

## ABSTRAK

Koisah, 2010. Peningkatan Keaktifan dan Hasil belajar Siswa Kelas IV SDN Lembarawa 02 Pada Materi Penjumlahan Bilangan Bulat Melalui Metode Bermain dan Pemberian Contoh. Jurusan SI PGSD PJJ. Pembimbing Prof. Achmad Binadja, Ph. D.

Kata kunci: pembelajaran; metode bermain dan pemberian contoh; keaktifan siswa; hasil belajar siswa; penjumlahan bilangan bulat.

Dari hasil observasi awal diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas IV SDN Lembarawa 02 Brebes belum optimal. Pembelajaran masih berpusat pada guru, respon siswa terhadap pembelajaran rendah. Selama proses pembelajaran partisipasi siswa lebih banyak mencatat dan mendengarkan penjelasan guru. Keaktifan siswa yang rendah berdampak pada hasil belajar siswa rendah terutama pada materi penjumlahan bilangan bulat positif dan negatif mata pelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena guru belum menemukan metode dan pendekatan yang tepat.

Salah satu upaya untuk memecahkan masalah di atas yaitu dengan menerapkan metode bermain dan pemberian contoh. Dalam pembelajaran metode bermain dan contoh siswa aktif sendiri apa yang dipelajarinya melalui permainan dan kerja kelompok sehingga diharapkan peran aktif dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Oleh karena itu penelitian ini terfokus pada perbaikan proses belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan bulat. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SDN Lembarawa 02 Tahun Pelajaran 2009/2010 dengan jumlah siswa 55 orang. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dua siklus, tiap siklus mencakup empat tahap yaitu : (1) perencanaan (*planning*); (2) pelaksanaan (*acting*); (3) pengamatan (*observing*); dan (4) refleksi (*reflecting*).

Hasil penelitian menunjukkan suatu peningkatan dari satu siklus ke siklus selanjutnya baik dari segi keaktifan maupun hasil belajar siswa. Data tentang keaktifan siswa pada siklus I sebanyak 15 siswa, dan pada siklus II meningkat menjadi 48 siswa yang termasuk kategori tinggi. Data tentang hasil belajar siswa nilai rata-rata pada siklus I yang diperoleh sebesar 6 dengan ketuntasan belajar siswa sebanyak 37 siswa, dan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 8 dengan pencapaian siswa yang tuntas 53 siswa dari 55 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dicapai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain dan pemberian contoh dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Saran yang dapat diberikan adalah agar pembelajaran dengan metode bermain dan pemberian contoh dapat diterapkan pada konsep yang lain.

