

ABSTRAK

Budi Murni. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Permainan Kartu Bilangan Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Pendirikan Utara 01 Kota Semarang.* Skripsi Program Studi Pendidikan Sekolah dasar, FIP, Universitas Negeri Semarang. Dosen pembimbing (1) : Drs. Moch Ichsan, M.Pd. (2). Drs. Sukardi, M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Metode Permainan Kartu Bilangan

Penelitian ini berlatar belakang hasil pembelajaran matematika pada Sekolah Dasar umumnya rendah. Dikarenakan sulitnya menanamkan pemahaman dalam pembelajaran Matematika. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar dalam pemahaman soal penjumlahan dan pengurangan melalui Permainan Kartu Bilangan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas 1 SDN Pendirikan Utara 01 Kota Semarang. Tujuan tersebut dilakukan Penelitian Tindakan Kelas, selanjutnya memberi tes hasil belajar, serta mengobservasi dan refleksi hasil yang diperoleh. Manfaat penelitian ini untuk menambah wawasan baru tentang metode presentase belajar dan meningkatkan prestasi hasil belajar, bagi guru memperoleh umpan balik dalam rangka perbaikan kinerja, dan bagi sekolah memberi sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah.

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah observasi, partisipasi, dokumentasi, dan hasil evaluasi.

Hasil penelitian mencakup 3 (tiga) siklus, masing-masing siklus terdiri dari 1 (satu) pertemuan. Setiap proses pembelajaran siswa selalu dipandu dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) sedangkan pada akhir pembelajaran selalu diadakan evaluasi. Hasil penilaian LKS (bobot 1) dan tes akhir (bobot 2) selanjutnya dibagi 2 menjadi nilai matematika. Hasil tersebut selanjutnya dibandingkan dengan hasil belajar sebelum menerapkan pendekatan metode permainan kartu bilangan.

Simpulan yang diperoleh dari Penelitian Tindakan Kelas adalah: (1) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sebelum menggunakan metode permainan kartu bilangan adalah 63,33. Setelah menggunakan pendekatan metode permainan kartu bilangan rerata siklus I (72,26), siklus II (78,21), dan siklus III (83,93), dan (2) dapat mengoptimalkan aktivitas guru dan siswa. Aktivitas siswa semakin meningkat, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat optimal. Hal ini dikarenakan siswa semakin terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Begitu pula aktivitas guru juga semakin meningkat dengan mampu menerapkan perannya sebagai: motivator, fasilitator, penanya, administrator, pengarah, manajer, dan rewarder yang baik.