. 41 - 55 = Rendah
- e. < 40 = Sangat rendah.³⁰

Sehubungan dengan penelitian ini, maka untuk mengetahui minat belajar siswa dalam pelajaran matematika ditentukan dengan indikator sebagai berikut:

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Depdikbud, *Buku Laporan Pendidikan SD*, Jakarta: Depdikbud, 2011, h. 2

- 1) Siswa aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran.
- 3) Siswa mengerjakan tugas-tugas diberikan guru.
- 4) Siswa berani mengeluarkan pendapatnya.
- 5) Siswa hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai.
- 6) Siswa bertanya tentang materi yang dipelajari.
- 7) Siswa menunjukkan perasaan senang dalam mengikuti pelajaran.
- 8) Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya.
- 9) Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar.
- 10) Siswa mencatat materi yang telah disampaikan guru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Bentuk Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *Class Room Research* yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Menurut Carr dan Kemmis sebagaimana yang dikutip Igak Wardhani dkk, mendefinisikan PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran.³¹ Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk memperbaiki praktik pembelajaran melalui tindakan tertentu dalam suatu siklus. Hal ini sesuai apa yang disampaikan oleh Kunandar ia mengatakan bahwa PTK adalah

“Suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (*kolaboratif*) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (*kualitas*) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus”.³²

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang didalamnya terdapat empat tahap utama dalam kegiatan pembelajaran yaitu: perencanaan, implementasi, observasi dan refleksi. Rincian kegiatan pada setiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan tindakan, perencanaan tindakan dilakukan dengan menyusun silabus dan sistem penilaian, membuat RPP dan membuat LKS yang menitikberatkan aktivitas siswa dengan menggunakan

³¹Igak Wardhani, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Universitas Terbuka, h. 14

³²Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2008, h. 45

benda-benda nyata yang dekat dengan dunia siswa dan mempersiapkan lembar pengamatan terstruktur.

2. Pelaksanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dengan melakukan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang dikerjakan siswa untuk lebih banyak bekerja menggunakan benda-benda di sekitar yang akhirnya mengantar siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan yang didapatnya.
3. Pengamatan dilaksanakan bersamaan waktunya dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh pengamat. Adapun lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi terstruktur yang akan diisi oleh pengamat yang bertindak sebagai pengamat.
4. Refleksi dilandasi dari masalah yang ditemukan peneliti yakni rendahnya hasil belajar siswa. Tujuannya adalah mengetahui kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan untuk dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.³³

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu. Jumlah siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah sebanyak 39 orang siswa.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah peningkatan minat belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu melalui penerapan metode permainan pelat nomor kendaraan.

C. Tempat Penelitian

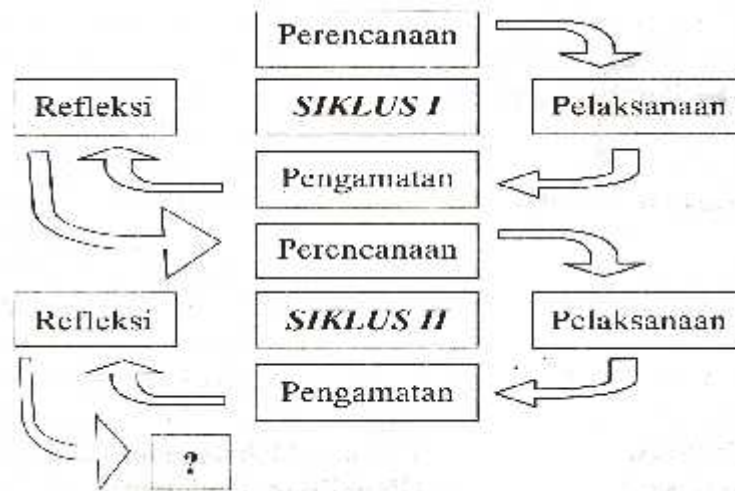
Penelitian tindakan kelas ini direncanakan akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu pada awal semester genap tahun ajaran 2012/2013.

³³Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, 2008, h. 16

D. Rancangan Penelitian

Tindakan atau usaha yang akan dilakukan dalam memperbaiki proses pembelajaran dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode permainan perkalian pelat nomor kendaraan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Rancangan dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan pra tindakan dan tindakan yang terdiri dari beberapa siklus. Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti akan dilakukan beberapa kali pertemuan. Tiap pertemuan akan dilihat minat belajar matematika siswa dari penerapan metode permainan pelat nomor kendaraan. Siklus dihentikan apabila minat belajar sudah mencapai target yang peneliti tetapkan. Adapun target tersebut yaitu jika minat siswa meningkat mencapai 75% secara klasikal dan maka siklus akan dihentikan. Minat belajar matematika siswa pada setiap pertemuan akan dilihat menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Menurut Arikunto, dkk, mengemukakan Model siklus dalam tindakan kelas yang mempunyai empat komponen yaitu rencana, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi, seperti gambar berikut:³⁴

³⁴*Ibid.*, h. 10



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas sebagaimana gambar di atas, yaitu:

1. Perencanaan Tindakan

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

- a. Menyusun silabus dan sistem penilaian, Silabus disusun berdasarkan prinsip berorientasi pada pencapaian kompetensi. Berdasarkan prinsip tersebut maka silabus mata pelajaran matematika diformat dalam bentuk tabel yang berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, sumber belajar, dan penilaian.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun menggunakan langkah-langkah

metode permainan perkalian pelat nomor kendaraan dalam pembelajaran matematika yang disusun secara sistematis berisi: standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran memuat kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan berpedoman pada langkah-langkah metode metode permainan perkalian pelat nomor kendaraan.

- c. Menyusun lembar kerja siswa (LKS) dan lembar observasi. Lembar kerja Siswa yang digunakan akan memuat nama, materi pokok, indikator, dan prosedur yang terdiri atas soal yang akan diselesaikan serta sumber bahan. Sedangkan lembar observasi yang disusun akan digunakan untuk mengetahui penerapan pembelajaran metode permainan perkalian pelat nomor kendaraan dan untuk mengetahui minat belajar matematika siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah pembelajaran dengan metode permainan pelat nomor kendaraan secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan pelat nomor kendaraan dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.
- b. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.

- c. Guru meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya.
- d. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
- e. Guru memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.
- f. Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi.
- g. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.
- h. Guru bersama siswa membahas latihan yang telah dikerjakan.
- i. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa
- j. Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.
- k. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.³⁵ Adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan lembar kerja siswa (LKS).

³⁵Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2010, h. 84

2. Instrumen pengumpulan data, terdiri dari lembar observasi aktifitas guru dan siswa serta lembar observasi tentang minat belajar siswa melalui penerapan metode permainan pelat nomor kendaraan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan dilakukan dengan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi dan observasi.

1. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang sejarah sekolah, kurikulum, keadaan guru dan siswa, serta sarana dan prasarana yang ada di Sekolah tersebut.
2. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Observasi juga digunakan untuk mengetahui minat belajar matematika setelah tindakan yakni dengan penerapan metode permainan pelat nomor kendaraan maupun dari sebelum tindakan. Observasi ini dilakukan untuk setiap kali pertemuan dengan mengisi lembar observasi yang sudah disediakan. Observer atau pengamat hanya menandai dengan memberikan tanda *checklist* () pada kegiatan yang muncul pada lembar observasi yang disediakan.

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah kegiatan statistik yang dimulai dari kegiatan menghimpun data, menyusun atau mengukur data, mengolah

data, menyajikan dan menganalisis data angka memberikan gambaran suatu gejala, peristiwa atau keadaan.³⁶

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mendiskriptifkan data tentang minat siswa selama proses pembelajaran. Analisis data tentang minat ini dilakukan dengan melihat kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan. Analisis data ini dilakukan perindividu subjek secara keseluruhan, baik dari data selama proses pembelajaran tanpa tindakan, maupun selama proses pembelajaran dengan tindakan. Untuk menentukan keberhasilan aktivitas guru dan aktivitas siswa, serta minat belajar siswa selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyak individu).

P = Angka persentase.

100% = Bilangan tetap.³⁷

³⁶Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: LSFK₂P, 2003, h. 2

³⁷Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, h. 43

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung merupakan salah satu sekolah Inpres yang ada di Kecamatan XIII Koto Kampar. Sekolah ini berdiri pada tahun 1979 pada awal berdirinya sekolah ini bernama Sekolah Dasar Inpres.

Pada awalnya sekolah ini di pimpin oleh bapak Yusri yang menjabat dari tahun 1979-1983. Pada tahun 1983 kepala Sekolah Dasar ini pun diganti dengan Bapak Zamri Gudal yang menjabat dari tahun 1983-1998. Kemudian pada tahun 1989-2002 Kepala Sekolah di pimpin oleh Idrus Gudal. Sedangkan dari tahun 2002 sampai sekarang Sekolah Dasar ini dikepalai oleh ibu Sumawati.

2. Keadaan Guru

Dalam masalah pendidikan, guru merupakan faktor yang sangat penting untuk terlaksananya proses belajar mengajar yang tidak terlepas dari peranan dan fungsi seorang guru. Menurut Prof. zahara Idris, M.A mengatakan bahwa peranan guru sekolah ialah membimbing proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

Demikian juga di Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung, terdapat guru yang bertugas sebagai tenaga pengajar sekaligus tenaga pendidik yang berjumlah 15 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.1
Keadaan Guru Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Tahun Ajaran
2012/2013

No	Nama	NIP	Jabatan
1	Sumawati, A.Ma.Pd	19591111 197910 2 003	Kepala Sekolah
2	Amit Ujang, S.Pd	19620105 198112 1 001	Guru Kelas VA
3	Nurbaiti Nurbit, S.Pd	19620810 198112 2 001	Guru Kelas I
4	Daswanti, S.Pd	19721127 199702 2 003	Guru Kelas VIA
5	Muhardi,	19786281 199404 1 001	Guru PENJAS
6	Helvi Susanti, S.Pd	19750506 200605 2 002	Guru Kelas VIB
7	Rosmaniar, A.Ma.Pd	19750525 200605 2 001	Guru Kelas IV
8	Yatimas, S.Pd.I	19680905 200701 2 005	Guru Kelas II
9	Heri Wardi, A.Ma	19810708 200801 1 011	Guru Agama
10	Daswarani, A.Ma	19770810 200701 2 004	Guru Kelas III
12	Rusdianto, A.Ma	19691110 200701 1 009	Guru Kelas VB
13	Rina Mahdalena, A.Ma	-	Guru KTK
14	Rosmanidar, A.Ma	-	Guru Arab Melayu
15	Evis Tini, A.Ma.Pd	-	Guru Bahasa Inggris
16	Azwar Dirata	-	Penjaga Sekolah

Sumber Data: Dokumentasi Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung

3. Keadaan Siswa

Siswa merupakan komponen yang amat penting dalam proses pembelajaran. Untuk itu, siswa Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung pada tahun pelajaran 2012/2013 berjumlah 237 orang. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.2
Keadaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Tahun Ajaran
2012/2013

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	Keterangan
1	I	18	18	36	1
2	II	16	19	35	1
3	III	25	14	39	1
4	IV	19	13	32	1
5	V	20	27	47	2
6	VI	25	23	48	2
Jumlah		123	114	237	8

Sumber Data: Dokumentasi Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung

4. Sarana dan Prasarana

Untuk terlaksananya pendidikan dan pengajar secara formal tanpa adanya sarana prasarana tentulah segala aktivitas pendidikan tidak dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Disamping ada guru dan siswa, juga harus memiliki gedung atau sarana dan prasarana tersendiri. Untuk lebih jelasnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.3
Keadaan Sarana Prasarana Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung
Tahun Ajaran 2012/2013

No	Jenis Barang	Jumlah/Unit	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Belajar	8	Baik
3	Ruang Tata Usaha	-	-
4	Ruang majlis Guru	-	-
5	Ruang Perpustakaan	-	-
6	Gudang	-	-
7	WC	4	Baik

Sumber Data: Dokumentasi Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung

5. Visi dan Misi

a. Visi

Mewujudkan Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung Berprestasi dan Berlandaskan kepada iman dan taqwa.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembangunan secara efektif sehingga siswa berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 2) Melaksanakan secara berkala sehingga tercipta lingkungan sekolah yang nyaman dan sejuk

- 3) Menembangkan minat baca siswa
- 4) Menumbuhkan dan mendorong penghayatan terhadap ajaran agama.

B. Penyajian Data

Pelaksanaan Tindakan Kelas dalam penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, penulis melakukan berbagai persiapan dan hal-hal yang dianggap perlu untuk menunjang kelancaran dalam implementasi pembelajaran dengan menggunakan metode permainan plat nomor kendaraan. Persiapan tersebut terdiri dari penentuan tindakan dan persiapan perangkat pembelajaran yang digunakan. Adapun waktu dimulainya penelitian ini adalah pada hari Kamis, tanggal 3 Januari 2012 pada kelas III di Sekolah Dasar Negeri 002 Tanjung. Sedangkan materi atau pokok bahasan yang dilaksanakan adalah perkalian bilangan bulat. Selanjutnya, penulis mempersiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, serta lembar observasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan plat nomor kendaraan.

2. Sebelum Tindakan (3 Januari 2013)

Untuk mengetahui minat siswa sebelum menggunakan metode permainan plat nomor kendaraan guru melakukan satu kali pertemuan untuk

mengukur minat siswa menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab dan pemberian tugas seperti apa yang diterapkan sebelumnya. Adapun hasil observasi minat siswa sebelum dilakukan penerapan metode permainan plat nomor kendaraan sebagai berikut:

Tabel IV.4
Minat Siswa Sebelum Penerapan Metode Permainan Plat Nomor
Kendaraan

No	Kode Siswa	Indicator Minat Belajar Siswa										Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ya	Tidak
1	Siswa 1											7	3
2	Siswa 2											9	1
3	Siswa 3											6	4
4	Siswa 4											9	1
5	Siswa 5											4	6
6	Siswa 6											3	7
7	Siswa 7											10	0
8	Siswa 8											2	8
9	Siswa 9											10	0
10	Siswa 10											8	2
11	Siswa 11											3	7
12	Siswa 12											5	5
13	Siswa 13											6	4
14	Siswa 14											4	6
15	Siswa 15											7	3
16	Siswa 16											8	2
17	Siswa 17											4	6
18	Siswa 18											9	1
19	Siswa 19											8	2
20	Siswa 20											5	5
21	Siswa 21											6	4
22	Siswa 22											7	3
23	Siswa 23											2	8
24	Siswa 24											9	1
25	Siswa 25											3	7
26	Siswa 26											4	6
27	Siswa 27											6	4
28	Siswa 28											6	4
29	Siswa 29											6	4
30	Siswa 30											5	5
31	Siswa 31											6	4
32	Siswa 32											3	7
33	Siswa 33											8	2
34	Siswa 34											2	8
35	Siswa 35											5	5
36	Siswa 36											7	3
37	Siswa 37											6	4
38	Siswa 38											9	1
39	Siswa 39											5	5
Jumlah		19	19	26	17	29	24	21	35	19	23	232	158
Persentase		49%	49%	67%	44%	74%	62%	54%	90%	49%	59%	59.49%	40.51%

Dari tabel di atas diketahui bahwa siswa secara keseluruhan rata-rata minat siswa sebesar 59.49% dengan kategori sedang. Maka untuk meningkatkan minat belajar siswa tersebut, digunakan metode permainan plat nomor kendaraan yang akan dilaksanakan berikut ini.

3. Siklus Pertama (7 Januari 2013)

a. Perencanaan/persiapan tindakan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran/RPP I (*lihat lampiran B1*) dan lembar observasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika (*lihat lampiran D*) dan lembar observasi aktifitas guru dan aktifitas siswa (*lihat lampiran E1 dan E2*) serta lembar kerja siswa/LKS I (*lihat lampiran C1*).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP I) dan Lembar Kerja Siswa (LKS 1) yang telah dipersiapkan. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi tiga tahap yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Secara terperinci tentang pelaksanaan tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Diawal pembelajaran guru mengabsen siswa, kemudian mengadakan apersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa. Selanjutnya guru memotivasi siswa dan menjelaskan mengenai pembelajaran matematika dengan metode permainan plat nomor kendaraan serta menjelaskan tujuan dari pembelajaran yaitu menyusun

bentuk perkalian dalam bentuk penjumlahan berulang sampai bilangan 100.

Selanjutnya guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan plat nomor kendaraan dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti dan meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya. Langkah selanjutnya guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa dan memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan. Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi dan meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya. Setelah hasil diskusi dipresentasikan guru bersama siswa membahas Latihan yang telah dikerjakan. Selanjutnya guru juga memberikan pertanyaan kepada siswa dan memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil. Pada akhir tahap ini guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Dalam penelitian ini memiliki dua observer yaitu peneliti dibantu oleh seorang guru bidang studi lain. Observer melakukan

pengamatan tentang aktifitas guru dan siswa serta minat siswa dalam pembelajaran matematika.

1) Observasi aktifitas guru

Tabel IV.5
Observasi Aktifitas Guru Pertemuan Kedua Siklus Pertama

No	Aktifitas Yang Diamati	Dilakukan		Ket
		Ya	Tidak	
1	Guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan plat nomor kendaraan dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.			
2	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.			
3	Guru meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya.			
4	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.			
5	Guru memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.			
6	Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi.			
7	Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.			
8	Guru bersama siswa membahas Latihan yang telah dikerjakan.			
9	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa			
10	Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.			
11	Guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.			
Jumlah		8	3	
Persentase		72.73%	27.27%	

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Pelaksanaan observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari 11 jenis aktivitas yang diobservasi sesuai dengan langkah metode permainan plat nomor kendaraan. Dari tabel IV.5 di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2 ini dapat berjalan dengan baik, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai 8 atau sebesar 72.73% dari seluruh

aktivitas yang dilakukan. Walaupun pada siklus I pertemuan kedua ini sudah dapat dikatakan berjalan dengan baik, akan tetapi dari tabel di atas juga dapat kita lihat bahwa masih ada kekurangan-kekurangan.

Kemudian dari tabel di atas juga diketahui kelemahan-kelemahan guru dalam penggunaan metode permainan plat nomor kendaraan antara lain: Guru belum meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil kerja dan diskusi dalam kelompoknya. Selain itu guru tidak memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.

2) Observasi aktifitas siswa

Tabel IV.6
Observasi Aktifitas Siswa Pertemuan Kedua Siklus Pertama

No	Indikator	F	P
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	35	89.74%
2	Siswa bertanya tentang kepada guru tentang hal yang tidak dimengerti.	24	61.54%
3	Siswa memprkatekkan cara permainan dengan menggunakan plat nomor kendaraan.	37	94.87%
4	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan pengarahannya guru.	37	94.87%
5	Siswa mengerjakan latihan yang termuat dalam LKS.	28	71.79%
6	Siswa mendiskusikan latihan yang termuat dalam LKS	26	66.67%
7	Siswa menunjuk salah satu teman kelompok untuk membantu menjawab pertanyaan.	21	53.85%
8	Siswa membahas hasil pekerjaan yang latihan yang diberikan	35	89.74%
9	Siswa menjawab pertanyaan guru.	25	64.10%
10	Siswa yang tidak bisa menjawab, berdiskusi tentang pertanyaan yang diberikan guru.	24	61.54%
11	Siswa membuat kesimpulan pelajaran yang telah dilakukan.	22	56.41%
	Jumlah	314	73.19%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Berdasarkan tabel IV.6 dapat diketahui skor aktivitas siswa secara klasikal atau secara keseluruhan pada pertemuan 2 sebesar 73.19%. Pada aspek 1 yaitu memperhatikan penjelasan guru diperoleh skor nilai 89.74% siswa memperhatikan. Pada aspek 2 yaitu bertanya kepada guru tentang hal yang tidak dimengerti diperoleh skor 61.54% siswa bertanya. Pada aspek 3 yaitu mempraktekkan cara permainan dengan menggunakan plat nomor kendaraan diperoleh skor 94.87% siswa sudah mempraktekkan. Pada aspek 4 yaitu membentuk kelompok sesuai dengan pengarahan guru diperoleh skor 94.87% siswa mengikuti pengarahan guru. Pada aspek 5 yaitu mengerjakan latihan yang termuat dalam LKS diperoleh skor 71.79% siswa sudah mengerjakan.

Selanjutnya pada aspek 6 yaitu mendiskusikan latihan yang termuat dalam LKS diperoleh skor 66.67% siswa mendiskusikan latihan. Pada aspek 7 yaitu menunjuk salah satu teman kelompok untuk membantu menjawab pertanyaan diperoleh skor 53.85% siswa yang aktif. Pada aspek 8 yaitu membahas hasil pekerjaan latihan yang diberikan diperoleh skor 89.74% siswa membahasnya. Pada aspek 9 yaitu menjawab pertanyaan guru diperoleh skor 64.10% siswa menjawab. Pada aspek 10 yaitu siswa yang tidak bisa menjawab, berdiskusi tentang pertanyaan yang diberikan guru diperoleh skor 61.54% siswa tersebut berdiskusi. Dan pada aspek 11 membuat

kesimpulan pelajaran yang telah dilakukan diperoleh skor 65.41% siswa membuat kesimpulan.

3) Observasi minat siswa

Tabel IV.7
Minat Siswa Belajar Matematika Siklus Pertama Pertemuan Kedua

No	Kode Siswa	Indicator Minat Belajar Siswa										Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ya	Tidak
1	Siswa 1											7	3
2	Siswa 2											9	1
3	Siswa 3											8	2
4	Siswa 4											10	0
5	Siswa 5											5	5
6	Siswa 6											4	6
7	Siswa 7											10	0
8	Siswa 8											3	7
9	Siswa 9											10	0
10	Siswa 10											8	2
11	Siswa 11											7	3
12	Siswa 12											5	5
13	Siswa 13											6	4
14	Siswa 14											6	4
15	Siswa 15											7	3
16	Siswa 16											9	1
17	Siswa 17											7	3
18	Siswa 18											9	1
19	Siswa 19											8	2
20	Siswa 20											9	1
21	Siswa 21											6	4
22	Siswa 22											7	3
23	Siswa 23											6	4
24	Siswa 24											9	1
25	Siswa 25											3	7
26	Siswa 26											5	5
27	Siswa 27											6	4
28	Siswa 28											7	3
29	Siswa 29											9	1
30	Siswa 30											7	3
31	Siswa 31											5	5
32	Siswa 32											4	6
33	Siswa 33											9	1
34	Siswa 34											3	7
35	Siswa 35											7	3
36	Siswa 36											7	3
37	Siswa 37											9	1
38	Siswa 38											9	1
39	Siswa 39											7	3
Jumlah		21	35	27	17	35	24	23	36	26	28	272	118
Persentase		54%	90%	69%	44%	90%	62%	59%	92%	67%	72%	69.74%	30.26%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Berdasarkan Tabel IV.7 di atas, diketahui bahwa minat belajar siswa secara klasikal diperoleh sebesar 69.74% dengan kategori sedang. Secara lebih detail dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada indikator tentang keaktifan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran diperoleh skor 54%, artinya siswa sudah mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik. Pada indikator tentang siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran diperoleh skor 90%, artinya juga sangat tinggi dalam memperhatikan penjelasan guru. Pada indikator tentang mengerjakan tugas-tugas diberikan guru diperoleh skor 69%, artinya siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belum secara keseluruhan mengerjakannya.

Selanjutnya pada indikator tentang keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat diperoleh skor 44%, artinya sebagian besar siswa masih belum berani untuk megemukakan pendapat. Pada indikator tentang kehadiran siswa diperoleh skor 90%, artinya hanya sebagian kecil yang tidak hadir dalam mengikuti pembelajaran matematika. Pada indikator tentang siswa bertanya tentang materi yang dipelajari diperoleh skor 62%, artinya rata-rata siswa sudah bertanya tentang materi yang dipelajari. Pada indikator menunjukkan perasaan senang dalam mengikuti pelajaran diperoleh skor 59%, artinya sebagian siswa menunjukkan perasaan senang mengikuti pelajaran. Pada indikator tentang membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya diperoleh skor 92%, artinya hanya sebagian kecil

saja yang tidak membawa. Pada indikator tentang mempersiapkan perlengkapan belajar diperoleh skor 67%, artinya siswa lebih dari sebagian yang mempersiapkan. Pada indicator terakhir yaitu tentang mencatat materi yang telah disampaikan diperoleh skor 72%, artinya lebih dari rata-rata sudah mencatat materi yang disampaikan.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus pertama diperoleh berdasarkan hasil analisis data untuk tiap-tiap langkah pelaksanaan tindakan yang akan dideskripsikan peneliti pada tahap ini. Selanjutnya didiskusikan dengan observer, yang berperan sebagai observer yaitu teman sejawat. Dengan memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan di atas dan melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus pertama terdapat beberapa kelemahan pembelajaran diantaranya:

- 1) Pengelolaan pembelajaran oleh peneliti telah sesuai dengan tahapan yang dimuat dalam RPP. Namun penggunaan metode permainan plat nomor kendaraan dalam proses pembelajaran masih mengalami beberapa kelemahan khususnya adalah:
 - a) Guru belum meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil kerja dan diskusi dalam kelompoknya.
 - b) Guru masih lemah dalam menggerakkan siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran dalam hal memberikan pujian

kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil, hal ini terbukti dengan masih banyak siswa yang pasif atau hanya diam saja dalam mengeluarkan pendapat ketika guru memberikan pertanyaan.

c) Guru belum sepenuhnya membuat diskusi dengan siswa, kemungkinan karena waktu yang terbatas.

2) Sedangkan untuk minat belajar siswa masih mencapai kategori sedang dengan persentase 69.74%, namun belum mencapai persentase keberhasilan yang telah ditentukan. Kemampuan siswa menangkap pelajaran dalam belajar tidak terlepas dari aktivitas guru. Minat belajar siswa diprediksi meningkat seiring dengan adanya kepiawaian guru dalam membawakan materi pelajaran.

4. Siklus Kedua (8 Januari 2013)

a. Perencanaan/persiapan tindakan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran/RPP II (*lihat lampiran B2*) dan lembar kerja siswa/LKS II (*lihat lampiran C2*). Sedangkan untuk lembar observasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dan lembar observasi aktifitas guru dan aktifitas siswa tetap menggunakan lembar observasi sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP II) dan Lembar Kerja Siswa (LKS II)

yang telah dipersiapkan. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi tiga tahap yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Secara terperinci tentang pelaksanaan tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Diawal pembelajaran guru mengabsen siswa, kemudian mengadakan apersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa. Selanjutnya guru memotivasi siswa dan menjelaskan mengenai pembelajaran matematika dengan metode permainan plat nomor kendaraan serta menjelaskan tujuan dari pembelajaran yaitu melakukan perkalian tanpa teknik menyimpan.

Selanjutnya guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan plat nomor kendaraan dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti dan meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya. Langkah selanjutnya guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa dan memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan. Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi dan meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya. Setelah hasil diskusi dipresentasikan guru bersama siswa membahas Latihan yang telah dikerjakan. Selanjutnya guru juga memberikan pertanyaan

kepada siswa dan memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil. Pada akhir tahap ini guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari

c. Observasi

pada observasi ini, peneliti juga masih melakukan observasi terhadap aktifitas guru dan siswa serta observasi minat siswa yang diantu oleh oleh seorang guru bidang studi lain. Berikut hasil observasi tersebut.

1) Observasi aktifitas guru

Tabel IV.8
Observasi Aktifitas Guru Pertemuan Ketiga Siklus Kedua

No	Aktifitas Yang Diamati	Dilakukan		Ket
		Ya	Tidak	
1	Guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan plat nomor kendaraan dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.			
2	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.			
3	Guru meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya.			
4	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.			
5	Guru memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.			
6	Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi.			
7	Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.			
8	Guru bersama siswa membahas Latihan yang telah dikerjakan.			
9	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa			
10	Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.			
11	Guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.			
Jumlah		9	2	
Persentase		81.82%	18.18%	

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Pelaksanaan observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari 11 jenis aktivitas yang sesuai dengan langkah metode permainan plat nomor kendaraan. Dari tabel IV.8 di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 3 ini dapat berjalan dengan baik, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai 9 atau sebesar 81.82% dari seluruh aktivitas yang dilakukan. Walaupun pada siklus II pertemuan ketiga ini sudah dapat dikatakan berjalan dengan sangat baik, akan tetapi dari tabel di atas juga dapat kita lihat bahwa masih ada kekurangan-kekurangan seperti guru belum meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil kerja dan diskusi dalam kelompoknya.

2) Observasi aktifitas siswa

Tabel IV.9
Observasi Aktifitas Siswa Pertemuan Ketiga Siklus Kedua

No	Indikator	F	P
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	37	94.87%
2	Siswa bertanya tentang kepada guru tentang hal yang tidak dimengerti.	24	61.54%
3	Siswa memprkatekkan cara permainan dengan menggunakan plat nomor kendaraan.	37	94.87%
4	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan pengarahannya guru.	38	97.44%
5	Siswa mengerjakan latihan yang termuat dalam LKS.	28	71.79%
6	Siswa mendiskusikan latihan yang termuat dalam LKS	27	69.23%
7	Siswa menunjuk salah satu teman kelompok untuk membantu menjawab pertanyaan.	24	61.54%
8	Siswa membahas hasil pekerjaan yang latihan yang diberikan	37	94.87%
9	Siswa menjawab pertanyaan guru.	28	71.79%
10	Siswa yang tidak bisa menjawab, berdiskusi tentang pertanyaan yang diberikan guru.	34	87.18%
11	Siswa membuat kesimpulan pelajaran yang telah dilakukan.	24	61.54%
	Jumlah	338	78.79%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Berdasarkan tabel IV.9 dapat diketahui skor aktivitas siswa secara klasikal atau secara keseluruhan pada pertemuan 3 sebesar 78.79%. Pada aspek 1 yaitu memperhatikan penjelasan guru diperoleh skor nilai 94.87% siswa memperhatikan. Pada aspek 2 yaitu bertanya kepada guru tentang hal yang tidak dimengerti diperoleh skor 61.54% siswa bertanya. Pada aspek 3 yaitu mempraktekkan cara permainan dengan menggunakan plat nomor kendaraan diperoleh skor 94.87% siswa sudah mempraktekkan. Pada aspek 4 yaitu membentuk kelompok sesuai dengan pengarahan guru diperoleh skor 94.44% siswa mengikuti pengarahan guru. Pada aspek 5 yaitu mengerjakan latihan yang termuat dalam LKS diperoleh skor 71.79% siswa sudah mengerjakan.

Selanjutnya pada aspek 6 yaitu mendiskusikan latihan yang termuat dalam LKS diperoleh skor 69.23% siswa mendiskusikan latihan. Pada aspek 7 yaitu menunjuk salah satu teman kelompok untuk membantu menjawab pertanyaan diperoleh skor 61.54% siswa yang aktif. Pada aspek 8 yaitu membahas hasil pekerjaan latihan yang diberikan diperoleh skor 94.87% siswa membahasnya. Pada aspek 9 yaitu menjawab pertanyaan guru diperoleh skor 71.79% siswa menjawab. Pada aspek 10 yaitu siswa yang tidak bisa menjawab, berdiskusi tentang pertanyaan yang diberikan guru diperoleh skor 87.18% siswa tersebut berdiskusi. Dan pada aspek 11 membuat

kesimpulan pelajaran yang telah dilakukan diperoleh skor 61.54% siswa membuat kesimpulan.

3) Observasi minat siswa

Dari hasil observasi, minat siswa terlihat masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan pada tabel berikut:

Tabel IV.10
Minat Siswa Belajar Matematika Siklus Kedua Pertemuan Ketiga

No	Kode Siswa	Indikator Minat Belajar Siswa										Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ya	Tidak
1	Siswa 1											10	0
2	Siswa 2											9	1
3	Siswa 3											8	2
4	Siswa 4											10	0
5	Siswa 5											5	5
6	Siswa 6											4	6
7	Siswa 7											10	0
8	Siswa 8											3	7
9	Siswa 9											10	0
10	Siswa 10											8	2
11	Siswa 11											7	3
12	Siswa 12											6	4
13	Siswa 13											6	4
14	Siswa 14											6	4
15	Siswa 15											8	2
16	Siswa 16											9	1
17	Siswa 17											7	3
18	Siswa 18											9	1
19	Siswa 19											8	2
20	Siswa 20											9	1
21	Siswa 21											8	2
22	Siswa 22											8	2
23	Siswa 23											6	4
24	Siswa 24											9	1
25	Siswa 25											3	7
26	Siswa 26											6	4
27	Siswa 27											7	3
28	Siswa 28											7	3
29	Siswa 29											10	0
30	Siswa 30											8	2
31	Siswa 31											6	4
32	Siswa 32											5	5
33	Siswa 33											9	1
34	Siswa 34											3	7
35	Siswa 35											7	3
36	Siswa 36											7	3
37	Siswa 37											10	0
38	Siswa 38											9	1
39	Siswa 39											10	0
Jumlah		24	37	28	19	37	24	26	37	28	30	290	100
Persentase		62%	95%	72%	49%	95%	62%	67%	95%	72%	77%	74.36%	25.64%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Berdasarkan tabel. IV.10 di atas, diketahui bahwa minat belajar siswa secara klasikal diperoleh sebesar 74.87% dengan kategori tinggi. Secara lebih detail dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada indikator tentang keaktifan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran diperoleh skor 95%, artinya siswa sudah mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik. Pada indikator tentang siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran diperoleh skor 95%, artinya juga sangat tinggi dalam memperhatikan penjelasan guru. Pada indikator tentang mengerjakan tugas-tugas diberikan guru diperoleh skor 72%, artinya siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belum secara keseluruhan mengerjakannya. Pada indikator tentang keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat diperoleh skor 49%, artinya sebagian besar siswa masih belum berani untuk megemukakan pendapat.

Selanjutnya pada indikator tentang kehadiran siswa diperoleh skor 95%, artinya hanya sebagian kecil yang tidak hadir dalam mengikuti pembelajaran matematika. Pada indikator tentang siswa bertanya tentang materi yang dipelajari diperoleh skor 62%, artinya rata-rata siswa sudah bertanya tentang materi yang dipelajari. Pada indikator menunjukkan perasaan senang dalam mengikuti pelajaran diperoleh skor 54%, artinya hanya sebagian siswa yang menunjukkan rasa senang, Pada indikator tentang membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya diperoleh skor 95%, artinya

hanya sebagian kecil saja yang tidak membawa. Pada indikator tentang mempersiapkan perlengkapan belajar diperoleh skor 72%, artinya siswa lebih dari rata-rata sudah mempersiapkan. Pada indikator terakhir yaitu tentang mencatat materi yang telah disampaikan diperoleh skor 62%, artinya rata-rata sudah mencatat materi yang disampaikan.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus kedua diperoleh berdasarkan hasil analisis data untuk tiap-tiap langkah pelaksanaan tindakan yang akan dideskripsikan peneliti pada tahap ini. Selanjutnya didiskusikan dengan observer, yang berperan sebagai observer yaitu teman sejawat. Dengan memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan di atas dan melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus kedua terdapat beberapa kelemahan pembelajaran diantaranya:

- 1) Pengelolaan pembelajaran oleh peneliti telah sesuai dengan tahapan yang dimuat dalam RPP. Namun penggunaan metode permainan plat nomor kendaraan dalam proses pembelajaran masih mengalami beberapa kelemahan khususnya adalah guru masih lemah dalam menggerakkan siswa dan meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil kerja dan diskusi dalam kelompoknya

dan belum sepenuhnya membuat diskusi dengan siswa, kemungkinan karena waktu yang terbatas.

2) Sedangkan untuk minat belajar siswa sudah mencapai kategori tinggi dengan persentase 74.87%, persentase ini hampir mencapai persentase keberhasilan yang telah ditentukan. Namun peneliti belum merasa puas, maka dilanjutkan dengan siklus ketiga.

5. Siklus Ketiga (10 Januari 2013)

a. Perencanaan/persiapan tindakan

Pada tahap ini peneliti juga mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran/RPP III (*lihat lampiran B3*) dan lembar kerja siswa/LKS III (*lihat lampiran C3*). Sedangkan untuk lembar observasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dan lembar observasi aktifitas guru dan aktifitas siswa juga masih tetap menggunakan lembar observasi sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP III) dan Lembar Kerja Siswa (LKS III) yang telah dipersiapkan. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi tiga tahap yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Secara terperinci tentang pelaksanaan tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Diawal pembelajaran guru mengabsen siswa, kemudian mengadakan apersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa.

Selanjutnya guru memotivasi siswa dan menjelaskan mengenai pembelajaran matematika dengan metode permainan plat nomor kendaraan serta menjelaskan tujuan dari pembelajaran yaitu melakukan perkalian dengan teknik menyimpan.

Selanjutnya guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan plat nomor kendaraan dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti dan meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya. Langkah selanjutnya guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa dan memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan. Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi dan meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.

Setelah hasil diskusi dipresentasikan guru bersama siswa membahas Latihan yang telah dikerjakan. Selanjutnya guru juga memberikan pertanyaan kepada siswa dan memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil. Pada akhir tahap ini guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari

c. Observasi

Pada observasi ini, peneliti juga masih melakukan observasi terhadap aktifitas guru dan siswa serta observasi minat siswa yang diantu oleh oleh seorang guru bidang studi lain. Berikut hasil observasi tersebut.

1) Observasi aktifitas guru

Tabel IV.11
Observasi Aktifitas Guru Pertemuan Keempat Siklus Ketiga

No	Aktifitas Yang Diamati	Dilakukan		Ket
		Ya	Tidak	
1	Guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan plat nomor kendaraan dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.			
2	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.			
3	Guru meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya.			
4	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.			
5	Guru memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.			
6	Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi.			
7	Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.			
8	Guru bersama siswa membahas Latihan yang telah dikerjakan.			
9	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa			
10	Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.			
11	Guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.			
Jumlah		10	1	
Persentase		90.91%	9.09%	

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Pelaksanaan observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti,

dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari 11 jenis aktivitas yang diobservasi sesuai dengan langkah metode permainan plat nomor kendaraan. Dari tabel IV.8 di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus III pertemuan 4 ini dapat berjalan dengan sangat baik, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai 11 atau sebesar 90.91% dari seluruh aktivitas yang dilakukan.

2) Observasi aktifitas siswa

Tabel IV.12
Observasi Aktifitas Siswa Pertemuan Keempat Siklus Ketiga

No	Indikator	F	P
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	37	94.87%
2	Siswa bertanya tentang kepada guru tentang hal yang tidak dimengerti.	24	61.54%
3	Siswa memprkatekkan cara permainan dengan menggunakan plat nomor kendaraan.	33	84.62%
4	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan pengarahannya guru.	38	97.44%
5	Siswa mengerjakan latihan yang termuat dalam LKS.	29	74.36%
6	Siswa mendiskusikan latihan yang termuat dalam LKS	35	89.74%
7	Siswa menunjuk salah satu teman kelompok untuk membantu menjawab pertanyaan.	35	89.74%
8	Siswa membahas hasil pekerjaan yang latihan yang diberikan	37	94.87%
9	Siswa menjawab pertanyaan guru.	28	71.79%
10	Siswa yang tidak bisa menjawab, berdiskusi tentang pertanyaan yang diberikan guru.	30	76.92%
11	Siswa membuat kesimpulan pelajaran yang telah dilakukan.	26	66.67%
	Jumlah	352	82.05%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Berdasarkan tabel IV.12 dapat diketahui skor aktivitas siswa secara klasikal atau secara keseluruhan pada pertemuan keempat sebesar 82.05%. Pada aspek 1 yaitu memperhatikan penjelasan guru diperoleh skor nilai 94.87% siswa memperhatikan. Pada aspek 2 yaitu

bertanya kepada guru tentang hal yang tidak dimengerti diperoleh skor 61.54% siswa bertanya. Pada aspek 3 yaitu mempraktekkan cara permainan dengan menggunakan plat nomor kendaraan diperoleh skor 84.62% siswa sudah mempraktekkan. Pada aspek 4 yaitu membentuk kelompok sesuai dengan pengarahan guru diperoleh skor 97.44% siswa mengikuti pengarahan guru. Pada aspek 5 yaitu mengerjakan latihan yang termuat dalam LKS diperoleh skor 74.36% siswa sudah mengerjakan.

Selanjutnya pada aspek 6 yaitu mendiskusikan latihan yang termuat dalam LKS diperoleh skor 89.74% siswa mendiskusikan latihan. Pada aspek 7 yaitu menunjuk salah satu teman kelompok untuk membantu menjawab pertanyaan diperoleh skor 89.74% siswa yang aktif. Pada aspek 8 yaitu membahas hasil pekerjaan latihan yang diberikan diperoleh skor 94.87% siswa membahasnya. Pada aspek 9 yaitu menjawab pertanyaan guru diperoleh skor 71.79% siswa menjawab. Pada aspek 10 yaitu siswa yang tidak bisa menjawab, berdiskusi tentang pertanyaan yang diberikan guru diperoleh skor 76.92% siswa tersebut berdiskusi. Dan pada aspek 11 membuat kesimpulan pelajaran yang telah dilakukan diperoleh skor 66.67% siswa membuat kesimpulan.

3) Observasi minat siswa

Dari hasil observasi, minat siswa terlihat masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan pada tabel berikut

Tabel IV.13
Minat Siswa Belajar Matematika Siklus Ketiga Pertemuan
Keeempat

No	Kode Siswa	Indicator Minat Belajar Siswa										Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ya	Tidak
1	Siswa 1											10	0
2	Siswa 2											10	0
3	Siswa 3											8	2
4	Siswa 4											10	0
5	Siswa 5											5	5
6	Siswa 6											4	6
7	Siswa 7											10	0
8	Siswa 8											8	2
9	Siswa 9											10	0
10	Siswa 10											8	2
11	Siswa 11											8	2
12	Siswa 12											8	2
13	Siswa 13											6	4
14	Siswa 14											9	1
15	Siswa 15											7	3
16	Siswa 16											10	0
17	Siswa 17											10	0
18	Siswa 18											10	0
19	Siswa 19											8	2
20	Siswa 20											9	1
21	Siswa 21											8	2
22	Siswa 22											8	2
23	Siswa 23											7	3
24	Siswa 24											9	1
25	Siswa 25											3	7
26	Siswa 26											7	3
27	Siswa 27											8	2
28	Siswa 28											7	3
29	Siswa 29											10	0
30	Siswa 30											9	1
31	Siswa 31											7	3
32	Siswa 32											9	1
33	Siswa 33											10	0
34	Siswa 34											3	7
35	Siswa 35											10	0
36	Siswa 36											7	3
37	Siswa 37											10	0
38	Siswa 38											10	0
39	Siswa 39											10	0
Jumlah		29	37	29	29	37	33	28	37	28	33	320	70
Persentase		74%	95%	74%	74%	95%	85%	72%	95%	72%	85%	82.05%	17.95%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Berdasarkan tabel. IV.13 di atas, diketahui bahwa minat belajar siswa secara klasikal diperoleh sebesar 82.05% dengan kategori tinggi. Secara lebih detail dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada indikator tentang keaktifan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran diperoleh skor 74%, artinya siswa sudah mengikuti proses

pembelajaran dengan sangat baik. Pada indikator tentang siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran diperoleh skor 95%, artinya juga sangat tinggi dalam memperhatikan penjelasan guru. Pada indikator tentang mengerjakan tugas-tugas diberikan guru diperoleh skor 74%, artinya siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belum secara keseluruhan mengerjakannya. Pada indikator tentang keberanian siswa dalam mengeluarkan pendapat diperoleh skor 74%, artinya sebagian besar siswa masih sudah berani untuk megemukakan pendapat. Pada indikator tentang kehadiran siswa diperoleh skor 95%, artinya hanya sebagian kecil yang tidak hadir dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Selanjutnya pada indikator tentang siswa bertanya tentang materi yang dipelajari diperoleh skor 85%, artinya rata-rata sebagian besar siswa sudah bertanya tentang materi yang dipelajari. Pada indikator menunjukkan perasaan senang dalam mengikuti pelajaran diperoleh skor 72%, artinya sebagian besar siswa sudah menunjukkan perasaan senang. Pada indikator tentang membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya diperoleh skor 95%, artinya hanya sebagian kecil saja yang tidak membawa. Pada indikator tentang mempersiapkan perlengkapan belajar diperoleh skor 72%, artinya siswa lebih dari sebagian yang mempersiapkan. Pada indikator terakhir yaitu tentang mencatat materi yang telah disampaikan

diperoleh skor 85%, artinya hanya sebagian kecil saja yang belum mencatat materi yang disampaikan.

d. Refleksi

Sebagian besar siswa sudah terlihat aktif walaupun belum semuanya, namun peneliti sudah merasa puas karena proses pembelajaran telah sesuai dengan apa yang peneliti rencanakan. Dari hasil pengamatan aktifitas guru diperoleh bahwa pelaksanaan metode permainan plat nomor kendaraan secara keseluruhan sudah terlaksana sesuai dengan yang direncanakan dan merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Kemudian terdapat peningkatan minat siswa terhadap tahap-tahap yang ada pada seluruh kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

C. Pembahasan

1. Minat Siswa

Minat belajar pada siswa merupakan keinginan atau hasrat siswa untuk mengikuti atau melakukan kegiatan belajar. Minat tersebut harus ditumbuhkan karena tanpa adanya minat untuk belajar, maka tidak mungkin siswa tersebut mendapatkan hasil belajar yang optimal, selain itu minat juga tidak tumbuh atau ada ketika siswa tersebut lahir, melainkan tumbuh dikemudian hari. Slameto mengatakan bahwa minat adalah suatu rasa suka rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.¹

¹Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, h. 108

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa minat siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan memberikan rangsangan atau dorongan, yaitu berupa kegiatan-kegiatan positif yang mereka senangi dan salah satunya adalah dengan penerapan metode permainan plat nomor kendaraan.

Berdasarkan hasil penelitian maka diketahui bahwa minat siswa mengalami peningkatan dari sebelum diterapkannya metode permainan plat nomor kendaraan, setelah diterapkan pada siklus I, siklus II dan siklus III. Untuk melihat peningkatan minat tersebut dapat dilihat pada tabel berikut, yaitu perbandingan antara minat belajar siswa sebelum tindakan, tindakan pada Siklus I dan siklus III:

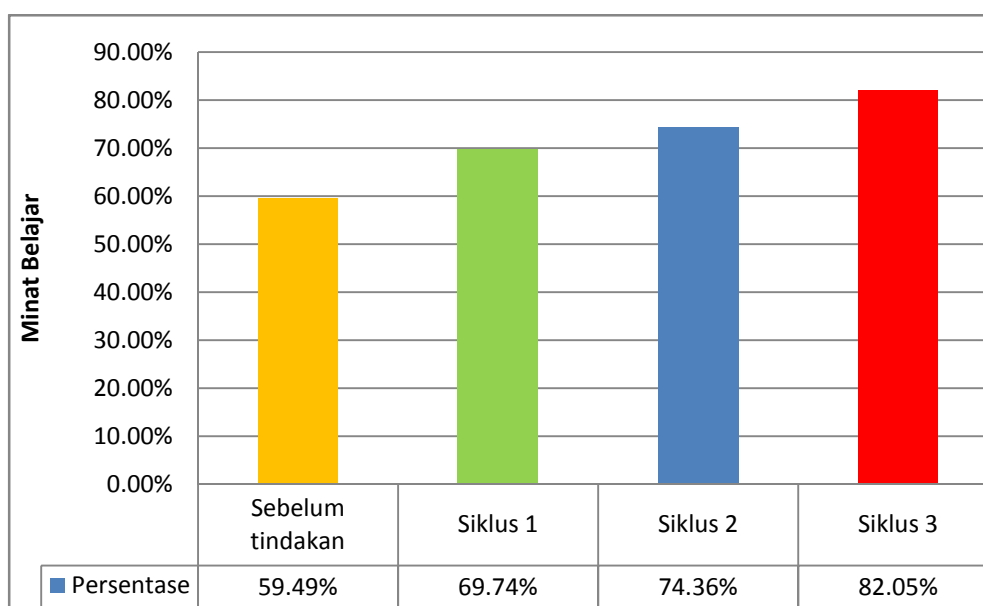
Tabel IV.14
Peningkatan Minat Siswa Belajar Matematika

No	Indikator Minat Belajar	Sebelum Tindakan		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		%	Kategori	%	Kategori	%	Kategori	%	Kategori
1	Siswa aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran	48.72%	Rendah	53.85%	Rendah	61.54%	Sedang	74.36%	Tinggi
2	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran.	48.72%	Rendah	89.74%	Sangat Tinggi	94.87%	Sangat Tinggi	94.87%	Sangat Tinggi
3	Siswa mengerjakan tugas-tugas diberikan guru.	66.67%	Sedang	69.23%	Sedang	71.79%	Tinggi	74.36%	Tinggi
4	Siswa berani mengeluarkan pendapatnya.	43.59%	Kurang	43.59%	Kurang	48.72%	Kurang	74.36%	Tinggi
5	Siswa hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai	74.36%	Tinggi	89.74%	Sangat Tinggi	94.87%	Sangat Tinggi	94.87%	Sangat Tinggi
6	Siswa mau bertanya tentang materi yang dipelajari.	61.54%	Sedang	61.54%	Sedang	61.54%	Sedang	84.62%	Tinggi
7	Siswa menunjukkan perasaan senang dalam mengikuti pelajaran	53.85%	Kurang	58.97%	Sedang	66.67%	Sedang	71.79%	Tinggi
8	Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya.	89.74%	B. Sekali	92.31%	Sangat Tinggi	94.87%	Sangat Tinggi	94.87%	Sangat Tinggi
9	Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar.	48.72%	Kurang	66.67%	Sedang	71.79%	Tinggi	71.79%	Tinggi
10	Siswa mencatat materi yang telah disampaikan guru.	58.97%	Sedang	71.79%	Tinggi	76.92%	Tinggi	84.62%	Tinggi
	Jumlah	59.49%	Sedang	69.74%	Sedang	74.36%	Tinggi	82.05%	Tinggi

Tabel IV.15
Peningkatan Minat Siswa Belajar Matematika Persiklus

No	Siklus	Rata-rata	Keterangan
1	Sebelum tindakan	59.49%	Sedang
2	Siklus 1	69.74%	Sedang
3	Siklus 2	74.36%	Tinggi
4	Siklus 3	82.05%	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa minat siswa sebelum tindakan dengan rata-rata 59.49% dengan kategori sedang, kemudian pada siklus 1 meningkat sebesar 69.74% dengan kategori sedang. Pada siklus 2 minat siswa mencapai rata-rata 74.36% dengan kategori tinggi, persentase ini mendekati indikator yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%. Pada siklus 3 rata-rata minat siswa mencapai 82.05% dengan kategori tinggi. Selain itu dapat juga diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar IV. 2 Peningkatan Minat Siswa Belajar Matematika

2. Aktifitas Guru

Aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan plat nomor kendaraan terdapat peningkatan. Dari langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan pada siklus terakhir terlihat secara keseluruhan terlaksana dengan baik, hal ini berdasarkan dilakukannya keseluruhan langka-langkah yang telah ditetapkan hingga persentase akhir mencapai 90.91% terlaksana. Perbandingan aktivitas guru dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel IV.16
Peningkatan Aktifitas Guru Dalam Proses Pembelajaran

No	Siklus	Rata-rata	Keterangan
2	Siklus 1	72.73%	Baik
3	Siklus 2	81.82%	sangat baik
4	Siklus 3	90.91%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktifitas guru pada siklus 1 mencapai rata-rata persentase 72.73% dengan kategori baik. Pada siklus 2 mencapai rata-rata 81.82% dengan kategori baik. Dan pada siklus 3 mencapai rata-rata persentase 90.91% dengan kategori sangat baik.

3. Aktifitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan plat nomor kendaraan tersebut secara klasikal pada siklus I pertemuan 2 sebesar 73.19%. Setelah dibandingkan dengan standar klasifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya maka aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan metode permainan plat nomor kendaraan pada siklus I

ini berada pada klasifikasi “baik” karena berada pada rentang 71-85%. Aktivitas siswa dalam pelaksanaan metode permainan plat nomor kendaraan tersebut secara klasikal pada siklus II mencapai persentase 78.79% dan 82.05%, dengan kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.17
Peningkatan Aktifitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran

No	Siklus	Rata-rata	Keterangan
2	Siklus 1	73.19%	Baik
3	Siklus 2	78.79%	Sangat Baik
4	Siklus 3	82.05%	Sangat Baik

Dari uraian pembahasan tentang minat siswa belajar matematika serta aktifitas guru dan siswa tersebut peneliti dapat menjelaskan bahwa metode permainan plat nomor kendaraan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di kelas III Sekolah Dasar Negeri 001Tanjung khususnya pada materi perkalian bilangan bulat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa metode permainan plat nomor kendaraan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa di kelas III Sekolah Dasar Negeri 017 Tanjung khususnya pada materi perkalian bilangan bulat. Minat belajar siswa sebelum tindakan dengan rata-rata 59.49% dengan kategori sedang, kemudian pada siklus 1 meningkat sebesar 69.74% dengan kategori sedang. Pada siklus 2 minat siswa mencapai rata-rata 74.36% dengan kategori tinggi, persentase ini mendekati indikator yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%. Pada siklus 3 rata-rata minat siswa mencapai 82.05% dengan kategori tinggi berdasarkan hasil tersebut terjadi peningkatan minat belajar siswa dari sebelum tindakan ke siklus 3.

Pembelajaran metode permainan plat nomor kendaraan yang dapat meningkatkan minat belajar matematika sebagai berikut:

1. Guru menerangkan pelajaran dan memberikan kesempatan siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.
2. Guru menunjukkan cara penyusunan angka-angka pada plat nomor kendaraan dan meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya.
3. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa dan memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.

4. Guru mengontrol jalan diskusi dan meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Disarankan untuk menggunakan metode permainan plat nomor kendaraan pada pengajaran matematika. Pengajaran dengan metode permainan plat nomor kendaraan adalah salah satu strategi permainan yang dapat diterapkan oleh guru matematika dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga aktivitas belajarnya pun meningkat.
2. Jika metode permainan plat nomor kendaraan ini diterapkan pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar, guru harus berusaha semampunya mungkin untuk meningkatkan pengontrolan aktifitas siswa dalam penyusunan angka-angka yang terdapat pada plat nomor kendaraan tersebut, sehingga pembelajaran lebih efektif.
3. Dalam menerapkan metode permainan plat nomor kendaraan, nomor-nomor yang akan digunakan hendaknya ditentukan oleh guru, hal ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran yang akan diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Gimin. *Instrumen dan Pelaporan Hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Bahan Pelatihan Pelaksanaan dan Pelaporan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru SD di Kota Pekanbaru (Tidak diterbitkan), 2008.
- Hartono. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: LSFK₂P, 2003.
- Helmiati dkk. *Penulisan Skripsi Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2010.
- Kunandar. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2008.
- Long, Lynette. *Perkalian Ajaib*. Bandung: Pakar Raya, 2003
- Metode pembelajaran Matematika Bermain Sambil Belajar dan Penemuan dalam Matematika*, [online] Available: http://file.upi.edu/direktori/dual-modes/model_pembelajaran_matematika/metode_pembelajaran_matematika_bermain_sambil_belajar.pdf [10 Juni 2012]
- Pitadjeng. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: DEPDIKNAS, 2006.
- Purwanto, Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sudjono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1998.

Suhartini. *Pengaruh Minat Siswa terhadap Topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan Beberapa Faktor yang Membekalinya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia [tidak diterbitkan], 2001.

Surya, Dkk. *Kapita Selekta Pendidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2001.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008.

Tim Penyusun dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gita Media.

Wardhani, Igak. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.