

**Upaya Meningkatkan Kemampuan Hitung Perkalian dan Pembagian dengan
Metode Permainan kartu Deret Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Wahid
Hasyim Gatien Condongcatur Depok Sleman
Tahun Ajaran 2014/2015**



Penelitian Disusun Sebagai Persyaratan Penyusunan Skripsi
Guna Memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Diajukan Oleh
Aris Handoko
NIM : 121200082

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI ILMU AGAMA
UNIVERSITAS ALMA ATA
YOGYAKARTA
2016**

ABSTRAK

ARIS HANDOKO. Upaya Meningkatkan Kemampuan Hitung Perkalian dan Pembagian dengan Metode Permainan Kartu Deret Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Gaten Condongcatur Depok Sleman. Skripsi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Agama Alma Ata Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika dengan metode permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan peserta didik kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim dalam menyelesaikan berbagai masalah matematika yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian. 2) Dapat mengetahui tanggapan, perubahan prestasi yang terjadi dari peserta didik dengan pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan metode permainan kartu. 3) Dapat mengetahui kendala-kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran matematika yang dilaksanakan dengan menggunakan metode permainan kartu.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim semester II tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah peserta didik 25 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan test (yaitu pretest dan posttest dalam setiap akhir siklus), observasi, dan wawancara secara tidak terstruktur.

Penelitian tindakan kelas telah terlaksana dalam dua siklus yang setiap siklusnya terbagi dalam 3 pertemuan. Untuk pertemuan pertama dalam setiap siklus digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran. Pada siklus I pada pertemuan kedua dilakukan permainan kartu perkalian dengan hasil maksimal 32, dan pada pertemuan ke tiga dilaksanakan pembelajaran dengan permainan kartu dengan hasil di atas 32. Pada siklus II untuk pertemuan dilaksanakan permainan kartu pembagian dengan hasil di bawah 5, dan pada pertemuan ke tiga dilaksanakan permainan kartu pembagian dengan hasil di atas 5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Pembelajaran dengan permainan kartu terbukti dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Pada siklus pertama ada peningkatan kemampuan rata-rata peserta didik hanya sebesar 12,5%. Peningkatan kemampuan rata-rata yang dicapai peserta didik dapat mencapai 37,5% pada akhir siklus II. Hal ini didapat dari hasil perbandingan peningkatan rata-rata kemampuan peserta didik, pada pretest rata-rata yang dicapai sebesar 4,8 sedang hasil rata-rata peserta didik dalam posttest I sebesar 5,4 dan pada posttest II dihasilkan rata-rata sebesar 6,6. 2) pembelajaran matematika dengan permainan kartu sangat menyenangkan, ada peserta didik yang merasa lebih mudah belajar matematika dengan metode permainan hal ini diketahui dari hasil wawancara dengan peserta didik; 3) kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan metode permainan kartu di kelas II semester II MI Wahid Hasyim antara lain: memerlukan waktu banyak dalam persiapan, butuh biaya yang tidak sedikit, suasana pembelajaran menjadi lebih ramai. Namun secara umum pelaksanaan pembelajaran matematika dengan permainan kartu dapat berjalan sesuai denganyang direncanakan.

Key word : kemampuan hitung, perkalian, pembagian, dan permainan kartu deret .

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting. Hal ini didukung dengan fakta bahwa matematika dipakai dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, digunakan dalam praktek kehidupan sehari-hari, merupakan mata pelajaran yang diUN-kan, dan sebagai tolak ukur kemajuan pengetahuan. Matematika digunakan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Semua bidang ilmu pengetahuan memakai praktik hitung matematika, baik cabang ilmu pengetahuan eksak seperti kimia, biologi, fisika dan lain-lain, maupun cabang ilmu pengetahuan sosial seperti ekonomi, akuntansi, administrasi dan lain-lain. Matematika dipakai pula dalam cabang ilmu agama contoh dalam pembuatan indeks Al-Qur'an.

Matematika digunakan dalam praktek kehidupan sehari-hari oleh masyarakat bawah sampai yang paling atas, birokrat sampai pemulung, anak jalanan, petani, tukang bangunan, pedagang dan lain sebagainya. Seorang petani akan menentukan masa tanam dan masa panen, tukang bangunan akan menghitung bahan dan waktu menyelesaikan pekerjaan yang membutuhkan perhitungan matematika.

Matematika dalam dunia pendidikan menjadi salah satu mata pelajaran yang menjadi bagian dari Ujian Nasional baik dari tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sampai Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah. Mata pelajaran yang diUN-kan di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah meliputi Bahasa Indonesia,

Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dengan memperhatikan hal tersebut, matematika menjadi mata pelajaran penting ditingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah¹

Pelajaran matematika dianggap sebagai batu sandungan terbesar jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang di UN-kan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata UN peserta didik di MI Wahid Hasyim tahun 2013 yang belum dapat mencapai 6.00, yaitu rata-ratanya Matematika sebesar 5,76, sedangkan Bahasa Indonesia sebesar 8,17 dan IPA sebesar 7,17. Hasil Ujian Sekolah tahun 2014 rata-ratanya Matematika mencapai 4,70 dan masuk dalam klasifikasi D, Bahasa Indonesia sebesar 8,01 masuk dalam klasifikasi A dan IPA sebesar 5,98 masuk dalam klasifikasi C. Urutan peringkat MI se-kabupaten Sleman berada di papan bawah. Nilai rata-rata pelajaran matematika menjadi penyumbang terbesar rendahnya peringkat dibandingkan dengan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam terhadap ranking prestasi yang diperoleh.²

Kedua di atas menimbulkan permasalahan serius yang perlu dicarikan solusi. Peserta didik dituntut prestasi tetapi minat pembelajaran masih rendah. Di satu sisi matematika dianggap sulit, tapi di sisi yang lain matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim adalah salah satu Institusi pendidikan dasar, yang didalamnya juga mengajarkan Matematika sebagai salah satu mata

¹ Peraturan BSNP Nomor: 0019/p/BSNP/XI/12 tentang kisi-kisi UN

² Pengamatan peneliti pada tanggal 10 Januari 2015 di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim terhadap nilai hasil UASBN tahun ajaran 2013/2014

pelajaran yang sangat penting. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti, yang menjadi permasalahan sangat besar, antara lain minat belajar Matematika peserta didik masih kurang dan metode pembelajaran Matematika yang diterapkan belum bervariasi.

Minat belajar Matematika peserta didik yang masih kurang, tampak pada aktifitas peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika. Banyak peserta didik yang mengantuk, main sendiri, melamun, dan sering ijin ke belakang saat pembelajaran berlangsung. Prosentase peserta didik tidak suka mata pelajaran ini besar, hal ini terlihat saat pelajaran Matematika banyak peserta didik yang menunjukkan rasa tidak senang, apalagi ketika pergantian pelajaran dengan mengeluh kesal. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran matematika yang ditetapkan belum tinggi, masih kurang dari 70. KKM yang ditetapkan hanya sebesar 60. KKM mata pelajaran matematika kelas atas justru semakin menurun. Ada yang ditetapkan hanya 55 diambil dari data raport kelas V MI Wahid Hasyim tahun ajaran 2013/2014. (data terlampir)³

Metode pembelajaran belum bervariasi yang dilakukan oleh guru kelas. Pembelajaran masih bersifat konvensional. Alat peraga pembelajaran yang mendukung masih kurang, khususnya yang berkaitan dengan masalah hitungan dasar/sederhana. Guru jarang menggunakan alat peraga dalam pembelajaran. Kebanyakan peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim masih

³ Data dapat dilihat pada lampiran KKM hlm 109

mengalami kendala/kesulitan dalam pemecahan masalah matematika (*Problem Solving*). Peserta didik belum diarahkan pada pemecahan masalah dalam pembelajaran. Data wawancara dengan peserta didik.⁴

Anak-anak yang dapat menguasai pembelajaran Matematika masih sangat kurang. Hanya beberapa peserta didik yang dapat menjawab dengan cepat pertanyaan yang diajukan guru. Setelah menginjak kelas atasnya banyak anak mengalami kesulitan dalam mata pelajaran Matematika. Mereka mengalami kesulitan dengan materi pembelajaran yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian, seperti FPB dan KPK, luas dan volume, skala perbandingan, dan lain sebagainya. Dalam pembelajaran matematika, perkalian dan pembagian merupakan dasar dalam berbagai perhitungan. Oleh karena itu, siswa dituntut memiliki pengetahuan yang kuat untuk menyelesaikan permasalahan terkait perkalian dan pembagian. Hal ini didasarkan atas hasil UASBN matematika yang masih rendah, padahal kisi-kisi banyak yang berkaitan dengan hitung perkalian dan pembagian. Hal ini dibuktikan dengan hasil UASBN matematika tahun 2014, dimana yang mendapatkan nilai diatas 7,00 hanya 1 peserta didik dari 14 peserta didik. 13 sisanya mendapatkan nilai di bawah 6,00. (data terlampir)⁵

Perlu kita sadari bahwa dunia anak-anak sangat erat hubungannya dengan bermain. Berbagai upaya perlu dilakukan agar anak-anak tidak terganggu kebutuhan bermainnya, tetapi pembelajaran dapat terarahkan/dapat tercapai.

⁴ Wawancara dengan peserta didik kelas VI, Dian Nitami Putri pada tanggal 26 Januari 2015

⁵ Data dapat dilihat pada lampiran halaman 110

Harus ada keseimbangan antara kebutuhan bermain dan pembelajaran bagi peserta didik. Peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar adalah masih usia anak-anak. Maka perlu kesadaran guru untuk memahami hal ini. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain baik berupa barang atau sesuatu yang dimainkan. Bermain berarti bersenang-senang dengan melakukan suatu permainan.⁶

Guru mempunyai peran yang sangat besar dalam membuat perubahan dalam proses pembelajaran. Guru yang membuat perencanaan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, juga menganalisis hasil pembelajaran. Guru memberikan perlakuan yang sama terhadap peserta didik agar ilmu yang disampaikan lebih maksimal. Diperlukan pula strategi yang jitu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru berusaha mengarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pengalaman yang dialami langsung peserta didik. Perlu bahan dan ide agar peserta didik dapat menerapkan pemecahan masalah yang dihadapi/ditemukan. Guru menyediakan fasilitas peserta didik melakukan *discovery* dengan mengembangkan sumber penugasan yang sesuai, kegiatan dan pengorganisasian yang tepat. Guru harus mengasah kemampuan memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik, dengan peserta didik memahami masalah dihadapi, dapat menyelesaikannya sendiri mendorong siswa aktif.⁷

⁶Hasan Alwy, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta, Balai Pustaka:2007) hlm 698.

⁷Zainuddin Maliki, *Sosiologi Pendidikan* (Yogyakarta, Gadjah Mada University Press:2010) hlm 244-245

Pembelajaran matematika masih dipelajari secara abstrak. Sehingga amat sukar ditangkap daya pikir peserta didik. Oleh karena itu, bagaimana kita dapat membuat pelajaran matematika menjadi nyata dan menyenangkan, merupakan tantangan bagi kita sebagai seorang guru yang dituntut dapat membawa perubahan dalam proses pembelajaran dan menyesuaikan dengan perkembangan jaman.

Pendidikan di MI/SD adalah pendidikan dasar. Diibaratkan bangunan pendidikan di tingkat MI/SD adalah sebagai pondasinya. Pondasi suatu bangunan apabila tidak kokoh maka tidak akan dapat menopang bangunan selanjutnya yang berada di atasnya. Sedemikian pentingnya pondasi itu maka mengerjakannya perlu kehati-hatian dan membutuhkan standar ukur yang pasti. Semakin berat bangunan yang akan disangga maka pondasi juga harus semakin kokoh. Demikian pula, dengan pendidikan matematika yang ada di MI/SD ibarat pondasi juga harus kuat agar dapat menopang berbagai bidang ilmu yang lain.⁸

Melihat kenyataan diatas maka penulis merasa tergugah untuk mengadakan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Hitung Perkalian dan Pembagian dengan Metode Permainan kartu Deret Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Gaten Condongcatur Depok Sleman Tahun Ajaran 2013/2014”

⁸ Imroatus Solikhah, “Upaya meningkatkan Kemampuan peserta didik Untuk Menyelesaikan Masalah Hitung Sederhana Melalui Model Berbelanja Kelas III MI Wahid Hasyim”, (Yogyakarta Jurusan Tadris MIPA UIN SUKA:2007) hlm 3

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh beberapa masalah diantaranya:

1. Minat belajar matematika peserta didik masih rendah.
2. Kurangnya kemampuan hitung peserta didik dalam pembelajaran matematika dalam materi perkalian dan pembagian sehingga perlu ditingkatkan.
3. Metode pembelajaran matematika Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim yang kurang bervariasi, hanya menggunakan metode konvensional. Metode yang digunakan ceramah, penugasan dan drill.

C. Perumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang ada diatas, maka dapat diajukan rumusan masalah pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut Bagaimana metode permainan kartu deret dapat meningkatkan kemampuan hitung perkalian dan pembagian peserta didik kelas II MI Wahid Hasyim dalam pelajaran matematika?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika dengan metode permainan kartu deret dapat meningkatkan kemampuan peserta didik kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim dalam menyelesaikan berbagai masalah matematika yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, untuk digunakan berbagai pihak antara lain:

1. Guru kelas

- a. Guru memiliki kreatifitas dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan dan mengembangkan metode pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah yang efektif.
- b. Guru mendapatkan wawasan yang baru tentang metode pembelajaran dengan permainan kartu pada pembelajaran matematika tentang perkalian dan pembagian.
- c. Guru mendapatkan metode baru yang tepat untuk pembelajaran matematika untuk materi perkalian dan pembagian.

2. Peneliti

- a. Sebagai motivasi untuk meningkatkan kreatifitas baru dalam menemukan metode yang tepat untuk pembelajaran matematika.
- b. Sebagai upaya melakukan proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses pembelajaran berpusat pada peserta didik.
- c. Sebagai upaya mengaplikasikan model pembelajaran nyata tentang matematika.
- d. Dapat menciptakan pembelajaran yang PAIKEM Gembrot (pembelajaram aktif, inovatif, kreatif, edukatif, menyenangkan gembira dan berbobot) bagi

peserta didik di madrasah ibtidaiyah, khususnya untuk pembelajaram Matematika.

3. Peserta didik

- a. Mempermudah peserta didik memahami dan menyelesaikan berbagai masalah pembelajaran matematika secara nyata, sebagai solusi terhadap kesulitan belajar matematika bagi peserta didik di kelas II MI Wahid Hasyim
- b. Peserta didik dapat lebih santai tetapi serius dalam mengikuti proses pembelajaran matematika baik di dalam maupun di luar kelas.
- c. Menumbuhkan rasa toleransi, saling menghargai dalam proses permainan.
- d. Peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran matematika dengan permainan.
- e. Menimbulkan rasa percaya diri bagi peserta didik.
- f. Meningkatkan prestasi peserta didik.

4. Kepala Madrasah

- a. Sebagai informasi kemajuan dan perkembangan kemampuan peserta didik dalam pelajaran matematika.
- b. Sebagai wacana untuk dapat mendorong guru bidang studi yang lain untuk mencoba metode yang lebih tepat dalam pembelajaran.
- c. Dapat diterapkannya metode pembelajaran yang lebih baik di madrasah dalam meningkatkan prestasi.

5. Institusi

- a. Dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam dunia pendidikan dan berguna bagi yang membutuhkannya.
- b. Dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin melaksanakan penelitian yang sama.

Daftar Pustaka

- Akbar Iskandar, 2012, Cara manual Analisis Validitas Butir Soal Bentuk Objektif, <http://akbar-iskandar.blogspot.com/2012/12/cara-manual-analisis-validitas-butir-11.html> Selasa, 14 April 2015 03.55
- Asih Aryani, 2011, *Aljabar*, Kementrian Agama RI dan Badan Litbang dan Diklat Jakarta.
- Athiyah Suharti, 2011, Standar kompetensi Guru, Kementrian Agama RI dan Badan Litbang dan Diklat Jakarta.
- Bobbi De Porter, Mark Reardon, Sarah Singer-Nourie, 2005, *Quantum Teaching, Mempraktekkan Quantum Teaching di Ruang-Ruang Kelas*, Penerbit Kaifa Bandung.
- Erman Suherman Ar, 2003, *Strategi pembelajaran Matematika Kontemporer*, JICA Bandung.
- Hasan Alwy, 2007, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka Jakarta
- Gilang Yanuar Muhpringadi, 2013 “Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Menurut Kemmis dan McTaggart” dalam <http://gielz31.blogspot.co.id/2013/11/langkah-langkah-penelitian-tindakan.html> 18 Maret 2015, pukul 10.00 WIB.
- Imroatus Sholikhah, 2007, *Upaya Meningkatkan Kemampuan peserta Didik untuk Menyelesaian Masalah Hitung Sederhana Melalui Model Berbelanja kelas III MI Wahid Hasyim*. Tarbiyah, UIN SUKA Yogyakarta.
- Isti Asfiah, 2009, *Upaya Meningkatkan Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Active Learning pada Kelas II B MIN Tempel*. Tarbiyah UIN SUKA Yogyakarta.
- Jenny Klinberg, 2005, “Alasan mengapa penting permainan bagi anak-anak”, Yayasan Pendidikan Luhur, Jakarta,
- Mel Siberman, 2001, *101 strategi pembelajaran aktif “Active Learning”*, terbitan Yappendis Yogyakarta.
- Peraturan BSNP Nomor: 0019/p/BSNP/XI/12 tentang kisi-kisi UN
- Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Suharsimi Arikunto, 2015, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bumi Aksara, Jakarta.

Zainuddin Maliki, 2010, *Sosiologi Pendidikan*, Gadjah Mada University Press,
Yogyakarta.