UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV PADA MATERI POKOK OPERASI BILANGAN BULAT DENGAN METODE PERMAINAN DI SD NEGERI BENTARSARI 03 KECAMATAN SALEM

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Oleh

Widyawati Sulistianingsih
1402907209

PERPUSTAKAAN
UNNES

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2009

ABSTRAK

Sulistianingsih, Widyawati. 2009. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat dengan Metode Permainan di SD Negeri Bentarsari 03 Kec. Salem.* Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: 1. Dra. Noening Andrijati, M.Pd.; 2. Drs. Utoyo, 92 halaman.

Kata Kunci : Belajar Matematika, Metode Permainan

Sebagian besar siswa kelas IV di SD Negeri Bentarsari 03 masih mengalami kesulitan dalam memahami matematika, sehingga nilai rata-rata hasil belajar siswa ≤ 65. Dalam proses pembelajaran, aktivitas belajar siswa masih rendah maka perlu diterapkan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dengan menggunakan metode permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta aktivitas siswa kelas IV SD Negeri Bentarsari 03 melalui metode permainan pada materi Operasi Bilangan Bulat. Tujuan penelitian ini secara umum adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika yang aktif di kelas yang ditandai adanya interaksi guru dan siswa serta peran metode permainan, sehingga dapat meningkatkan hasil atau prestasi siswa dalam pembelajaran matematika.

Metode Penelitian Tindakan Kelas ini ditempuh dalam dua siklus, setiap siklusnya terdapat 4 tahapan yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, pengamatan, dan refleksi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Bentarsari 03 Kecamatan Salem, Kabupaten Brebes tahun pelajaran 2008/2009 yang terdiri dari 26 orang siswa.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa 74,1 dengan persentase 46%, aktivitas siswa dengan nilai 64,3 dan kemampuan guru pada siklus I dengan nilai 58,5. Hasil penelitian pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 82,3 dengan persentase ketuntasan 88% sudah memenuhi indikator kinerja dengan nilai rata-rata aktivitas siswa 83,5 dan kemampuan guru dengan nilai 84,5.

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah dengan penggunaan metode permainan melalui alat peraga kartu bilangan bulat dan papan berpaku akan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dalam materi pokok bilangan bulat. Oleh karena itu disarankan agar guru memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan interaksi aktif dengan sumber-sumber dalam pembelajaran hendaknya dalam membelajarkan bilangan bulat guru dapat menggunakan metode permainan sebagai alternatif pentingnya.