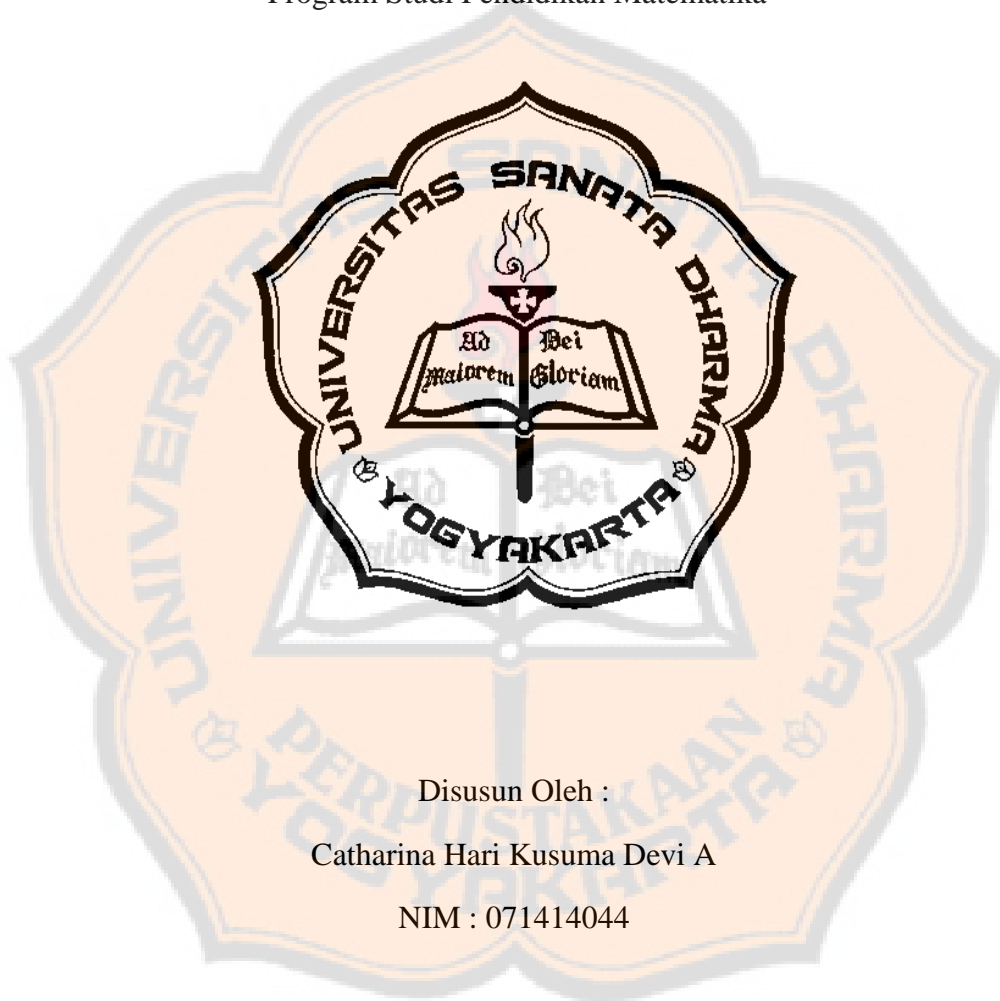


PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PENGGUNAAN KARPULOBA SEBAGAI PENDEKATAN INOVATIF DALAM MEMPERKENALKAN BILANGAN CACAH RATUSAN PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Matematika



Disusun Oleh :

Catharina Hari Kusuma Devi A

NIM : 071414044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA**

-2011-

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

SKRIPSI

**PENGGUNAAN KARPULOBA SEBAGAI PENDEKATAN INOVATIF
DALAM MEMPERKENALKAN BILANGAN CACAH RATUSAN PADA
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Oleh :

Catharina Hari Kusuma Devi A

NIM : 071414044

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Pembimbing



Drs. A. Sardjana, M.Pd.

Tanggal 09 November 2011

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

SKRIPSI

PENGGUNAAN KARPULOBA SEBAGAI PENDEKATAN INOVATIF DALAM MEMPERKENALKAN BILANGAN CACAH RATUSAN PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan ditulis oleh:

Catharina Hari Kusuma Devi Apriliani

NIM: 071414044

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji

Pada tanggal 28 November 2011

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji

	Nama Lengkap	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. A. Atmadi, M.Si.	
Sekretaris	: Dr. M. Andy Rudhito, S.Pd.	
Anggota	: Drs. A. Sardjana, M.Pd.	
Anggota	: Ch. Enny Murwaningtyas, M.Si.	
Anggota	: Dr. M. Andy Rudhito, S.Pd.	

Yogyakarta, 28 November 2011

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sanata Dharma

Dekan,



Rohandi, Ph.D.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

HALAMAN PERSEMBAHAN



*“Tuhan adalah gembalaku
takkan kekurangan aku”
- Mzm. 1:1 -
Pemeliharaan gembala yang baik
serta perhatianNya kepadaku
sungguh luar biasa.
Aku takkan kekurangan apapun
yang diperlukan bagi pelaksanaan
kehendak Allah dalam kehidupanku*



Karya ini kupersembahkan untuk:

- Tuhan Yesus Kristus
- Kedua orang tuaku (FX. Sulono & Ch. Sulastri)
- Segenap saudara dan teman-temanku yang telah membantu dan mendukungku



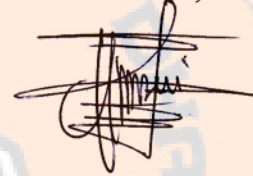
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

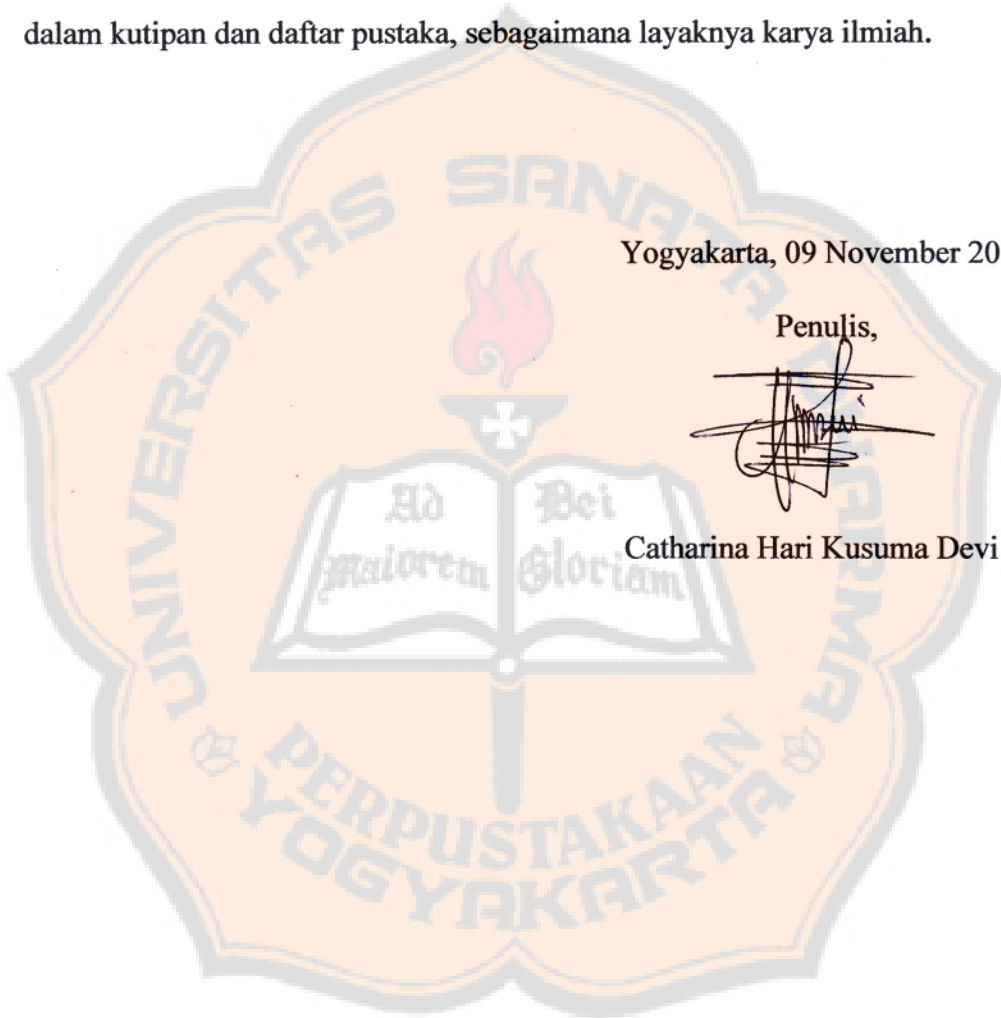
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 09 November 2011

Penulis,



Catharina Hari Kusuma Devi A



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Universitas Sanata Dharma:

Nama : Catharina Hari Kusuma Devi A

Nomor Induk Mahasiswa : 071414044

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma karya ilmiah saya berjudul : **PENGGUNAAN KARPULOBA SEBAGAI PENDEKATAN INOVATIF DALAM MEMPERKENALKAN BILANGAN CACAH RATUSAN PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR.**

Dengan demikian saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Yogyakarta

Pada tanggal: 09 November 2011

Yang Menyatakan,



(Catharina Hari Kusuma Devi A)

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Hari, Catharina. 2011. Penggunaan Karpuloba Sebagai Pendekatan Inovatif Dalam Memperkenalkan Bilangan Cacah Ratusan Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah dengan menggunakan Karpuloba dapat menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari bilangan cacah ratusan siswa kelas II Sekolah Dasar (2) mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam mempelajari bilangan cacah ratusan siswa kelas II Sekolah Dasar dengan menggunakan Karpuloba.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Seyegan dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2011/2012 dengan materi Membandingkan Bilangan Sampai 500 dan Mengurutkan Bilangan Sampai 500. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksploratori. Dikatakan eksploratori karena penelitian ini digunakan untuk menggali atau menemukan informasi mengenai penggunaan Karpuloba sebagai pendekatan inovatif dalam memperkenalkan bilangan cacah ratusan bagi siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian berlangsung selama kurang lebih satu bulan. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data minat siswa selama pembelajaran dan data hasil belajar siswa setelah pembelajaran. Data minat siswa diperoleh dari pengisian lembar pengamatan minat siswa yang dilakukan oleh observer dan guru. Selain itu wawancara juga dilakukan untuk mendukung data minat siswa. Sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh dari tes yang dilaksanakan setelah pembelajaran menggunakan Karpuloba. Data minat siswa dianalisis berdasarkan kriteria minat serta didukung oleh hasil wawancara. Sedangkan data hasil belajar dianalisis berdasarkan kriteria nilai dan kriteria ketuntasan. Pada penelitian ini, peneliti menetapkan tingkat prosentase keberhasilan pembelajaran sebesar 80 %.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) dalam pembelajaran menggunakan Karpuloba sebagai pendekatan inovatif, secara keseluruhan dapat dikatakan siswa berminat. (2) hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika menggunakan Karpuloba mengalami peningkatan ditinjau dari kriteria nilai maupun kriteria ketuntasan. Saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Guru di SD Negeri Seyegan perlu mencoba pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik anak supaya pembelajaran tidak bersifat monoton. (2) pengelompokan siswa dalam pembelajaran untuk selanjutnya dapat dikembangkan supaya siswa dapat lebih berinteraksi dan biasa untuk bekerja sama dengan orang lain.

Kata kunci: Karpuloba, bilangan cacah ratusan.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

Hari, Chatarina. 2011. *The Use of Karpuloba as the Innovative Approach in Introducing Natural Numbers by the Hundreds to 2nd Grade Students of Elementary School*. Mathematic Education Study Program, Mathematic and Science Education Department, Teacher Training and Education Faculty, Sanata Dharma University, Yogyakarta.

This research aimed to (1) perceive if Karpuloba could enhance the interest of 2nd grade students of elementary school in learning natural numbers by the hundreds (2) know the performance of the 2nd grade students of elementary school in learning natural numbers by the hundreds through Karpuloba.

The subject of this research was 28 students of 2nd grade of SD Negeri Seyegan. The research was done at odd semester of 2011/2012 school year. The learning material was Comparing and Arranging Numbers up to 500. This research belongs to exploratory since it was to dig out and find information about the use of Karpuloba as an innovative approach to introduce natural numbers by the hundreds to 2nd grade elementary school students. The research was done, more or less, in one month. The data needed was the students' interest during the lesson in class and the students' performance after the lesson. The researcher got the data of the students' interest through conducting observation done by the researcher and the class teacher. Besides, the interview was conducted in order to support the data on the students' interest. Then, the data on the students' performance was maintained through a test done after the Karpuloba implementation. The data on the students' interest was analyzed in accordance with the interest criteria and it was reinforced by the interview data. Meanwhile, the data of the students' performance was analyzed in accordance with the criteria of score and passing grade. The researcher determined the percentage of the learning success reached up to 80%.

At the end of the research, the research summed up: (1) implementing Karpuloba as an innovative learning approach could gain the students interest in learning (2) the implementation could also enhance the students' performance based on the criteria of score and passing grade. The research also had some suggestions. First, the teachers at SD Negeri Seyegan should implement any media matching to the students' characteristics in their teaching in order to avoid monotonous learning activities. Second, making groups as a learning activity was also necessary to enable students interact and cooperate with others.

Keywords: Karpuloba, Natural Numbers by the Hundreds

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penyelesaian skripsi ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak, sehingga dalam kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. R. Rohandi, M.Ed, Ph. D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Drs. A. Atmadi, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Bapak Dr. M. Andy Rudhito, S.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
4. Bapak Drs. A. Sardjana, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberi bimbingan dan arahan yang membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. M. Andy Rudhito, S.Pd. dan Ibu Ch. Enny Murwaningtyas, M.Si., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap staf sekretariat dan dosen-dosen Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya dosen-dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah membantu memperlancar studi penulis di Universitas Sanata Dharma.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

7. Ibu Waginem selaku guru kelas yang telah memberikan kesempatan, kerjasama dan dukungan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian serta segenap guru, karyawan dan siswa SD Negeri Seyegan khususnya siswa kelas II tahun ajaran 2011/2012.
8. Kedua orang tuaku dan saudara-saudaraku yang telah mendukung dan membantu dalam menyelesaikan skripsi.
9. Candra Wijanarko yang merupakan teman penelitian serta semua mahasiswa Pendidikan Matematika angkatan 2007 yang telah membantu dalam bentuk apapun dan semua orang yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak, terutama untuk bidang pendidikan. Penulis bersedia menerima saran dan kritik untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

Penulis

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Batasan Istilah	5
F. Tujuan Penelitian	6

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

G. Manfaat Penelitian	6
H. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Belajar dan Pembelajaran Matematika	10
1. Belajar	10
2. Pembelajaran	11
B. Permainan Matematika	12
1. Pengertian Permainan Matematika	12
2. Tujuan Permainan Matematika	13
3. Keterbatasan Permainan Matematika	13
C. Media Permainan Karpuloba	14
1. Pengertian Media Permainan	14
2. Karpuloba	18
D. Metode Bermain	23
1. Pengertian Metode Bermain	23
2. Kelebihan dan kelemahan Metode Bermain	24
3. Hakikat Belajar Sambil Bermain	26
4. Bermain dengan Menggunakan Media Karpuloba	27
E. Minat Siswa	33
F. Hasil Belajar Siswa	36
G. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan	37
H. Materi Pembelajaran	37

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1. Membandingkan Bilangan	37
2. Mengurutkan Bilangan dari yang Terkecil	39
3. Mengurutkan Bilangan dari yang Terbesar	40
4. Membilang loncat	41
I. Kerangka Berpikir	43
J. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian	46
B. Subyek Penelitian	47
C. Waktu dan Tempat Penelitian	48
D. Perumusan Variabel	48
E. Bentuk Data	48
1. Data Hasil Belajar Siswa	49
2. Data Minat Siswa	49
F. Teknik Pengumpulan Data	49
G. Instrumen Penelitian	52
1. Instrumen Pembelajaran	52
2. Instrumen Penelitian	55
H. Validitas dan Reliabilitas	59
I. Teknik Analisis Data	61
1. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa	61
2. Analisis Hasil Observasi Minat Siswa	64

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

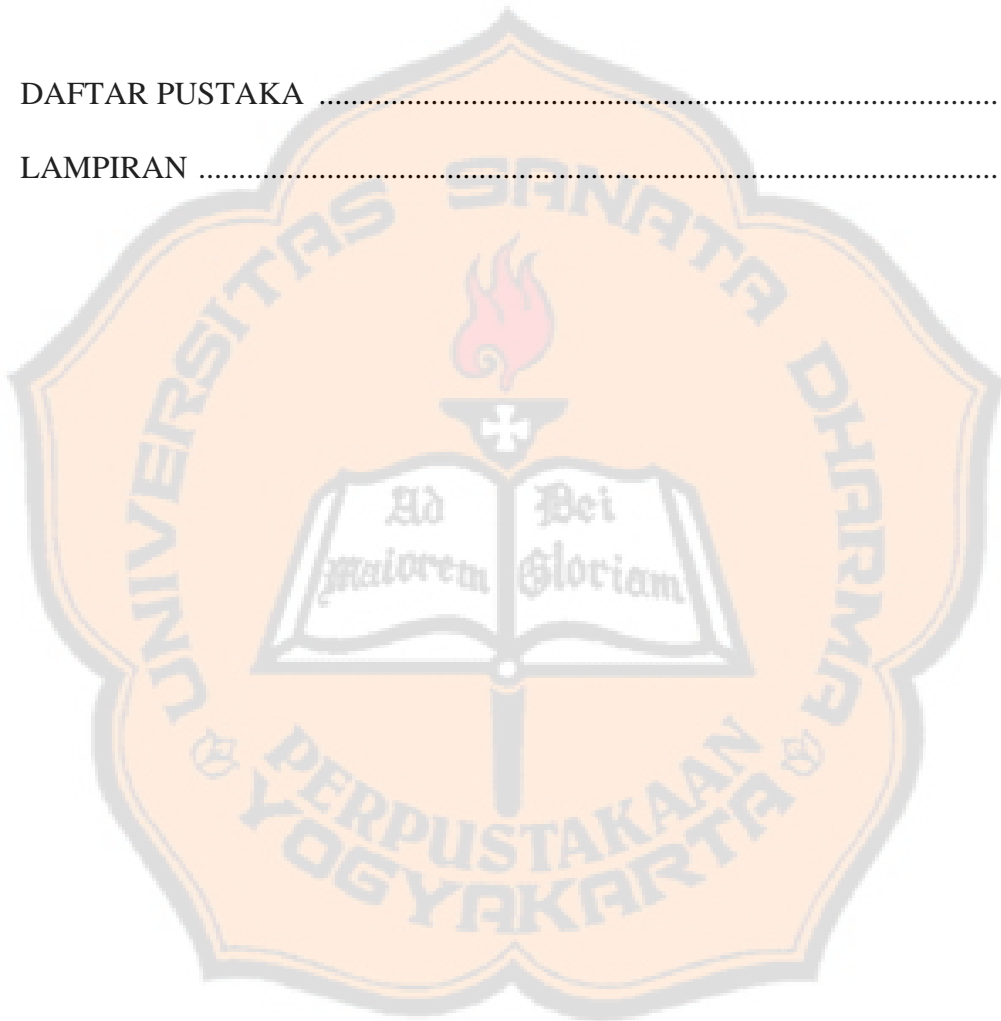
3. Analisis Hasil Wawancara	66
J. Rencana Penelitian	66

BAB IV PERSIAPAN, PELAKSANAAN PENELITIAN, TABULASI DATA,

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	69
A. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian	69
1. Persiapan Penelitian	69
2. Pelaksanaan Penelitian	70
a. Sebelum Pembelajaran	71
b. Selama Pembelajaran	71
c. Setelah Pembelajaran	76
B. Tabulasi Data	76
1. Data Minat Siswa	76
2. Data Hasil Belajar Siswa	78
3. Data Hasil Wawancara dengan Siswa	78
C. Analisis Data	80
1. Analisis Data Hasil Pengamatan/Observasi Minat Siswa	80
2. Analisis Data Tes Hasil Belajar Siswa	84
3. Analisis Data Hasil Wawancara	87
D. Pembahasan	88
1. Minat Siswa	88
2. Hasil Belajar Siswa	96
3. Wawancara Siswa	98

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

E. Kekurangan Penelitian	99
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	106



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penyusunan RPP.....	53
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	56
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Tes	57
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Tes	57
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Wawancara	59
Tabel 3.6 Kriteria Nilai Hasil Belajar Siswa.....	62
Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	62
Tabel 3.8 Analisis Data Minat Siswa Berdasarkan Tindakan yang Diamati	65
Tabel 3.9 Kriteria Minat Siswa	65
Tabel 4.1 Tabel Pengamatan Minat Siswa.....	76
Tabel 4.2 Tabel Hasil Tes Siswa.....	78
Tabel 4.3 Hasil Wawancara dengan Siswa	79
Tabel 4.4 Analisis Data Hasil Pengamatan Minat Siswa Pertemuan I	80
Tabel 4.5 Analisis Data Hasil Pengamatan Minat Siswa Pertemuan II	81
Tabel 4.6 Analisis Data Hasil Pengamatan Minat Siswa Pertemuan III	82
Tabel 4.7 Analisis Data Hasil Pengamatan Minat Siswa Pertemuan IV	83
Tabel 4.8 Analisis Minat Siswa Berdasarkan Setiap Tindakan	84
Tabel 4.9 Tes Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kriteria Nilai	84
Tabel 4.10 Persentase Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kriteria Nilai	85
Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kriteria Ketuntasan	86
Tabel 4.12 Persentase Ketuntasan	87

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 4.13	Hasil Analisis Wawancara Siswa	87
Tabel 4.14	Hasil Analisis Minat Siswa Berdasarkan Setiap Tindakan	88
Tabel 4.15	Persentase Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kriteria Nilai	96
Tabel 4.16	Rekapitulasi Perhitungan Tingkat Kesukaran	98

DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Gambar 2.1	Kartu Bilangan	19
	Gambar (i)	19
	Gambar (ii)	19
Gambar 2.2	Puzzle	21
Gambar 2.3	Lompat Ular Tangga	22
Gambar 2.4	Balok	23

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	106
Lampiran 2 Soal Tes Hasil Belajar.....	149
Lampiran 3 Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar	150
Lampiran 4 Lembar Kerja Siswa.....	151
Lampiran 5 Media Permainan Karpuloba.....	153
Lampiran 6 Lembar Observasi Minat Siswa Pertemuan I.....	156
Lampiran 7 Lembar Hasil Wawancara Siswa	164
Lampiran 8 Foto-Foto Penelitian.....	168
Lampiran 9 Surat Ijin Penelitian.....	171
Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	172
Lampiran 11 Lembar Pernyataan Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	173
Lampiran 12 Sampel hasil Pekerjaan Siswa untuk Soal Tes.....	175
Lampiran 13 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	181
Lampiran 14 Hasil Permainan Menggunakan Karpuloba Per Pertemuan	182

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia yang semakin modern ini, setiap orang dituntut untuk dapat bersaing guna mendapatkan kesempatan yang seluas-luasnya dalam dunia kerja. Kesempatan akan mudah diraih bila seseorang memiliki prestasi yang dapat dibanggakan di dalam masyarakat. Prestasi merupakan hasil belajar yang diperoleh melalui proses pendidikan yang terjadi baik di sekolah (formal) maupun dalam keluarga atau masyarakat (non-formal). Pendidikan formal yang menjadi tolok ukur keberhasilan adalah pendidikan di tingkat sekolah dasar karena pada tingkat ini anak diberikan bekal pengetahuan dasar yang akan menjadi penentu pada tingkat pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar adalah suatu keharusan, karena bila kualitas pendidikan di sekolah dasar jelek maka mempengaruhi kualitas pendidikan di atasnya (Marpaung, 1995: 1).

Mata pelajaran yang menjadi kekhawatiran guru dan juga orang tua adalah matematika. Sebagian besar orang tua yang berada di pedesaan kurang mengenyam pendidikan yang tinggi, hal ini menjadikan orang tua mengalami kesulitan dalam membimbing anaknya untuk belajar terutama dalam memahami matematika. Lingkungan sekolah juga turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Anak-anak yang bersekolah di pedesaan cenderung memiliki waktu belajar yang relatif sedikit dibandingkan dengan anak-anak yang

bersekolah di kota. Hal ini dikarenakan anak-anak yang berada di pedesaan masih kental dengan suasana bermain terlebih sepulang sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama tiga kali di SD Negeri Seyegan pada awal tahun pelajaran 2011/2012, siswa kelas II di sekolah tersebut memiliki beberapa kendala yaitu bahwa siswa-siswinya kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, terutama pelajaran matematika. Hal ini dipicu oleh cara mengajar guru yang cenderung monoton. Pembelajaran yang terjadi di kelas II disampaikan oleh Guru dengan menggunakan metode ceramah. Pendekatan yang digunakan juga lebih mengarah ke pendekatan konvensional. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang terjadi lebih berpusat pada guru, sehingga interaksi di antara siswa kurang. Hal ini disebabkan tidak dibentuknya kelompok-kelompok belajar kecil. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran seperti itu menjadikan siswa kurang memperhatikan dan kurang tertarik saat guru sedang menjelaskan di depan kelas. Hal ini terlihat saat ada beberapa siswa yang asyik dengan dirinya sendiri, serta ada juga yang asyik mengobrol dengan teman sebangku.

Pada awal tahun ajaran baru, bagi siswa kelas II merupakan masa yang sangat sulit untuk menerima pelajaran setelah libur yang panjang. Yang berada di pikiran mereka hanyalah bermain dan bermalas-malasan. Apalagi pada awal ajaran ini mereka akan memperoleh materi baru yang sebelumnya belum pernah mereka pelajari yaitu bilangan cacah ratusan.

Untuk mengatasi kekhawatiran guru terhadap hasil belajar siswanya maka sebaiknya guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan

pendekatan-pendekatan yang sesuai dan menarik bagi siswa karena suasana yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut maka pembelajaran di tingkat sekolah dasar sebaiknya lebih menekankan pada metode dan juga pendekatan yang berorientasi pada usaha untuk menumbuhkan minat siswa. Jika siswa antusias dalam mengikuti pelajaran, maka hal tersebut juga dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah menggunakan metode pengajaran dengan pendekatan inovatif yang memasukkan unsur permainan dalam mempelajari matematika.

Permainan matematika membutuhkan media untuk menyajikannya. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan karpuloba. Karpuloba sendiri adalah singkatan dari bahan-bahan yang digunakan dalam permainan yaitu kartu, puzzle, lompat, dan balok.

Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk mengatasi masalah yang terjadi terutama yang berkaitan dengan kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan metode permainan. Media yang digunakan dalam permainan ini adalah Karpuloba.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang muncul yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa dalam belajar matematika dikarenakan matematika dirasa sulit dan kurang menarik.
2. Siswa lebih senang untuk bermain daripada belajar.

3. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan faktor lingkungan yang kurang mendukung siswa untuk belajar.
4. Metode mengajar guru yang kurang menarik membuat siswa tidak bersemangat untuk belajar.
5. Materi pelajaran bilangan cacah ratusan merupakan materi baru bagi siswa kelas II Sekolah Dasar.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada penggunaan media Karpuloba dimana siswa dapat bereksplorasi dengan media tersebut melalui metode permainan. Adapun materi yang akan dipelajari hanya dibatasi pada membandingkan bilangan sampai 500 dan mengurutkan bilangan sampai 500. Dengan menerapkan pembelajaran yang menggunakan Karpuloba sebagai unsur permainan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah ratusan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas maka masalah-masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan Karpuloba dapat menumbuhkan minat siswa kelas II Sekolah Dasar pada materi bilangan cacah ratusan?

2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar pada materi bilangan cacah ratusan setelah pembelajaran menggunakan Karpuloba?

E. Batasan Istilah

1. Minat merupakan kecenderungan siswa untuk mempunyai perhatian, rasa senang, tertarik untuk belajar matematika sehingga siswa menjadi terlibat dalam proses belajar mengajar.
2. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai siswa selama proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini hasil belajar siswa berupa skor dalam bentuk nilai yang diperoleh sesudah proses belajar mengajar matematika dengan menggunakan metode permainan.
3. Karpuloba adalah sebuah singkatan dari beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini terdiri dari kartu bilangan, *puzzle*, lompat dan juga balok. Kartu bilangan dan *puzzle* terbuat dari kertas karton yang bertuliskan bilangan ratusan, sedangkan lompat merupakan cara yang digunakan untuk memainkan permainan matematika ini. Permainan ini disajikan dalam bentuk permainan loncat ular tangga. Media yang lain berupa balok yang terbuat dari limbah kayu yang tidak terpakai. Pada sisi-sisi balok diberikan tempelan kertas yang sudah ditulisi dengan bilangan cacah ratusan.
4. Siswa kelas II Sekolah Dasar adalah siswa-siswi kelas II SD Negeri Seyegan, Srihardono, Pundong, Bantul tahun pelajaran 2011/2012.

5. Penggunaan Karpuloba sebagai Pendekatan Inovatif dalam Memperkenalkan Bilangan Cacah Ratusan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar diartikan sebagai penggunaan media permainan karpuloba yang terdiri dari kartu, *puzzle*, lompat, dan balok untuk menumbuhkan perhatian, rasa senang siswa supaya tertarik untuk belajar matematika sehingga siswa menjadi terlibat dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan hasil belajar yang dilihat dari nilai siswa pada materi bilangan cacah ratusan yang ditujukan bagi siswa kelas II SD Negeri Seyegan, Srihardono, Pundong, Bantul tahun pelajaran 2011/2012.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan Karpuloba dapat menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari bilangan cacah ratusan siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam mempelajari bilangan cacah ratusan siswa kelas II Sekolah Dasar dengan menggunakan Karpuloba.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis sebagai calon guru

Penelitian ini dapat memberikan berbagai pengalaman tentang pendekatan dan metode-metode pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di sekolah dasar. Selain itu dengan melakukan penelitian di

sekolah dasar penulis juga dapat melihat langsung bagaimana proses belajar mengajar di sekolah dasar sehingga dapat memberikan gambaran serta bekal bagi penulis saat di lapangan nantinya.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pilihan pendekatan dan metode pembelajaran sebagai alternatif yang dapat diterapkan guru ketika melaksanakan pembelajaran matematika di kelas maupun di luar kelas.

3. Bagi siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman dalam bekerja sama serta dapat membuat siswa lebih tertarik dan berminat untuk belajar matematika. Selain itu dengan dilaksanakan penelitian ini siswa diharapkan dapat lebih terampil dalam berhitung.

4. Bagi Universitas Sanata Dharma

Penelitian menggunakan media ini diharapkan dapat menambah koleksi pustaka USD khususnya “Penggunaan Karpuloba Sebagai Pendekatan Inovatif dalam Memperkenalkan Bilangan Cacah Ratusan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar “.

H. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, batasan istilah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi uraian mengenai teori-teori yang digunakan sebagai dasar penulisan yang meliputi kajian teoritik berisi tentang pengertian belajar dan pembelajaran matematika, permainan matematika, media permainan karpuloba, metode bermain, minat siswa, hasil belajar siswa, kurikulum tingkat satuan pendidikan, materi pelajaran, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi uraian mengenai jenis penelitian, subyek penelitian, waktu dan tempat penelitian, perumusan variabel, bentuk data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas penelitian, teknik analisis data, serta rencana penelitian.

Bab IV Pelaksanaan Penelitian, Tabulasi Data, Analisis Data, Pembahasan, dan Kekurangan Penelitian

Bab ini berisi uraian mengenai persiapan dan pelaksanaan penelitian, tabulasi data dari hasil penelitian, analisa data, pembahasan dari analisa yang telah dilakukan serta kekurangan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran bagi pengembangan penelitian selanjutnya.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Belajar dan Pembelajaran Matematika

1. Belajar

Burton (dalam Usman, 2009: 5) menyatakan "*Learning is a change in the individual due to instruction of that individual and his environment, which feels a need and makes him more capable of dealing adequately with his environment.*" Maksudnya adalah bahwa belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya. Menurut Chaplin dalam Dictionary of Psychologi seperti dikutip oleh Syah (2008 : 90) membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi : "*acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience*". Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua berbunyi : "*Process of acquiring responses as a result of special practice*", diartikan bahwa belajar merupakan proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus. Sedangkan Muhibbin Syah sendiri mengatakan bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami individu sebagai akibat dari adanya interaksi antar individu maupun dengan lingkungan, serta hasil dari latihan, pengalaman yang melibatkan proses kognitif.

2. Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian mengenai pembelajaran adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Usman, 2009: 4). Sedangkan Suyatno (2009: 2) mengartikan pembelajaran sebagai upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Misalnya, setelah belajar matematika maka siswa tersebut mampu mendemonstrasikan pengetahuan dan ketrampilan matematikanya dimana sebelumnya ia tidak dapat melakukannya (Herman Hudojo, 2001: 96). Proses pembelajaran matematika yang dilakukan guru sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar

siswa, oleh karena itu hendaknya guru memilih strategi, pendekatan, metode, dan teknik yang banyak melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses yang terjadi akibat adanya interaksi antara guru dan siswa yang berpengaruh terhadap potensi, minat, bakat, serta hasil belajar siswa.

B. Permainan Matematika

1. Pengertian Permainan Matematika

Arya (2010, dalam <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/> diakses tanggal 10 Mei 2011) mendefinisikan permainan adalah sebagai suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Pengertian permainan dalam buku Strategi Belajar dengan Permainan Matematika (Manulu dkk, 1980: 8) didefinisikan sebagai suatu sumber hiburan, dapat juga sebagai suatu kompetisi yang diatur oleh suatu peraturan khusus, dapat juga sebagai suatu kontes di antara beberapa orang atau kelompok yang sedang bersaing dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, permainan dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan anak sebagai suatu kompetisi dengan aturan khusus untuk mencari kesenangan serta dapat

membantu anak untuk mencapai perkembangan intelektual, fisik, sosial, moral, dan emosional

2. Tujuan Permainan Matematika

Manulu masih dalam bukunya Strategi Belajar dengan Permainan Matematika menegaskan bahwa dalam Permainan matematika terdapat dua tujuan utama yaitu tujuan afektif dan kognitif.

a. Tujuan Afektif

- 1) Dalam melakukan permainan, siswa dapat mengembangkan nilai-nilai seperti inisiatif perorangan, bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, bersikap sportif, dan dapat bersaing secara sehat
- 2) Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran

b. Tujuan Kognitif

- 1) Meningkatkan ketrampilan aritmatika, aljabar atau geometri
- 2) Meningkatkan ketrampilan berhitung siswa
- 3) Keterlibatan dalam permainan matematika dapat meningkatkan tingkat belajar siswa
- 4) Meningkatkan ketrampilan penyelesaian soal, pentransferan pelajaran, pengembangan intelektual umum dan mempelajari bagaimana belajar

3. Keterbatasan Permainan Matematika

Permainan matematika ternyata juga memiliki beberapa keterbatasan seperti yang diungkapkan oleh Manulu yaitu :

- a. Strategi dan aturan-aturan dari beberapa permainan yang mengandung tujuan matematika yang baik mungkin sangat sulit dimengerti oleh beberapa siswa
- b. Masyarakat menganggap bahwa permainan itu adalah sebagai hiburan belaka

C. Media Permainan Karpuloba

1. Pengertian Media Permainan

Gagne (dalam Sadiman, 1986: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs (dalam Sadiman, 1986: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sadiman sendiri mengartikan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan media guna menjembatani komunikasi antara guru dengan siswa. Ciri-ciri umum dari media pendidikan yang dikemukakan oleh Hamalik adalah sebagai berikut :

- a. Media pendidikan identik artinya dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat

diraba, dilihat, didengar, dan yang dapat diamati melalui pancaindera kita.

- b. Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang bisa dilihat dan didengar.
- c. Media pendidikan digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran, antara guru dan siswa.
- d. Media pendidikan adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di luar kelas.
- e. Berdasarkan (c) dan (d), maka pada dasarnya media pendidikan merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka pendidikan.
- f. Media pendidikan mengandung aspek; sebagai alat dan sebagai teknik, yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar.

Berdasarkan ciri-ciri yang telah diuraikan di atas (Hamalik, 1994: 12) mengartikan media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Media pembelajaran sendiri diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara dalam terjadinya pembelajaran. Sedangkan berdasarkan fungsinya, media dapat berbentuk alat peraga dan sarana. Menurut Estiningsih (dalam Sukayati, 2003: 2) mengartikan alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan

ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Fungsi utama alat peraga (Sukayati 2003: 2) adalah untuk menurunkan keabstrakan dari konsep, agar siswa mampu menangkap arti sebenarnya dari konsep tersebut. Sedangkan sarana merupakan media pembelajaran yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan sarana tersebut diharapkan dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar.

Bila dicermati, pembelajaran yang masih sering digunakan di sekolah-sekolah pada umumnya dikelola secara klasikal. Pembelajaran klasikal merupakan pembelajaran yang paling disenangi oleh Guru karena mudah, tetapi dengan menggunakan pembelajaran ini maka komunikasi yang terjadi hanya berjalan searah yaitu dari Guru ke siswa. Oleh karena itu penggunaan media banyak didominasi oleh Guru dan hanya beberapa siswa saja yang dapat memanfaatkannya. Untuk itu perlu dirancang media yang dapat digunakan dalam kelompok. Beberapa kemungkinan yang diutarakan oleh Sukayati (2003: 8) bila media digunakan untuk kegiatan kelompok, yaitu :

- (1) Adanya tutor sebaya dalam kelompok yang kadang-kadang lebih mudah menerangkan teman temuan-temuan pada temannya.
- (2) Kerja sama yang terjadi dalam penggunaan media akan membuat suasana kelas lebih menyenangkan

(3) Banyaknya anggota yang relatif kecil dalam kelompok akan membuat siswa aman mengemukakan pendapat dan temuan-temuannya dibandingkan dalam satu kelas.

Berdasarkan pertimbangan di atas maka salah satu media pembelajaran yang sangat cocok dan akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama (Sadiman, 1986: 77-78) yaitu :

- a. Adanya pemain,
- b. Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi,
- c. Adanya aturan-aturan main, dan
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut (Sadiman, 1986: 80-82) :

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan; sesuatu yang menghibur,
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Setiap siswa tidak hanya belajar dari pengalaman sendiri tetapi juga dari pengalaman orang lain.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ide dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.

- e. Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan pengertian tentang media pembelajaran menggunakan permainan yaitu alat fisik, metode, dan teknik yang dapat digunakan oleh guru sehingga dapat membantu untuk merangsang pikiran, perhatian, serta minat siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.

2. Karpuloba

Menurut Yudhi (2008, dalam <http://yudhistya.multiply.com/journal.html> diakses tanggal 12 April 2011) Karpuloba adalah sebuah media belajar yang menggunakan permainan sebagai media belajar matematika. Karpuloba merupakan singkatan dari bahan media permainan yang digunakan yaitu, Kartu, *Puzzle*, Lompat dan Balok.

Penggunaan media Karpuloba ini disesuaikan berdasarkan kebutuhan penelitian yaitu disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas yang akan dijadikan sebagai subyek penelitian.

Adapun komponen Karpuloba dijelaskan sebagai berikut :

a. Kartu Bilangan

Kartu bilangan adalah media yang terbuat dari kertas yang bertuliskan angka-angka yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berhitung (Ruseffendi, 1979: 31).

Gambar 2.1 Kartu Bilangan



Gambar (i)



Gambar (ii)

Kartu bilangan yang ditunjukkan seperti gambar di atas merupakan contoh bentuk media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperkenalkan bilangan cacah ratusan. Kartu bilangan tersebut terbuat dari kertas dari bahan

karton dan dipotong dengan ukuran 8 cm x 5 cm. Pada setiap lembar kartu bilangan diberi tulisan angka-angka ratusan.

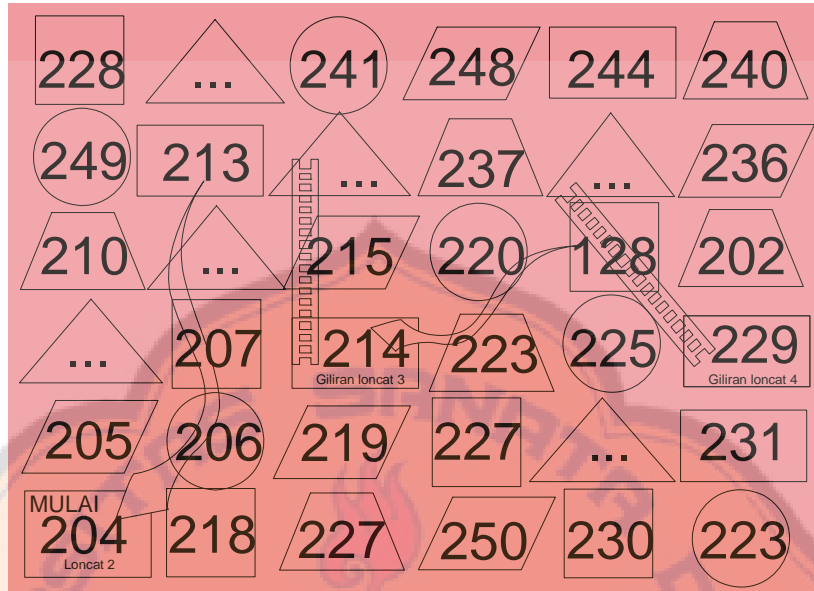
b. *Puzzle*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000), *puzzle* adalah “teka-teki”. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk menemukan hal-hal yang baru. *Puzzle* yang dimaksud dalam media ini adalah sebuah media permainan menggunakan gambar-gambar yang menarik bagi siswa dan di dalamnya terdapat susunan bilangan cacah ratusan secara acak. Ukuran gambar dibuat lebih besar dari ukuran kartu bilangan yaitu 29 cm x 20,5 cm. Ukuran dibuat lebih besar agar angka-angka yang akan ditulis pada gambar tersebut dapat dilihat oleh siswa. Contoh *puzzle* yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti diperlihatkan oleh gambar di bawah ini.

Gambar 2.2 *Puzzle***c. Lompat**

Dalam permainan ini media yang digunakan sedikit dimodifikasi. Alat bantu yang digunakan cukup sederhana, yaitu dari kertas manila berwarna-warni. Sebelumnya telah dibuat permainan semacam permainan ular tangga. Permainan ini digunakan karena siswa pasti sudah mengenal permainan tersebut. Pada kertas berukuran 29,7 cm x 21 cm dibuat bermacam-macam bentuk bangun datar yang di dalamnya terdapat bilangan cacah ratusan. Bentuk dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 2.3 Lompat Ular Tangga



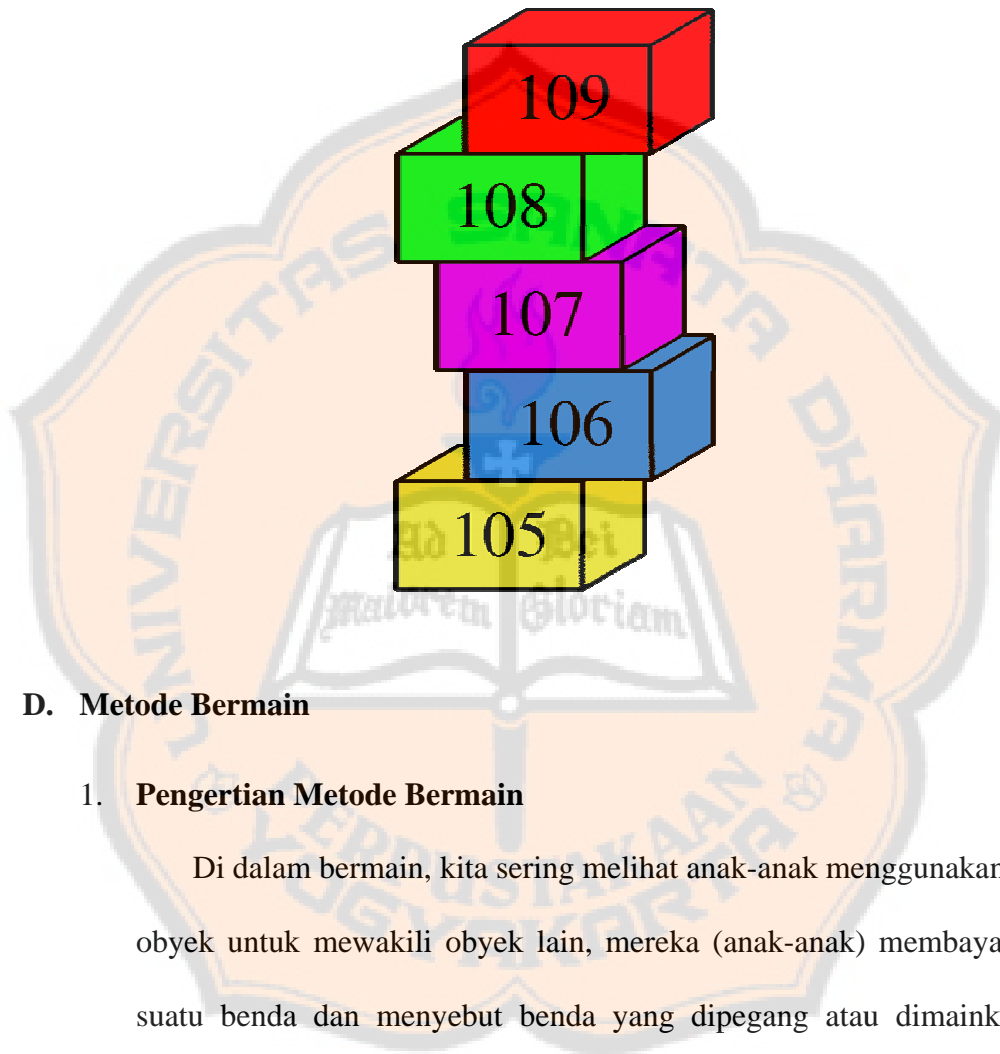
d. Balok

Balok adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh tiga pasang persegi/persegi panjang, dengan paling tidak satu pasang diantaranya berukuran berbeda. Balok memiliki 6 sisi, 12 rusuk dan 8 titik sudut (dalam <http://id.wikipwdia.org/wiki/balok> diakses tanggal 14 Oktober 2011).

Media yang akan digunakan dalam pembelajaran ini berbentuk balok-balok yang berukuran hampir sama yaitu 10 cm x 8 cm x 6 cm. Balok ini dapat dibuat dari limbah kayu yang dipotong-potong menjadi ukuran yang hampir sama besar. Potongan diusahakan hampir sama agar saat disusun ke atas balok tidak mudah roboh. Balok yang digunakan diberi warna yang beraneka ragam agar lebih menarik bagi siswa. Pada balok tersebut, terdapat satu sisi yang diberi label tulisan bilangan

ratusan. Contoh balok yang dapat digunakan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 2.4 Balok



D. Metode Bermain

1. Pengertian Metode Bermain

Di dalam bermain, kita sering melihat anak-anak menggunakan suatu obyek untuk mewakili obyek lain, mereka (anak-anak) membayangkan suatu benda dan menyebut benda yang dipegang atau dimainkan itu sebagai benda lain. Contoh: anak membuat kertas mainan berbentuk uang puluhan ribu dan membayangkan mainan tersebut sebagai uang puluhan ribu. Anak memegang boneka bayi dan membayangkan itu sebagai bayi. seperti halnya yang diungkapkan oleh Marpaung (1991, dalam Nugraheni, 2008: 8) bahwa hal ini berarti mereka merepresentasikan

(mewakili) benda yang dibayangkan itu dengan benda yang mereka mainkan.

Metode permainan matematika cocok digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran matematika di sekolah dasar. Hal ini sama halnya yang diungkapkan oleh Herman Hudojo (1998: 134), bahwa apabila sesuatu konsep matematika disajikan melalui “bermain” maka pengertian terhadap konsep tersebut diharapkan akan mantap, sebab belajar dengan cara seperti ini merupakan cara belajar yang wajar sesuai dengan naluri anak yang masih berada pada tahap operasi konkret yaitu bahwa mereka masih senang bermain.

2. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain

Metode bermain matematika, seperti halnya metode yang lain juga memiliki beberapa kelebihan serta kekurangan. Menurut Marpaung (1991, dalam Nugraheni, 2008: 11-13), kelebihan dan kelemahan metode bermain adalah:

a. Kelebihan metode bermain:

- 1) Setiap siswa dapat aktif ikut berpikir, peranannya tidak dimonopoli oleh guru,
- 2) Tidak membosankan untuk murid,
- 3) Murid didorong untuk berani mengekspresikan (mengungkapkan) idenya,
- 4) Murid menjadi biasa berpikir baik,

- 5) Murid-murid dilatih untuk dapat menerima perbedaan pendapat,
- 6) Guru dapat memanfaatkannya menanamkan atau menumbuhkan disiplin dalam diri anak-anak, menghargai aturan dan menaatinya atas kesadaran sendiri, yang kelak penting sekali dalam kehidupan bermasyarakat,
- 7) Kecenderungan anak untuk bermain tersalurkan, sehingga mereka tidak perlu lagi mencuri-curi kesempatan bermain di tengah-tengah pelajaran sedang berlangsung, yang sering menjengkelkan guru seperti yang biasa terjadi dalam pelajaran tradisional,
- 8) Guru dapat mengarahkan kegiatan itu untuk menumbuhkan atau mengembangkan kemampuan abstraksi dan generalisasi, yang penting sekali dalam berpikir matematis,
- 9) Guru dapat mengamati secara langsung perbedaan individual di antara siswa-siswa, mendiagnosa kesulitan mereka, yang hasilnya nanti dapat digunakan merencanakan remedi, dan menentukan sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai. Dapat juga mengamati secara langsung siswa mana yang perlu ditolong dan siswa mana yang perlu didorong lebih mandiri.

b. Kelemahan metode bermain:

- 1) Memerlukan banyak waktu,

- 2) Memerlukan relatif banyak alat peraga yang bervariasi,
- 3) Kalau guru tidak merencanakan dengan baik, metode bermain dapat berubah menjadi bermain-main yang kurang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sikap, dan kemampuan psikomotoris yang diharapkan.

3. Hakikat Belajar Sambil Bermain

Berdasarkan pengertian belajar yang telah diuraikan sebelumnya pengertian belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami individu sebagai akibat dari adanya interaksi antar individu maupun dengan lingkungan, serta hasil dari latihan, pengalaman yang melibatkan proses kognitif. Kegiatan belajar dapat terjadi pada saat pembelajaran. Untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif maka proses pembelajaran dapat dirancang dengan pola bermain.

Merancang kegiatan belajar sambil bermain dapat dilakukan dengan berbagai cara. Membuat quiz, games, dan kelompok belajar akan lebih memudahkan dalam penyerapan materi. Saat pembelajaran dilakukan, anak-anak akan merasa terlibat. Semua anggota badan akan terlibat sehingga saat otak lupa, tangan, kaki, mata, telinga dan bagian otak yang lainnya akan mengingatkan. Untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan belajar sambil bermain dengan bermain sambil belajar, berikut ini akan dijelaskan perbedaan antara keduanya. Bermain sambil belajar lebih bebas dan tak berlaku aturan dan yang perlu diperhatikan hanyalah merancang alat bermain yang sekedar memiliki nilai edukasi.

Sedangkan belajar sambil bermain memiliki aturan khusus yang sebelumnya sudah dirancang oleh pengajar, selain itu alat bermain yang digunakan tidak sekedar memiliki nilai edukasi melainkan juga memenuhi indikator pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, agar siswa tidak dianggap hanya bermain-main belaka maka media permainan yang digunakan dilengkapi dengan aturan-aturan tertentu yang mengacu pada tujuan pembelajaran.

4. Bermain dengan Menggunakan Media Karpuloba

Media karpuloba digunakan peneliti dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu bilangan cacah ratusan melalui bermain. Media ini khusus digunakan oleh peneliti pada materi membandingkan bilangan sampai 500 dan mengurutkan bilangan sampai 500. Yang dimaksud dengan membandingkan adalah memadukan atau menyamakan dua benda dalam konteks ini adalah bilangan untuk mengetahui persamaan atau selisihnya. Sedangkan mengurukan adalah menjadikan urut dari kecil ke besar atau sebaliknya.

a. Membandingkan bilangan sampai 500

Komponen dari media karpuloba yang akan digunakan untuk mengajarkan materi tersebut adalah kartu bilangan. Adapun aturan serta manfaat dari penggunaan kartu bilangan akan dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Aturan bermain

- a) Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok kecil beranggotakan 2 orang.
- b) Siswa melakukan undi dan yang menang bermain lebih dulu,
- c) Siswa yang kalah mengocok kartu, sedangkan yang menang harus mengambil kartu pertama dan ditulis pada lembar kerja yang telah disediakan.
- d) Kartu dikembalikan dan dikocok kembali.
- e) Siswa yang menang mengambil kartu kedua lalu menulis bilangan yang tertera pada kartu bilangan pada lembar kerja.
- f) Siswa diminta untuk membandingkan kartu pertama dengan kartu ke dua.
- g) Hal serupa dilakukan sebanyak lima kali. Jika sudah selesai maka giliran siswa yang kalah yang bermain dengan aturan yang sama.

2) Manfaat

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan menggunakan kartu bilangan ini adalah :

- a) Siswa lebih mudah untuk melatih ketrampilan dalam membandingkan bilangan ratusan.

- b) Siswa dapat membuat soal dan sekaligus menyelesaikannya sendiri dengan menggunakan kartu bilangan.
- c) Memberikan warna dan cara yang menarik untuk belajar
- d) Dapat menumbuhkan minat untuk belajar.

b. Mengurutkan bilangan sampai 500

Komponen dari media karpuloba yang akan digunakan dalam mengajarkan materi ini adalah

1) *Puzzle (Re Arrange the Puzzle)*

a) Aturan bermain

(1) Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok beranggotakan 3-4 orang.

(2) Setiap kelompok diberikan satu paket potongan *puzzle*.

(3) Siswa diminta untuk merangkai potongan-potongan *puzzle* tersebut sehingga membentuk sebuah gambar yang utuh.

(4) Setelah siswa berhasil menyatukan potongan-potongan *puzzle*, siswa diminta untuk menuliskan kembali dalam lembar kerja urutan bilangan yang terdapat dalam gambar serta menyusunnya kembali secara urut.

(5) Kelompok yang paling cepat menyusun *puzzle* dan menuliskan urutan bilangan secara benar yang akan menjadi pemenang.

b) Manfaat

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan menggunakan *puzzle* ini adalah :

(1) Dapat meningkatkan ketrampilan kognitif. Dengan *puzzle* siswa dilatih untuk belajar memecahkan masalah terutama menggabungkan potongan-potongan *puzzle* menjadi sebuah gambar utuh.

(2) Melatih kemampuan nalar. Dengan bermain *puzzle* siswa dilatih untuk menyimpulkan dengan logika mengenai letak potongan.

(3) Melatih kesabaran dalam menyelesaikan sesuatu dan berpikir sebelum bertindak

(4) Pengetahuan melalui *puzzle*. Siswa belajar banyak hal terutama belajar mengurutkan bilangan cacah ratusan melalui media ini.

(5) Meningkatkan ketrampilan sosial. Karena *puzzle* ini dimainkan secara kelompok, maka dapat meningkatkan interaksi sosial siswa.

2) Lompat (*Seek and Jump*)

a) Aturan bermain

(1) Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok beranggotakan 3-4 orang.

(2) Setiap kelompok diberikan lembar permainan lompat ular tangga beserta kertas berwarna warni sebagai penanda pada setiap lompatan yaitu :

Merah muda : loncat 2

Kuning : loncat 3

Hijau : loncat 4

(3) Siswa yang mendapat kartu undian bertuliskan loncat 2 bermain duluan yaitu bermain dari kotak bertuliskan MULAI

(4) Pemain harus mencari bilangan yang berada satu lompatan di sekitar tempat penandanya berada, dan saat bilangan yang dicari tidak ada maka siswa harus mengisi kotak kosong dengan bilangan yang tepat.

(5) Saat sudah sampai di kotak bertuliskan Giliran loncat 3 atau 4 maka permainan dilanjutkan oleh siswa yang memperoleh undian sesuai bagiannya.

(6) Jika pemain menemui tanda panah semacam gambar ular maka dia harus turun kembali, hal ini berarti pemain salah memilih bilangan dan jika menemui tangga maka pemain harus menaikinya.

b) Manfaat

Kesulitan permainan yang cukup tinggi di atas tingkat kesulitan dalam permainan balok, menjadikan siswa harus lebih berkonsentrasi pada saat menjalankan permainan, selain itu komunikasi dan kerja sama satu kelompok sangat dibutuhkan agar permainan lebih cepat selesai. Manfaat dari permainan ini hampir sama dengan permainan *puzzle*, tetapi pada permainan ini siswa dilatih untuk mengurutkan bilangan loncat dengan lebih cepat.

3) Balok (*Scramble and Re Arrange*)

a) Aturan bermain

- (1) Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok beranggotakan 4-5 orang.
- (2) Di depan kelas terdapat meja yang di atasnya sudah ada dua kelompok balok yang sudah diacak oleh guru.
- (3) Permainan ini dilakukan oleh dua kelompok berdasarkan nomor undian.
- (4) Tangan pemain harus diangkat ke atas sebelum permainan dimulai

- (5) Permainan diukur kecepatannya menggunakan stopwatch, kelompok yang lebih cepat dan tepat menyusun baloklah yang menang.
- (6) Permainan dilakukan sampai kelompok habis, kemudian menandingkan kembali kelompok-kelompok yang menang sehingga diperoleh 1 kelompok pemenang.

b) Manfaat

Manfaat dari permainan ini hampir serupa dengan permainan *puzzle* yaitu

- (1) Dapat meningkatkan ketrampilan kognitif. Dengan balok siswa dilatih untuk belajar memecahkan masalah terutama menyusun balok-balok yang disusun acak
- (2) Pengetahuan melalui balok. Siswa belajar banyak hal terutama belajar mengurutkan bilangan cacah ratusan dengan membandingkan masing-masing bilangan dengan cepat melalui media ini.
- (3) Meningkatkan ketrampilan sosial. Karena balok ini dimainkan secara kelompok, maka dapat meningkatkan interaksi sosial siswa.
- (4) Dapat menumbuhkan minat untuk belajar.

E. Minat Siswa

Dalam Winkel (1996: 24), minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang/hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Sedangkan Menurut Hurlock (Unila, 2009 dalam <http://mathedu-unila.blogspot.com/2009/10/pengertian-minat.html> diakses tanggal 10 Mei 2011) menjelaskan bahwa minat adalah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang ingin dilakukan ketika bebas memilih. Ketika seseorang menilai bahwa sesuatu akan bermanfaat, maka akan menjadi berminat, kemudian hal tersebut akan mendatangkan kepuasan. Ketika kepuasan menurun, maka minatnya juga menurun. Selain itu Hurlock juga menjelaskan bahwa secara keseluruhan, pada masa anak-anak, minat memberikan sebuah kekuatan untuk belajar. Anak-anak yang berminat dalam sebuah aktivitas, berada dimanapun, akan memberikan usaha empat kali lipat untuk belajar dibandingkan anak-anak yang minatnya sedikit atau mudah merasa bosan. Jika pengalaman belajar menimbulkan kesan pada anak-anak, maka akan menjadi minat. Hal tersebut adalah sesuatu yang dapat diasah dengan proses pembelajaran. Di masa yang akan datang minat sangat berpengaruh pada bentuk dan intensitas dari cita-cita pada anak.

Pintrich dan Schunk (Unila, 2009 dalam <http://mathedu-unila.blogspot.com/2009/10/pengertian-minat.html> diakses tanggal 10 Mei 2011) juga menyebutkan bahwa minat merupakan sebuah aspek penting dari motivasi yang mempengaruhi perhatian, belajar dan prestasi.

Minat siswa terhadap belajar matematika dapat terlihat dari apakah siswa tertarik dan merasa senang dalam mempelajari matematika. Perasaan senang terhadap matematika akan mempengaruhi tingkah laku siswa dalam pelajaran matematika dan dalam hal ini seringkali dapat membuat materi baru dapat dipelajari dengan lebih mudah. Sebaliknya, perasaan tidak menyukai matematika merupakan salah satu hambatan untuk belajar matematika yang efektif (Hudoyo, 1998: 26). Minat yang dipahami dan dipakai oleh siswa selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu (Muhibbin Syah, 2008: 136).

Beberapa ciri-ciri siswa yang berminat terhadap pelajaran matematika (Nugraheni, 2008: 16) antara lain:

1. Adanya perasaan senang
 - a. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
 - b. Saat mengerjakan tugas siswa terlihat tekun
 - c. Saat mengerjakan tugas, siswa terlihat bersemangat
 - d. Siswa memiliki inisiatif untuk mengerjakan tugas tanpa diminta oleh guru
2. Memiliki perhatian
 - a. Mata tertuju pada guru saat menjelaskan
 - b. Saat ditanya oleh guru siswa dapat menjawab
 - c. Dapat mengerjakan tugas sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan

3. Memiliki kemauan untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pelajaran matematika
 - a. Mau bertanya kepada guru
 - b. Mau menjawab pertanyaan guru
 - c. Mau mengerjakan tugas yang diberikan

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman tentang minat adalah kecenderungan siswa untuk mempunyai perhatian, rasa senang, tertarik untuk belajar matematika sehingga siswa memiliki kemauan untuk melakukan kegiatan dan menjadi terlibat dalam proses belajar mengajar.

F. Hasil Belajar Siswa

Sanjaya (2011, dalam <http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html> diakses tanggal 10 April 2011) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu.

Sudjana (Sanjaya, 2011 dalam <http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html> diakses tanggal 10 April 2011) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru). Selain itu Sudjana juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Junaidi (2011 dalam <http://wawan-junaidi.blogspot.com/2011/02/hasil-belajar/> diakses tanggal 10 April 2011) mengatakan bahwa kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan dapat diketahui berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru. Salah satu upaya mengukur hasil belajar siswa dilihat dari hasil belajar siswa itu sendiri. Bukti dari usaha yang dilakukan dalam proses belajar adalah hasil belajar yang diukur melalui tes. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ahmadi (Junaidi, 2011 dalam <http://wawan-junaidi.blogspot.com/2011/02/hasil-belajar/> diakses tanggal 10 April 2011) bahwa “ Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dilihat pada setiap mengikuti tes”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai berkat kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang diwujudkan dalam bentuk prestasi belajar yang dapat dilihat pada saat mengikuti tes.

G. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Mata pelajaran matematika pokok bahasan bilangan cacah ratusan di kelas II Sekolah Dasar yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Bilangan	1.1 Membandingkan bilangan sampai 500 1.2 Mengurutkan bilangan sampai 500 1.3 Menentukan nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan 1.4 Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500
1. Melakukan Penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500	

H. Materi Pembelajaran

Materi yang akan diajarkan dalam penelitian ini adalah mengenai bilangan cacah ratusan dan akan diuraikan sebagai berikut:

1. Membandingkan bilangan

Langkah – langkah membandingkan dua bilangan adalah sebagai berikut:

a. Jika banyak angka sama, bandingkan nilai setiap angka yang bersesuaian tempatnya, mulai dari kiri ke kanan yaitu sebagai berikut:

- 1) Bandingkan angka ratusannya
- 2) Jika angka ratusannya sama, bandingkan angka puluhannya.
- 3) Jika angka puluhannya sama, bandingkan angka satuannya.

b. Jika banyak angka berbeda, bilangan yang angkanya lebih banyak maka nilainya lebih besar.

Ket: **Angka** adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan **bilangan**.

Contoh :

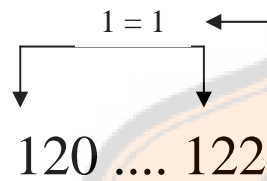
Bandingkan bilangan berikut ini !

120 122

Jawab :

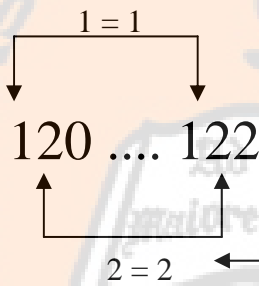
Banyak angka kedua bilangan tersebut sama, sehingga harus dibandingkan nilai setiap angka yang bersesuaian tempatnya mulai dari kiri ke kanan.

Bandungkan angka ratusannya

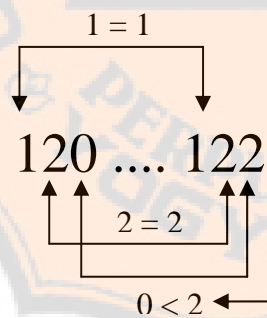


Karena angka ratusannya sama, maka harus membandingkan angka puluhannya

Bandungkan angka puluhannya



Karena angka puluhannya sama, maka harus membandingkan angka satuannya



Karena angka satuannya berbeda, maka harus dibandingkan. Dari hasil membandingkan ternyata 0 lebih sedikit

Dari hasil membandingkan kedua bilangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa

$$120 < 122$$

2. Mengurutkan Bilangan dari yang Terkecil

Mengurutkan bilangan dapat dilakukan mulai dari yang tekecil.

Untuk mengurutkan bilangan, kita harus membandingkan bilangan - bilangan tersebut terlebih dahulu.

Contoh :

Urutkanlah bilangan 210, 321, 175, 201 dimulai dari yang terkecil!

Jawab:

Bandingkan angka ratusannya:

②1 0, ③2 1, ①7 5, ②0 1 → Terkecil pertama adalah 175

Bandingkan angka ratusannya untuk 3 bilangan lainnya :

②1 0, ③2 1, ②0 1 → Dari ketiga bilangan tersebut ternyata ada dua bilangan yang memiliki angka ratusan terkecil kedua yaitu 210 dan 201. Maka harus dibandingkan angka puluhannya

Bandingkan angka puluhannya:

2 ①0, 2 ①1 → Terkecil kedua adalah 201

Dari hasil membandingkan keempat bilangan diperoleh :

$$175 < 201 < 210 < 321$$

Jadi, urutan bilangan tersebut dari yang terkecil adalah :

175, 201, 210, 321

3. Mengurutkan Bilangan dari yang Terbesar

Mengurutkan bilangan dapat dilakukan mulai dari yang terbesar.

Untuk mengurutkan bilangan, kita harus membandingkan bilangan - bilangan tersebut terlebih dahulu.

Contoh :

Urutkanlah bilangan 254, 321, 219, 183, 271 dimulai dari yang terbesar!

Jawab:

Bandungkan angka ratusannya:

$(2)54, (3)21, (2)19, (1)83, (2)71 \longrightarrow$
Terbesar pertama adalah 321

Bandungkan angka ratusannya untuk 3 bilangan lainnya :

$(2)54, (2)19, (1)83, (2)71 \longrightarrow$
Dari keempat bilangan tersebut ternyata ada 3 bilangan yang memiliki angka ratusan terbesar kedua yaitu 254, 219 dan 271. Maka harus dibandingkan angka puluhannya

Bandungkan angka puluhannya:

$2(5)4, 2(1)9, 2(7)1 \longrightarrow$
Terbesar kedua adalah 271, terbesar ketiga adalah 254, dan terbesar keempat adalah 219

Dari hasil membandingkan keempat bilangan diperoleh :

$$321 > 271 > 254 > 219 > 183$$

Jadi, urutan bilangan tersebut dari yang terbesar adalah :

321, 271, 254, 219, 183

4. Membilang Loncat

Ada beberapa bilangan yang terurut, tetapi bilangan tersebut bertambahnya lebih dari satu. Bilangan tersebut disebut bilangan loncat.

Yang harus diperhatikan dalam bilangan loncat adalah susunan atau polanya.

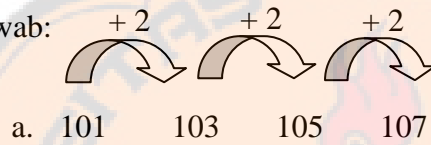
Contoh :

Coba perhatikan bilangan-bilangan loncat berikut:

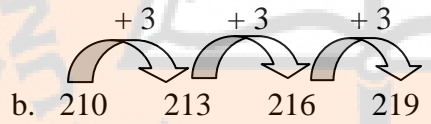
- a. 101 , 103 , 105 , 107
- b. 210 , 213 , 216 , 219
- c. 312 , , 320 , 324 , , 332

Bagaimanakah pola bilangan-bilangan tersebut?

Jawab:

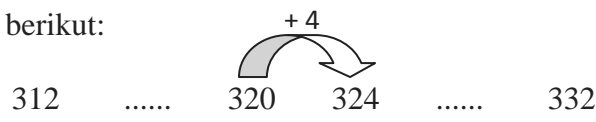


Terlihat bahwa setiap bilangan bertambah 2, maka susunan bilangan-bilangan ini disebut membilang loncat 2



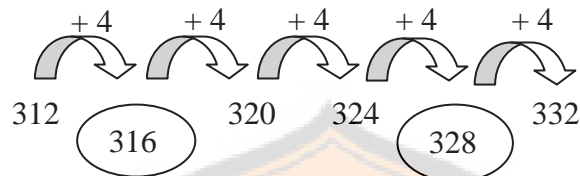
Terlihat bahwa setiap bilangan bertambah 3, maka susunan bilangan-bilangan ini disebut membilang loncat 3

- c. Untuk mengisi titik-titik pada susunan bilangan tersebut, maka harus dilihat dulu pola yang ada pada susunan bilangan yaitu sebagai berikut:



Bilangan tersebut memiliki pola bertambah 4.

Setelah mengetahui pola susunan bilangan loncat tersebut adalah membilang loncat 4, maka untuk mengisi titik-titik tersebut adalah dengan menambah 4 pada bilangan sebelum titik-titik.



I. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas, maka kerangka berpikir peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut :

Hasil belajar serta minat siswa dalam belajar matematika adalah hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam setiap pelaksanaan pembelajaran. Hasil belajar merupakan bukti nyata yang dialami siswa setelah mengalami proses belajar terutama dari segi kognitif. Melalui hasil belajar akan terlihat sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan selama proses pembelajaran.

Selain hasil belajar, memperhatikan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran juga sangat penting. Minat berperan penting dalam memberikan sebuah kekuatan untuk belajar. Selain itu minat yang ditunjukkan selama mengikuti pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Perasaan senang akan mempengaruhi tingkah laku siswa dalam pelajaran. Dengan minat belajar, siswa dapat tergerak untuk berusaha mencapai hasil belajar yang maksimal.

Oleh karena itu, sangat penting untuk menumbuhkan minat dalam setiap pembelajaran, terutama dalam belajar matematika. Minat dalam belajar

sebaiknya ditanamkan pada tingkat-tingkat dasar pendidikan. Dengan demikian maka diperlukan metode pembelajaran dengan pendekatan yang dapat merangsang minat siswa untuk dapat terlibat aktif dan merasa senang untuk belajar.

Tidak hanya metode yang perlu diperhatikan tetapi juga media yang akan digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran. Karena keduanya akan saling berpengaruh. Media pendidikan yang dirancang khusus untuk dapat diterapkan menggunakan metode bermain adalah media Karpuloba. Karpuloba adalah sebuah media belajar yang menggunakan permainan sebagai media belajar matematika. Karpuloba merupakan singkatan dari bahan media permainan yang digunakan yaitu, Kartu, Puzzle, Lompat dan Balok. Dengan ini siswa diajak untuk belajar matematika tanpa harus meninggalkan dunia mereka yaitu dunia bermain.

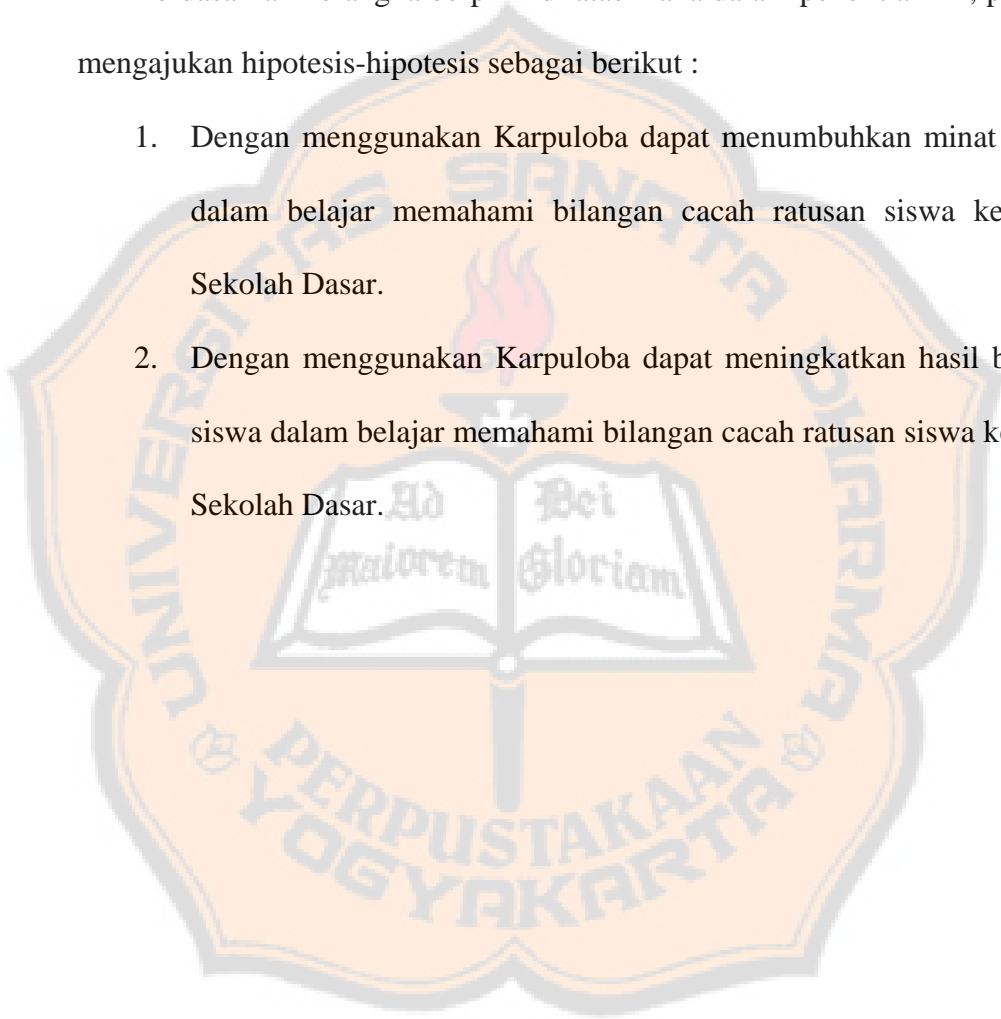
Permainan matematika menggunakan media Karpuloba ini membutuhkan partisipasi aktif dari siswa untuk bermain dan mematuhi aturan-aturan yang berlaku dalam permainan tersebut. Selain itu, dengan menggunakan media Karpuloba ini siswa juga belajar untuk memahami materi melalui pengalaman belajarnya, yaitu dalam mengenal dan memahami materi pembelajaran dari aturan permainan yang dihadapinya. Oleh karena itu, melalui media permainan Karpuloba ini, minat dalam diri siswa dapat ditumbuhkan. Hal ini dikarenakan siswa akan lebih menyenangkan dan memperhatikan suatu pembelajaran yang menarik bagi mereka. Jika siswa sudah memiliki minat

untuk belajar maka pada akhirnya siswa mampu berusaha untuk memperoleh hasil belajar terutama dalam segi kognitif yang maksimal dan memuaskan.

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka dalam penelitian ini, penulis mengajukan hipotesis-hipotesis sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan Karpuloba dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar memahami bilangan cacah ratusan siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Dengan menggunakan Karpuloba dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar memahami bilangan cacah ratusan siswa kelas II Sekolah Dasar.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksploratori atau sering disebut eksploratif. Eksplorasi sendiri disebut juga sebagai penjelajahan atau pencarian, yaitu tindakan mencari atau melakukan perjalanan dengan tujuan menemukan sesuatu. Jenis penelitian ini merupakan salah satu pendekatan penelitian yang digunakan untuk meneliti sesuatu yang menarik perhatian dan belum banyak diketahui dengan baik. Jenis penelitian ini dipilih peneliti karena di kelas yang akan digunakan sebagai subyek penelitian belum pernah menggunakan dan belum mengenal media permainan Karpuloba yang akan digunakan sebagai pendekatan inovatif dalam memperkenalkan bilangan cacah ratusan. Penelitian ini digunakan untuk menggali atau menemukan informasi mengenai penggunaan Karpuloba sebagai pendekatan inovatif dalam memperkenalkan bilangan cacah ratusan bagi siswa kelas II Sekolah Dasar. Data yang dibutuhkan adalah data hasil belajar serta data minat siswa pada saat mengikuti pembelajaran menggunakan Karpuloba tersebut. Untuk mendapatkan data tersebut maka diperlukan pengamatan minat siswa yang dilakukan oleh guru dan observer serta tes hasil belajar yang diberikan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru serta observer yang mana memiliki peran dan tugas masing-masing.

Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai pengajar atau fasilitator yang merancang serta melaksanakan pembelajaran menggunakan Karpuloba yang sebelumnya telah dikonsultasikan dan telah disetujui oleh Guru. Sedangkan teman peneliti yang di sini berperan sebagai observer memiliki tugas untuk membantu peneliti dalam pengambilan data pada saat pembelajaran berlangsung.

Bila dilihat dari jenis data serta cara menganalisisnya, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Disebut kuantitatif karena terdapat jenis data yang berupa bilangan. Data tersebut diperoleh dari hasil tes siswa. Selain itu terdapat data yang diperoleh dari hasil pengamatan tingkah laku siswa yang menunjukkan minat yang akan dianalisis secara kuantitatif dan diperkuat dengan data wawancara yang akan dianalisis secara kualitatif sehingga terlihat hubungan antara data pengamatan dengan data wawancara.

B. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Seyegan pada tahun pelajaran 2011/2012 yang terdiri dari 12 siswa putra dan 16 siswi putri. Pada penelitian ini yang dipilih adalah seluruh siswa kelas II karena pada sekolah ini, kelas II hanya terdapat satu kelas saja. Peneliti memilih subyek ini dengan beberapa pertimbangan, yaitu Guru yang mengajar pada kelas tersebut sudah termasuk berumur atau tua sehingga metode pengajaran yang digunakan selalu sama setiap tahunnya. Selain itu siswa kelas II pada tahun ajaran ini termasuk pendiam dan mudah untuk

diatur. Oleh karena itu, dengan dipilihnya subyek tersebut diharapkan penelitian yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2011/2012 pada bulan Juli – Agustus 2011.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Seyegan, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta.

D. Perumusan Variabel

1. Variabel bebas (variabel independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan Karpuloba dalam memperkenalkan bilangan cacah ratusan.
2. Variabel terikat (variabel dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel independen. Variabel terikat dalam penelitian ini ada dua yaitu minat siswa serta hasil belajar siswa.

E. Bentuk Data

Dalam penelitian ini, peneliti memerlukan 2 macam data, yaitu :

1. Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar dilihat dari segi kognitif. Sehingga data yang akan diperoleh adalah data prestasi belajar yang berupa nilai dalam bentuk skor. Dari data yang diperoleh, peneliti ingin mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan Karpuloba.

2. Data Minat Siswa

Sedangkan data minat siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah data-data yang menunjukkan minat siswa dilihat dari sikap atau perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan Karpuloba sebagai media pengajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini akan dikumpulkan dengan teknik yang telah direncanakan, diantaranya adalah :

1. Data hasil belajar siswa (Teknik Tes)

Teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan data-data hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode tes. Tes diartikan sebagai sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban, atau sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes. Hasil tes merupakan

informasi tentang karakteristik seseorang atau sekelompok orang. Karakteristik ini bisa berupa kemampuan atau keterampilan (Mardapi, 2008: 67). Selain itu tes dapat diartikan sebagai serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 32).

Tes yang digunakan ini berupa isian singkat yang sebelumnya telah dikonsultasikan kepada guru kelas serta dosen pembimbing. Secara tidak langsung tes isian singkat ini juga melatih siswa untuk lebih terampil dalam menulis. Tes ini diberikan kepada siswa setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan Karpuloba. Keberhasilan penelitian ini dilihat dari tingkat ketuntasan belajar siswa berdasarkan kriteria nilai siswa yaitu penelitian ini berhasil apabila setidaknya 80% siswa mampu mencapai kategori cukup dari hasil tes yang diberikan

2. Data minat siswa

Data minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika akan dikumpulkan menggunakan dua teknik, yaitu :

a. Observasi atau pengamatan

Data minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media karpuloba dikumpulkan melalui observasi atau pengamatan. Observasi adalah suatu

teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2010: 30). Pengumpulan data melalui observasi ini dilakukan peneliti bersama para observer yang membantu peneliti dalam mengamati kelas yang dijadikan sebagai subyek penelitian.

b. Wawancara

Selain dengan pengumpulan data dengan teknik observasi, pengumpulan data juga dilakukan dengan cara wawancara. Wawancara adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan tanya jawab sepihak. Dikatakan sepihak karena dalam wawancara ini responden tidak diberi kesempatan sama sekali untuk mengajukan pertanyaan. Di samping itu, wawancara ini hanya berguna untuk memeriksa keabsahan data observasi. Rekaman hasil wawancara akan dideskripsikan dalam bentuk tulisan kemudian hasilnya akan dihubungkan dengan data hasil pengamatan minat siswa.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa foto-foto yang menunjukkan minat siswa serta beberapa aktivitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran menggunakan Karpuloba. Selain

itu juga terdapat video/rekaman hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa siswa yang dipilih secara acak berdasarkan nilai hasil belajar.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati. Dalam penelitian ini terdapat dua instrumen penelitian yang digunakan, yaitu :

1. Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun peneliti berdasarkan pembelajaran matematika menggunakan media karpuloba yang diajarkan melalui metode permainan yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas dan dosen pembimbing. Dengan adanya instrumen ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam mengajarkan bilangan cacah ratusan menggunakan media karpuloba.

Standar Kompetensi : 1. Melakukan Penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500.

Kompetensi Dasar : 1.1 Membandingkan bilangan sampai 500

1.2 Mengurutkan bilangan sampai 500

Indikator : 1. Menentukan suatu bilangan lebih besar, lebih kecil, atau sama dengan bilangan lain;

2. Mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke yang terbesar atau sebaliknya; dan
3. Mengurutkan bilangan secara loncat.

Tabel 3.1

Kisi - Kisi Penyusunan RPP

Pertemuan Pertama

Kompetensi Dasar	Pembelajaran Menggunakan Karpuloba
1.1 Membandingkan bilangan sampai 500	1. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan tujuan pembelajaran. b. Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini. 2. Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none"> a. Peneliti membagi kelas menjadi beberapa kelompok, dengan masing - masing kelompok terdiri dari 2 siswa. b. Peneliti menjelaskan tentang permainan dan aturan-aturan permainan yang menggunakan kartu bilangan. c. Setelah permainan selesai, beberapa siswa diminta untuk menuliskan hasil permainan di depan kelas 3. Penutup <ol style="list-style-type: none"> a. Peneliti bersama - sama dengan siswa membuat kesimpulan mengenai pengertian tentang membandingkan dua bilangan. b. Peneliti memberikan PR

Pertemuan Kedua

Kompetensi Dasar	Pembelajaran Menggunakan Karpuloba
1.1 Mengurutkan bilangan sampai 500	1. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan tujuan pembelajaran. b. Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>2. Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peneliti membagi kelas menjadi beberapa kelompok, dengan masing - masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa. b. Peneliti menjelaskan tentang permainan dan aturan-aturan permainan yang akan digunakan. Pada pertemuan ini peneliti menggunakan media Puzzle c. Peneliti meminta setiap wakil kelompok untuk maju dan menuliskan hasil permainan di papan tulis. <p>3. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peneliti bersama - sama dengan siswa membuat kesimpulan mengenai mengurutkan bilangan dari yang terkecil. b. Peneliti memberikan PR
--	--

Pertemuan Ketiga

Kompetensi Dasar	Pembelajaran Menggunakan Karpuloba
1.2 Mengurutkan bilangan sampai 500	<p>1. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan tujuan pembelajaran. b. Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini. <p>2. Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peneliti membagi kelas menjadi beberapa kelompok, dengan masing - masing kelompok terdiri 4 - 5 siswa. b. Peneliti menjelaskan tentang permainan dan aturan-aturan permainan yang akan digunakan. Pada pertemuan ini, peneliti menggunakan media Balok. c. Peneliti meminta beberapa siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti di papan tulis. <p>3. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peneliti bersama - sama dengan siswa membuat kesimpulan mengenai mengurutkan bilangan dari yang terbesar. b. Peneliti memberikan PR.

Pertemuan Keempat

Kompetensi Dasar	Pembelajaran Menggunakan Karpuloba
1.3 Mengurutkan bilangan sampai 500	<p>1. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>b. Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini.</p> <p>2. Kegiatan inti</p> <p>a. Peneliti membagi kelas menjadi beberapa kelompok, dengan masing - masing kelompok terdiri 3-4 siswa.</p> <p>b. Peneliti menjelaskan tentang permainan dan aturan-aturan permainan yang akan digunakan. Pada pertemuan ini, peneliti menggunakan media Lompat.</p> <p>c. Peneliti meminta beberapa wakil kelompok untuk menuliskan hasil permainan di papan tulis.</p> <p>3. Penutup</p> <p>a. Peneliti bersama - sama dengan siswa membuat kesimpulan mengenai mengurutkan bilangan loncat.</p> <p>b. Peneliti memberikan PR.</p>
--	---

Pertemuan Kelima

Kompetensi Dasar	Pembelajaran Menggunakan Karpuloba
<p>1.1 Membandingkan bilangan sampai 500</p> <p>1.2 Mengurutkan bilangan sampai 500</p>	<p>Sebelum tes dimulai, peneliti mengumpulkan PR yang diberikan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Karpuloba.</p>

2. Instrumen Penelitian

Pengertian instrumen penelitian menurut Arikunto (2006: 160) didefinisikan sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

a. Lembar observasi

Untuk mengetahui minat siswa pada siswa Sekolah Dasar kelas II tidak dengan menyebarkan kuisioner melainkan dengan melakukan observasi atau pengamatan terhadap tindakan siswa yang menunjukkan minat itu sendiri. Untuk itu dalam mengamati tindakan siswa yang menunjukkan minat, peneliti akan dibantu oleh satu teman peneliti dan guru kelas. Pengamatan ini dilakukan pada saat peneliti mengajar matematika dengan menggunakan media permainan Karpuloba.

Tabel 3.2

Kisi - Kisi Instrumen Observasi

No.	Hal Yang Diamati
1.	Bertanya pada peneliti
2.	Spontan memberi respon kepada peneliti
3.	Aktif dalam kelompok
4.	Senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok
5.	Senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok
6.	Memperhatikan penjelasan peneliti
7.	Mengerjakan PR
8.	Asyik menggunakan media permainan
9.	Tetap bermain walaupun waktu habis
10.	Tidak senang diganggu saat peneliti menjelaskan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

b. Tes hasil belajar siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang dalam hal ini adalah prestasi belajar siswa, maka siswa diberikan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar ini berupa 10 soal isian singkat.

Tabel 3.3

Kisi - Kisi Soal Tes

Aspek Soal Kompetensi Dasar	Isian			Total Butir
	Ingatan	Pemahaman	Aplikasi Sederhana	
6.1 Membandingkan bilangan sampai 500		(4) 1,2,3,4	(1) 5	5
6.2 Mengurutkan bilangan sampai 500	(2) 6,7	(2) 9,10	(1) 8	5
Jumlah	2	6	2	10

Tabel 3.4

Kisi –Kisi Penilaian Tes

No. Soal	Keterangan	Nilai	Skor Maksimum
1.	Siswa benar dalam memberikan tanda “>”, “<”, atau “=” pada soal membandingkan dua bilangan.	1	1
2.	Siswa benar dalam memberikan tanda “>”, “<”, atau “=” pada soal membandingkan dua bilangan.	1	1
3.	Siswa benar dalam memberikan tanda “>”, “<”, atau “=” pada soal membandingkan dua bilangan.	1	1
4.	Siswa benar dalam memberikan tanda “>”, “<”, atau “=” pada soal membandingkan dua bilangan.	1	1
5.	Siswa benar dalam menyebutkan nama siswa yang memiliki benda	1	1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	paling banyak.		
6.	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan dari yang terkecil pada lingkaran kosong pertama.	1	4
	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan dari yang terkecil pada lingkaran kosong pertama dan kedua.	2	
	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan dari yang terkecil pada lingkaran kosong pertama, kedua, ketiga.	3	
	Siswa dapat menjawab seluruh urutan bilangan dari yang terkecil pada lingkaran kosong dengan benar.	4	
7.	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan dari yang terbesar pada lingkaran kosong pertama.	1	4
	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan dari yang terbesar pada lingkaran kosong pertama dan kedua.	2	
	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan dari yang terbesar pada lingkaran kosong pertama, kedua, ketiga.	3	
	Siswa dapat menjawab seluruh urutan bilangan dari yang terbesar pada lingkaran kosong dengan benar.	4	
8.	Siswa dapat menjawab dengan benar urutan banyak benda dari yang paling banyak pada lingkaran kosong pertama.	1	3
	Siswa dapat menjawab dengan benar urutan banyak benda dari yang paling banyak pada lingkaran kosong pertama dan kedua.	2	
	Siswa dapat menjawab dengan benar seluruh urutan banyak benda dari yang paling banyak pada lingkaran kosong.	3	
9.	Siswa dapat menjawab dengan benar urutan membilang loncat pada lingkaran kosong pertama.	1	2
	Siswa dapat menjawab dengan benar seluruh urutan membilang loncat pada lingkaran kosong.	2	
10.	Siswa dapat menjawab dengan benar urutan membilang loncat pada lingkaran kosong pertama.	1	2
	Siswa dapat menjawab dengan benar seluruh urutan membilang loncat pada lingkaran kosong.	2	
Total Skor			20

c. Lembar wawancara

Lembar wawancara ini berisi beberapa pertanyaan yang secara garis besar menyatakan tindakan-tindakan yang dilakukan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan karpuloba sebagai pendekatan inovatif dalam memperkenalkan bilangan ratusan.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Belajar matematika dengan menggunakan media permainan
2.	Pada saat siswa mengalami kesulitan
3.	Saat Guru sedang menjelaskan materi
4.	Pada waktu bermain di dalam kelompok
5.	Guru memberikan PR

H. Validitas dan Reliabilitas Penelitian

1. Validitas

Validitas penelitian menurut Sukmadinata (2005: 228) “menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur”. Suatu alat evaluasi disebut valid (absah atau sah) apabila alat tersebut mengevaluasi apa yang seharusnya dievaluasi. Validitas berdasarkan pelaksanaannya Tia (2010, dalam <http://tia-purniati.perkuliahan-7-eval-pemb-mat.pdf> diakses tanggal 20 Oktober 2011) mengelompokkan validitas menjadi dua jenis yaitu :

a. Validitas Teoritik

Validitas ini dilakukan berdasarkan pertimbangan teoritik atau logika yang dilaksanakan oleh para ahli atau orang yang dianggap ahli. Ada tiga macam validitas yang termasuk di dalamnya yaitu validitas isi, validitas muka, validitas konstruksi psikologik.

b. Validitas Kriteriaum

Validitas ini diperoleh melalui observasi atau pengalaman yang bersifat empirik. Ada dua macam validitas yang ada di dalamnya yaitu validitas banding dan validitas ramal.

Berdasarkan macam-macam validitas yang telah diuraikan di atas, peneliti memilih untuk menggunakan validitas teoritik. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan (Arikunto, 2010: 67). Sedangkan untuk melihat keabsahan dari kalimat-kalimat atau kata-kata dalam soal maka dibutuhkan validitas muka sehingga jelas pengertiannya atau tidak menimbulkan tafsiran lain. Selain kedua validitas tersebut, peneliti juga menggunakan validitas konstruksi untuk mengevaluasi lembar pengamatan terhadap minat siswa. Untuk mengetahui apakah suatu tes telah mempunyai kesahihan isi, muka dan konstruksi, alat tes tersebut dapat dikonsultasikan dan atau dievaluasi kepada orang yang ahli dalam bidang yang bersangkutan (*expert judgement*)

2. Reliabilitas

Pengertian reliabilitas menurut Margono (2007: 181) reliabilitas suatu instrumen dikatakan mantap apabila dalam mengukur sesuatu berulang kali, dengan syarat bahwa kondisi saat pengukuran tidak berubah, instrumen tersebut memberikan hasil yang sama. Sedangkan suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai bila instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama (Sukmadinata, 2005: 229-230).

Berdasarkan pendapat tersebut, sebelum instrumen penelitian digunakan, terlebih dahulu alat tes ataupun instrumen pengumpul data yang lain dikonsultasikan kepada dosen tenaga ahli pembimbing dan juga guru kelas. Kemudian peneliti meminta pertimbangan kepada tim ahli (*expert judgement*) untuk menilainya.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis Tes Hasil Belajar

Persentase nilai (skor) siswa diperoleh dengan cara membagi jumlah skor dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%.

$$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Tabel 3.6

Kriteria Nilai Hasil Belajar Siswa (Arikunto, 2010: 245)

Nilai Siswa (%)	Kriteria Nilai
80 - 100	Baik Sekali
66 - 79	Baik
56 - 65	Cukup
40 - 55	Kurang
30 - 39	Gagal

Sedangkan untuk mengetahui persentase ketuntasan hasil belajar siswa, maka hasil belajar siswa akan dianalisis berdasarkan standar nilai KKM mata pelajaran matematika yang berlaku di SD Negeri Seyegan terutama untuk kelas II. Standar nilai KKM untuk mata pelajaran matematika kelas II adalah 60.00

Tabel 3.7

Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Nilai Siswa (%)	Kriteria Ketuntasan
60-100	Tuntas
< 60	Tidak Tuntas

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan media Karpuloba tersebut maka peneliti menetapkan tingkat persentase yang harus dicapai siswa secara keseluruhan yaitu 80%. Peneliti menetapkan tingkat keberhasilan sebesar 80% dengan berbagai pertimbangan, diantaranya adalah bahwa materi yang diajarkan dengan menggunakan media ini merupakan materi baru tetapi bukan materi yang membutuhkan tingkat pemahaman konsep

yang sangat sulit, sehingga peneliti beranggapan bahwa siswa akan cepat untuk memahami materi tersebut. Selain itu, dengan metode dan penggunaan media yang dipilih oleh peneliti, siswa diajak untuk belajar di dalam kelompok dan peneliti memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling berinteraksi baik dengan peneliti maupun dengan teman. Dengan demikian peneliti berharap siswa akan lebih banyak belajar tentang bilangan cacah ratusan.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dikatakan meningkat apabila siswa yang tuntas ataupun setidaknya mencapai kriteria nilai “CUKUP” sebesar 80 %.

Tingkat ketuntasan siswa yang tinggi didasarkan pada beberapa kemungkinan. Salah satu kemungkinan yang mungkin terjadi adalah berdasarkan tingkat kesukaran soal yang diberikan. Oleh karena itu, setelah dilakukan tes hasil belajar, langkah baiknya apabila soal yang telah digunakan untuk tes hasil belajar dihitung tingkat kesukaran setiap soal berdasarkan hasil tes yang sebelumnya telah dilakukan.

Cara yang digunakan Ardhi (2009 dalam <http://karyailmiah-ardhiprabowo.blogspot.com/2009/08/pengukuran-tingkat-kesukaran-soal.html> diakses tanggal 30 November 2011) untuk mengukur tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Hitung *mean* atau rata-rata dengan rumus :

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa Tes pada Butir Soal Tertentu}}{\text{Banyak Siswa yang Mengikuti Tes}}$$

Untuk selanjutnya setelah diketahui *mean* maka harus digunakan rumus:

$$\text{Tingkat Kesukaran} = \frac{\text{Mean}}{\text{Skor Maksimum yang Ditetapkan}}$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas menggambarkan tingkat kesukaran soal tersebut. Sedangkan di bawah ini akan disajikan klasifikasi tingkat kesukaran soal yaitu:

0.0 – 0.30 Soal Tergolong Sukar

0.31 – 0.70 Soal Tergolong Sedang

0.71 – 1.00 Soal Tergolong Sukar

2. Analisis Hasil Observasi Minat Siswa

Analisis hasil minat siswa dalam pembelajaran ini dianalisis berdasarkan hasil pengamatan selama observasi berlangsung. Dari masing – masing data akan diungkapkan jumlah (persentase) menurut jenis tindakan pada setiap pertemuan. Untuk memperoleh persentase setiap tindakan dapat dihitung sebagai berikut:

$$\frac{\text{jumlah siswa yang melakukan tindakan}}{\text{jumlah keseluruhan siswa pada setiap pertemuan}} \times 100 \%$$

Tabel 3.8

Analisis Data Minat Siswa Berdasarkan Tindakan yang Diamati

No.	Tindakan yang Diamati	Siswa yang Melakukan Tindakan	
		Jumlah	%
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran		
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman		
3.	Siswa aktif dalam kelompok		
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok		
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok		
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan		
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti		
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan		
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis		
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman		

Tabel 3.9

Kriteria Minat Siswa

(diadaptasi dari Kartika Budi, 2001: 55)

Skor (%)	Kriteria
≤ 20	Sangat Rendah
21-40	Rendah
41-60	Cukup
61-80	Tinggi
81-100	Sangat Tinggi

3. Analisis Hasil Wawancara

Hasil wawancara dianalisis berdasarkan rekaman hasil wawancara. Dari hasil wawancara ini, peneliti mencoba menghubungkan antara data hasil observasi minat siswa dengan data hasil wawancara

J. Rencana Penelitian

1. Tahap Persiapan

Sebelum dilaksanakannya penelitian, peneliti melakukan beberapa persiapan, diantaranya yaitu:

- a. Menghubungi kepala sekolah SD Negeri Seyegan untuk memberitahukan maksud kedatangan dan juga meminta izin untuk melaksanakan penelitian.
- b. Berdiskusi dengan beberapa guru mengenai keadaan pengajaran di kelas-kelas tingkat awal.
- c. Menentukan subyek penelitian dengan melakukan diskusi dengan guru.
- d. Melakukan observasi sebanyak 3 kali untuk mengetahui keadaan kelas, lingkungan serta pembelajaran yang dilakukan guru.
- e. Mencari tahu apa saja yang menjadi kendala dalam pembelajaran matematika.
- f. Menentukan materi pembelajaran.
- g. Mencari metode dan media yang tepat untuk digunakan dalam penelitian.

- h. Menyiapkan lembar observasi dan soal tes hasil belajar
- i. Melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- j. Menyiapkan kelengkapan surat untuk penelitian serta beberapa instrumen pengumpul data.

2. Rencana Kegiatan

Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh Guru dan teman peneliti. Guru kelas membantu untuk mengkondisikan siswa serta melakukan pengamatan dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Sedangkan teman peneliti juga bertugas sebagai observer dan juga melakukan dokumentasi.

Rencana kegiatan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini antara lain :

- a. Menyusun rencana pembelajaran
 - b. Mencari media yang sesuai dan dapat menarik perhatian siswa
 - c. Membuat media yang akan digunakan dalam pembelajaran
3. Media yang Digunakan

Pada penelitian ini media yang digunakan oleh peneliti adalah media permainan Karpuloba yang terdiri dari kartu bilangan, *puzzle*, lompat, dan balok.

4. Evaluasi Pembelajaran

Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan Karpuloba sebagai media belajar, peneliti melakukan evaluasi hasil belajar dengan menggunakan tes.

5. Rencana Pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan penelitian, peneliti dibantu oleh teman peneliti yang bertindak sebagai observer selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut :

- a. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai yang telah direncanakan.
- b. Teman peneliti dan guru kelas melakukan pengamatan untuk mendapatkan data minat siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan Karpuloba dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan.
- c. Peneliti mengadakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan Karpuloba.
- d. Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa untuk membandingkan dengan data hasil observasi minat siswa.

6. Mengolah Data

Dari data-data yang telah diperoleh selama penelitian yang berupa data lembar observasi minat siswa, dan tes hasil belajar siswa, selanjutnya peneliti mengolah data berdasarkan teknik analisis data yang telah direncanakan sehingga diperoleh suatu kesimpulan.

7. Menuliskan Laporan dalam Bentuk Skripsi.

BAB IV

PERSIAPAN, PELAKSANAAN PENELITIAN, TABULASI DATA, ANALISIS DATA, DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu sebelum mengajar di kelas sampel. Observasi dilakukan peneliti sebanyak 3 kali. Selama observasi, peneliti mencatat beberapa hal penting yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Peneliti merangkum hal-hal penting tersebut sebagai berikut :

- a. Saat jam pelajaran matematika sudah dimulai tetapi guru belum masuk kelas, siswa-siswi terlihat ramai dan beberapa berada di luar kelas, tetapi saat guru masuk kelas, siswa-siswi menjadi lebih tenang.
- b. Guru menanyakan pada siswa tentang PR pertemuan sebelumnya. Guru bertanya apakah ada yang sulit, tetapi siswa cenderung menjawab tidak ada.
- c. Guru melanjutkan pelajaran mengenai membilang bilangan sampai 500 dengan menggunakan metode ceramah. Sedangkan hanya beberapa siswa yang mendengarkan penjelasan guru dengan serius.
- d. Saat siswa yang ditunjuk guru sedang menyelesaikan tugas di depan, hanya ada beberapa siswa yang memperhatikan teman yang berada di depan. Kebanyakan siswa ngobrol dengan teman sebangku bahkan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- teman antar bangku. Ada juga yang malah memperhatikan observer di belakang.
- e. Setelah guru selesai menjelaskan materi, siswa diberi beberapa soal latihan dan guru pun menyelesaikan tugas yang lain.
 - f. Saat mengerjakan soal latihan, kelas menjadi sedikit lebih ramai karena beberapa siswa jalan-jalan di dalam kelas untuk menghampiri bangku teman yang lain.
 - g. Setelah sebagian besar selesai mengerjakan, guru membahas soal latihan di depan kelas

Cara yang sama diberlakukan untuk pokok bahasan yang lain. Dari observasi ini, peneliti melihat bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat dari ada beberapa siswa yang malah asyik mengobrol dengan teman atau asyik dengan dirinya sendiri. Siswa lebih cepat merasa bosan jika cara mengajar guru selalu sama.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Seyegan, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta pada tanggal 20 Juli 2011 sampai dengan tanggal 16 Agustus 2011. Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi membandingkan bilangan sampai 500 dan mengurutkan bilangan sampai 500. Sampel penelitian adalah siswa kelas II dengan jumlah siswa 28, terdiri dari 16 siswi perempuan dan 12 siswa laki-laki. Peneliti mengajar matematika menggunakan Karpuloba dalam memperkenalkan bilangan cacah ratusan.

a. Sebelum pembelajaran

Penelitian ini dilakukan di kelas II SD Negeri Seyegan tahun ajaran 2011/2012. Sebelum melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, peneliti mempersiapkan beberapa hal yang dibutuhkan, antara lain :

- 1) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengajarkan materi baru yaitu membandingkan bilangan sampai 500 dan mengurutkan bilangan sampai 500. Media ini adalah kartu bilangan, *puzzle*, lompat, dan balok.
- 2) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa sederhana yang mudah untuk dipahami siswa. Lembar Kerja Siswa ini diisi di dalam kelompok yaitu pada saat siswa bermain dalam kelompok.

b. Selama pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu pada tanggal 3, 6, 9 dan 10 Agustus 2011. Peneliti mengajar matematika di kelas II SD Negeri Seyegan dengan menggunakan Karpuloba, yaitu kartu bilangan, *puzzle*, lompat ular tangga dan balok. Dalam mengajarkan materi membandingkan bilangan sampai 500 dan juga mengurutkan bilangan sampai 500, peneliti menggunakan metode bermain. Siswa-siswi diajak untuk melakukan permainan matematika menggunakan media yang telah disediakan oleh peneliti.

Beberapa penjelasan dalam tiap pertemuan dijelaskan sebagai berikut :

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2011. Pada pertemuan ini peneliti mengajar materi membandingkan bilangan sampai 500. Materi ini diajarkan dengan menggunakan media kartu bilangan. Permainan ini dilakukan dalam kelompok yang terdiri dari 2 siswa. Kelompok dibagi berdasarkan tempat duduk, yaitu dengan teman satu bangku. Sedangkan durasi waktu yang diberikan oleh peneliti untuk bermain berkisar antara 30-35 menit. Pada pertemuan ini ada 2 siswa yang tidak hadir. Awalnya peneliti mengingatkan sedikit mengenai membandingkan banyak benda, kemudian membandingkan dua bilangan puluhan dan ratusan. Langkah ini digunakan peneliti untuk memberikan contoh pada siswa karena sebelumnya siswa belum pernah menggunakan tanda " $<$ ", " $>$ ", dan " $=$ ".

Setelah siswa mulai memahami contoh yang diberikan, peneliti membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan dua orang. Kemudian peneliti menjelaskan mengenai materi permainan dan aturan mainnya. Selama siswa bermain dalam kelompok, peneliti berjalan berkeliling untuk melihat serta memberikan arahan bila ada siswa yang bertanya.

Setelah selesai bermain, peneliti meminta beberapa siswa untuk maju ke depan dan menuliskan hasil permainan dan menjelaskannya kepada teman-teman yang lain.

Menurut peneliti dan hasil catatan kedua observer, permainan berjalan dengan lancar dan siswa sangat senang bermain dengan menggunakan kartu bilangan.

2) Pertemuan 2

Materi pada pertemuan kedua adalah mengurutkan bilangan cacah ratusan dari yang terkecil. Pada pertemuan ini peneliti menggunakan media permainan berbentuk *puzzle*. Sebelum siswa masuk dalam kelompok, peneliti pertama tama mengingatkan kembali tentang materi permainan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya siswa diberikan contoh urutan bilangan secara acak dan kemudian siswa diminta untuk mengurutkan bilangan acak tersebut mulai dari yang terkecil.

Setelah siswa mulai dapat memahami materi, siswa masuk dalam kelompok yang beranggotakan 3 orang, pada pertemuan kedua ini ada 1 siswa yang tidak hadir. Kelompok dibagi berdasarkan tempat duduk terdekat. Seperti halnya pertemuan pertama, pada pertemuan ini peneliti menjelaskan aturan permainan *puzzle*. Siswa sangat antusias dalam menyusun potongan-potongan *puzzle*. Tetapi masih ada beberapa kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyusun *puzzle*. Oleh karena

itu, peneliti membimbing siswa untuk dapat menyusun *puzzle* dan kemudian menemukan urutan bilangan acak yang nantinya harus diurutkan siswa mulai dari yang terkecil.

3) Pertemuan 3

Materi permainan pada pertemuan ini adalah mengurutkan bilangan cacah ratusan dari yang terbesar. Materi ini disajikan dengan bantuan media permainan balok. Sebelumnya siswa diingatkan kembali tentang materi sebelumnya yaitu mengurutkan bilangan dari yang terkecil. Kemudian siswa diberikan contoh bilangan acak yang harus diurutkan siswa mulai dari yang terbesar. Untuk selanjutnya siswa dibentuk dalam kelompok beranggotakan 4-5 orang. Kelompok dibagi berdasarkan letak tempat duduk terdekat. Di depan kelas sudah terdapat balok dengan bilangan yang telah diacak sebelumnya. Kali ini kedua kelompok harus saling beradu cepat dalam menyusun bilangan mulai dari yang terbesar. Pada permainan ini, terdapat 2 kelompok yang harus mengulang tetapi tidak dalam situasi berlomba. Hal ini dikarenakan siswa hanya ingin cepat menyelesaikan perlombaan tanpa memperhatikan tepat atau tidaknya urutan bilangan yang telah disusun. Pengulangan ini dimaksudkan agar siswa dapat memahami kesalahan serta dapat memperbaikinya kembali.

4) Pertemuan 4

Pada pertemuan ini, diberikan materi mengurutkan bilangan secara loncat dengan menggunakan media permainan lompat ular tangga. Saat siswa mengetahui bahwa yang akan dimainkan adalah ular tangga yang mungkin sudah pernah siswa mainkan sebelumnya, siswa sangat senang dan ingin untuk cepat-cepat bermain. Siswa dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 3-4 orang siswa. Pengelompokan didasarkan pada letak tempat duduk terdekat. Tetapi sebelum bermain peneliti memberikan penjelasan dan contoh mengenai mengurutkan bilangan secara loncat ini. Setelah peneliti memberikan contoh, siswa mulai masuk dalam kelompok. Peneliti membagikan lembar permainan dan menjelaskan aturan mainnya. Kendala yang dihadapi pada pertemuan ini adalah :

- Banyaknya siswa yang bertanya sehingga kelas menjadi sedikit lebih ramai. Hal ini karena siswa kesulitan dalam bermain lompat ular tangga. Memang dalam permainan ini aturan-aturan yang digunakan sedikit lebih sulit dibandingkan dengan permainan yang lain.

Pada saat waktu bermain sudah habis, kelompok yang belum menyelesaikan permainan sangat bersemangat untuk membawa pulang lembar permainan lompat ular tangga untuk diselesaikan di rumah.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

c. Setelah Pembelajaran

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan Kerpuloba, peneliti melakukan tes hasil belajar pada pertemuan kelima. Tes ini dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2011. Waktu yang dibutuhkan 50 menit dengan 35 menit untuk mengerjakan soal yaitu pada pukul 07.00 – 07.50.

Selain tes, peneliti juga melakukan wawancara terhadap 6 siswa yang diambil secara acak berdasarkan nilai tes yaitu 2 siswa dengan kriteria nilai rendah, 1 siswa dengan kriteria nilai cukup, 1 siswa dengan kriteria nilai baik, dan 2 siswa dengan kriteria nilai sangat baik. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2011.

B. Tabulasi Data

1. Data Minat Siswa

Pada bagian ini akan disajikan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas serta teman peneliti terhadap perilaku atau tindakan siswa-siswi yang menunjukkan minat siswa-siswi terhadap pembelajaran yang menggunakan Karpuloba

Tabel 4.1

Tabel Pengamatan Minat Siswa

No.	Tindakan yang Diamati	Pengamat	Pertemuan			
			I	II	III	IV
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	A+B	19	19	18	22
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada	A+B	25	25	24	19

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	peneliti atau teman					
3.	Siswa aktif dalam kelompok	A+B	26	27	26	27
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	A+B	20	21	19	18
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	A+B	23	24	19	20
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	A+B	24	21	21	24
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	A+B	26	25	21	20
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	A+B	26	27	26	27
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	A+B	6	10	9	15
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	A+B	8	9	7	9

Keterangan :

- a. Angka 1 sampai 10 merupakan hal - hal yang diamati dalam penelitian.
- b. Huruf A adalah kode pengamat pertama.
- c. Huruf B adalah kode pengamat kedua.
- d. Angka I sampai dengan angka IV adalah pertemuan hari pertama sampa dengan pertemuan hari ke empat.
- e. Angka 19,18,22 dan seterusnya pada baris pertama menunjukkan jumlah siswa-siswi yang melakukan tindakan nomor 1 pada tiap pertemuan, demikian juga dengan baris berikutnya sampai baris ke sepuluh.

2. Data Hasil Belajar Siswa

Pada bagian ini akan disajikan hasil belajar siswa-siswi setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan Karpuloba. Hasil belajar siswa ini disajikan dalam bentuk nilai.

Tabel 4.2

Tabel Hasil Tes Siswa

KODE SISWA	NILAI TES	KODE SISWA	NILAI TES
1	80	15	100
2	80	16	65
3	45	17	90
4	90	18	60
5	65	19	90
6	70	20	95
7	65	21	55
8	80	22	80
9	75	23	90
10	55	24	90
11	100	25	50
12	95	26	80
13	75	27	55
14	100	28	90

3. Data Hasil Wawancara dengan Siswa

Wawancara dilaksanakan setelah penelitian selesai dilakukan, yaitu pada tanggal 18 Agustus 2011. Wawancara ini dilakukan untuk mendukung data pengamatan/observasi minat siswa. dalam wawancara ini, peneliti memilih 6 siswa untuk diwawancarai.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 4.3

Hasil Wawancara dengan Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa					
		S1	S2	S3	S4	S5	S6
1.	Apakah dengan bermain menggunakan media permainan membuat anda lebih senang untuk belajar matematika?	Iya	Iya	Senang	Senang	Iya	Iya
2.	Apa yang anda lakukan saat mengalami kesulitan pada waktu pembelajaran berlangsung?	Bertanya pada Guru	Tanya Bu Guru	Bertanya Bu Guru	Bertanya pada Guru	Bertanya pada Guru	Bertanya pada Guru atau teman
3.	Pada waktu Guru anda sedang menjelaskan di depan kelas, apakah anda melakukan hal lain?	Tidak	Nggak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
	Lalu apa yang anda lakukan? Apakah kamu memperhatikan atau bermain dengan teman di sebelahmu?	Memperhatikan	Memperhatikan	Mendengarkan	Mendengarkan	Memperhatikan	Mendengarkan
4.	Apakah anda bersedia untuk mendengarkan pendapat teman pada saat bermain dalam kelompok?	Iya	Iya	Bersedia	Bersedia	Tidak	Bersedia
	Bagaimana dengan temanmu, apakah temanmu mendengarkan pendapatmu?	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Bersedia
5.	Setelah selesai mengajar, apakah Guru anda memberikan PR?	Iya	Iya	Memberikan	Iya	Iya	Memberi
	Apakah anda mengerjakannya di rumah?	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya

C. Analisa Data

1. Analisis Data Hasil Pengamatan/Observasi Minat Siswa

Berdasarkan tabel hasil pengamatan minat siswa, akan dianalisis dengan cara persentase. Analisis ini digunakan untuk melihat tingkat minat siswa berdasarkan tindakan yang diamati. Misalnya pada pertemuan pertama untuk tindakan nomor 1 jumlah siswa yang bertanya 19, dan pada pertemuan tersebut siswa kelas II yang hadir sebanyak 26 siswa. maka untuk menghitung hasil prosentasenya adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{jumlah siswa yang melakukan tindakan}}{\text{jumlah keseluruhan siswa pada setiap pertemuan}} \times 100 \%$$

$$\frac{19}{26} \times 100 \% = 73.08 \%$$

a. Pertemuan I

Berikut ini adalah hasil analisis data pengamatan minat siswa pada pertemuan I, dimana kegiatan pembelajaran diikuti oleh 26 siswa.

Tabel 4.4

Analisis Data Hasil Pengamatan Minat Siswa

No.	Tindakan yang Diamati	Siswa yang Melakukan Tindakan	
		Jumlah	%
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	19	73.08
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	25	96.15
3.	Siswa aktif dalam kelompok	26	100
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	20	76.92

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	23	88.46
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	24	92.31
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	26	100
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	26	100
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	6	23.08
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	8	30.77

b. Pertemuan II

Berikut ini adalah hasil analisis data pengamatan minat siswa pada pertemuan II, dimana kegiatan pembelajaran diikuti oleh 27 siswa.

Tabel 4.5

Analisis Data Hasil Pengamatan Minat Siswa

No.	Tindakan yang Diamati	Siswa yang Melakukan Tindakan	
		Jumlah	%
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	19	70.37
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	25	92.59
3.	Siswa aktif dalam kelompok	27	100
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	21	77.78
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	24	88.89
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	21	77.78
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	25	92.59
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	27	100
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah	10	37.08

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	habis		
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	9	33.33

c. Pertemuan III

Berikut ini adalah hasil analisis data pengamatan minat siswa pada pertemuan III, dimana kegiatan pembelajaran diikuti oleh 26 siswa.

Tabel 4.6

Analisis Data Hasil Pengamatan Minat Siswa

No.	Tindakan yang Diamati	Siswa yang Melakukan Tindakan	
		Jumlah	%
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	18	69.23
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	24	92.31
3.	Siswa aktif dalam kelompok	26	100
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	19	73.08
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	19	73.08
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	21	80.77
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	21	80.77
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	26	100
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	9	34.62
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	7	26.92

d. Pertemuan IV

Berikut ini adalah hasil analisis data pengamatan minat siswa pada pertemuan III, dimana kegiatan pembelajaran diikuti oleh 26 siswa.

Tabel 4.7

Analisis Data Hasil Pengamatan Minat Siswa

No.	Tindakan yang Diamati	Siswa yang Melakukan Tindakan	
		Jumlah	%
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	22	81.48
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	19	70.37
3.	Siswa aktif dalam kelompok	27	100
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	18	66.67
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	20	74.07
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	24	88.89
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	20	74.07
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	27	100
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	15	55.56
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	9	33.33

Berdasarkan analisis data hasil pengamatan minat siswa pada setiap pertemuan, maka persentase banyak siswa yang melakukan tindakan dapat dirangkum sebagai berikut:

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 4.8

Analisis Minat Siswa Berdasarkan Setiap Tindakan

NO	Pertemuan				Σ (%)	Rata - rata	Kriteria Minat
	I	II	III	IV			
1	73.08%	70.37%	69.23%	81.48%	294.16%	73.54%	Tinggi
2	96.15%	92.59%	92.31%	70.37%	351.4%	87.85%	Sangat Tinggi
3	100%	100%	100%	100%	400%	100%	Sangat Tinggi
4	76.92%	77.78%	73.08%	66.67%	294.44%	73.61%	Tinggi
5	88.46%	88.89%	73.08%	74.07%	324.52%	81.13%	Sangat Tinggi
6	92.31%	77.78%	80.77%	88.89%	339.76%	84,94%	Sangat Tinggi
7	100%	92.59%	80.77%	74.07%	347.44%	86.86%	Sangat Tinggi
8	100%	100%	100%	100%	400%	100%	Sangat Tinggi
9	23.08%	37.08%	34.62%	55.56%	150.36%	37.59%	Rendah
10	30.77%	33.33%	26.92%	33.33%	124.36%	31.09%	Rendah

2. Analisis Data Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan nilai tes yang diperoleh siswa, data hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Seyegan dianalisis sebagai berikut :

Tabel 4.9

Tes Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kriteria Nilai

KODE SISWA	NILAI TES	KRITERIA NILAI
1	80	Baik Sekali
2	80	Baik Sekali
3	45	Kurang
4	90	Baik Sekali
5	65	Cukup
6	70	Baik
7	65	Cukup
8	80	Baik Sekali

9	75	Baik
10	55	Kurang
11	100	Baik Sekali
12	95	Baik Sekali
13	75	Baik
14	100	Baik Sekali
15	100	Baik Sekali
16	65	Cukup
17	90	Baik Sekali
18	60	Cukup
19	90	Baik Sekali
20	95	Baik Sekali
21	55	Kurang
22	80	Baik Sekali
23	90	Baik Sekali
24	90	Baik Sekali
25	50	Kurang
26	80	Baik Sekali
27	55	Kurang
28	90	Baik Sekali

Berdasarkan tabel analisis data tes hasil belajar siswa, jumlah siswa berdasarkan pada kriteria nilai tertentu adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10

Persentase Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kriteria Nilai

Kriteria Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Baik Sekali	16	57.14 %
Baik	3	10.71 %
Cukup	4	14.29 %
Kurang	5	17.86 %
Gagal	0	0 %

Standar nilai KKM mata pelajaran matematika di SD Negeri Seyegan untuk kelas II adalah 60.00. Oleh karena itu hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan kriteria ketuntasan. Pada tabel di bawah ini disajikan analisis hasil belajar siswa yang dilihat berdasarkan kriteria ketuntasan.

Tabel 4.11

Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kriteria Ketuntasan

Kode Siswa	Nilai Tes	Kriteria Ketuntasan
1	80	Tuntas
2	80	Tuntas
3	45	Tidak Tuntas
4	90	Tuntas
5	65	Tuntas
6	70	Tuntas
7	65	Tuntas
8	80	Tuntas
9	75	Tuntas
10	55	Tidak Tuntas
11	100	Tuntas
12	95	Tuntas
13	75	Tuntas
14	100	Tuntas
15	100	Tuntas
16	65	Tuntas
17	90	Tuntas
18	60	Tuntas
19	90	Tuntas
20	95	Tuntas
21	55	Tidak Tuntas
22	80	Tuntas
23	90	Tuntas
24	90	Tuntas
25	50	Tidak Tuntas
26	80	Tuntas
27	55	Tidak Tuntas
28	90	Tuntas

Berdasarkan tabel analisis data tes hasil belajar siswa, persentase ketuntasan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.12

Persentase Ketuntasan

Kriteria Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	23	82.14
Tidak Tuntas	5	17.86

3. Analisis Data Hasil Wawancara

Data wawancara diperoleh dari 6 orang siswa yang dipilih secara acak menurut kriteria nilai yang diperoleh pada waktu tes hasil belajar.

Tabel 4.13

Hasil Analisis Wawancara Siswa

Kategori Pertanyaan	Rangkuman Jawaban Siswa
Belajar matematika dengan menggunakan media permainan	Berdasarkan jawaban keenam siswa yang diwawancarai, 100 % siswa menjawab ya atau senang belajar matematika dengan menggunakan media permainan.
Pada saat siswa mengalami kesulitan	100 % siswa cenderung menjawab bahwa mereka akan bertanya pada Guru pada saat menemui kesulitan, tetapi ada 1 siswa yang juga bertanya pada teman pada saat menemui kesulitan.
Saat Guru sedang menjelaskan materi	Saat Guru sedang menjelaskan materi di depan kelas, 100 % siswa tidak melakukan hal-hal atau kegiatan lain selain mendengarkan dan memperhatikan Guru.
Pada waktu bermain di dalam kelompok	Saat siswa diajak untuk bermain didalam kelompok, 83,33 % siswa bersedia untuk memberikan pendapat dan bersedia untuk mendengarkan pendapat teman, tetapi berdasarkan hasil jawaban siswa 5, ternyata ada siswa yang belum bersedia untuk berinteraksi dengan baik dalam kelompok.
Guru memberikan PR	Berdasarkan jawaban dari seluruh siswa yang diwawancarai, 100 % siswa selalu mengerjakan PR yang sebelumnya telah diberikan Guru pada akhir pembelajaran.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

D. Pembahasan

1. Minat Siswa

Berdasarkan data minat siswa yang telah dianalisis selama proses pembelajaran matematika berdasarkan pada setiap tindakan yang diamati dengan menggunakan media permainan Karpuloba diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.14

Hasil Analisis Minat Siswa Berdasarkan Setiap Tindakan

NO	Pertemuan				Σ (%)	Rata - rata	Kriteria Minat
	I	II	III	IV			
1	73.08%	70.37%	69.23%	81.48%	294.16%	73.54%	Tinggi
2	96.15%	92.59%	92.31%	70.37%	351.4%	87.85%	Sangat Tinggi
3	100%	100%	100%	100%	400%	100%	Sangat Tinggi
4	76.92%	77.78%	73.08%	66.67%	294.44%	73.61%	Tinggi
5	88.46%	88.89%	73.08%	74.07%	324.52%	81.13%	Sangat Tinggi
6	92.31%	77.78%	80.77%	88.89%	339.76%	84,94%	Sangat Tinggi
7	100%	92.59%	80.77%	74.07%	347.44%	86.86%	Sangat Tinggi
8	100%	100%	100%	100%	400%	100%	Sangat Tinggi
9	23.08%	37.08%	34.62%	55.56%	150.36%	37.59%	Rendah
10	30.77%	33.33%	26.92%	33.33%	124.36%	31.09%	Rendah

Keterangan:

No 1 Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran

No 2 Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman

No 3 Siswa aktif dalam kelompok

No 4 Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok

No 5 Siswa senang mendengarkan penjelasanteman dalam kelompok

- No 6 Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan
- No 7 Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti
- No 8 Siswa asyik dalam menggunakan media permainan
- No 9 Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis
- No 10 Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman

Berdasarkan pada tabel 4.14, dapat dilihat kriteria minat siswa menurut tindakan yang diamati. No 1 sampai No 10 merupakan jenis tindakan yang diamati. Sedangkan angka romawi I sampai IV merupakan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti dari pertemuan 1 sampai pertemuan 4. \sum (%) adalah persentase jumlah keseluruhan siswa yang melakukan tindakan dalam 4 kali pertemuan.

Pada tindakan no 1 yang diamati terlihat bahwa persentase terendah berdasarkan jumlah siswa yang melakukan tindakan terjadi pada pertemuan ke tiga yaitu sebesar 69.23%. Berdasarkan pengamatan peneliti dan juga observer hal ini terjadi karena pada pertemuan ke tiga ini, media permainan yang digunakan adalah balok. Pada permainan menggunakan balok, siswa bermain dengan cara berlomba, sehingga kesempatan untuk bertanya juga relatif sedikit. Aturan yang mudah dipahami membuat siswa cepat menangkap. Persentase tertinggi pada tindakan no 1 sebesar 81.48% terjadi pada pertemuan ke empat. Hal ini

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

terjadi karena banyaknya siswa yang masih merasa sulit untuk memahami aturan yang berlaku pada permainan lompat ular tangga. Secara keseluruhan minat siswa terhadap tindakan yang diamati yaitu siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran dilihat berdasarkan tabel 4.14 dengan rata-rata sebesar 73,54%. Berdasarkan tingkat persentase tersebut maka kriteria minat berdasarkan tindakan no 1 adalah tinggi.

Pada tindakan no 2 yang diamati, terlihat bahwa persentase terendah terjadi pada pertemuan ke empat yaitu sebesar 70,37%. Berdasarkan pengamatan peneliti dan observer, pada pertemuan ini hanya beberapa siswa yang memberikan respon, hal ini dimungkinkan karena siswa masih merasa bingung dalam memahami materi yang disampaikan oleh peneliti. Sedangkan persentase tertinggi pada tindakan ini terjadi pada pertemuan pertama yaitu sebesar 96,15%. Siswa sangat merespon peneliti karena ini kali pertama setelah siswa naik ke kelas 2, pelajaran matematika diajarkan menggunakan media permainan. Secara keseluruhan minat siswa terhadap tindakan yang diamati yaitu siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman dilihat berdasarkan tabel 4.14 dengan rata-rata sebesar 87,85%. Berdasarkan tingkat persentase tersebut maka kriteria minat berdasarkan tindakan no 2 adalah sangat tinggi.

Pada tindakan no 3 yang diamati, terlihat bahwa seluruh siswa atau 100% siswa pada setiap pertemuan dengan menggunakan media

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

permainan Karpuloba ini semuanya aktif bermain di dalam kelompok dengan menggunakan media permainan. Dalam kelompok setiap anggota memiliki tugasnya masing-masing, sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam kelompok, baik untuk bermain maupun menjawab dan mengisi lembar kerja siswa yang diberikan oleh peneliti. Secara keseluruhan minat siswa terhadap tindakan yang diamati yaitu siswa aktif dalam kelompok dilihat berdasarkan tabel 4.14 dengan rata-rata sebesar 100%. Berdasarkan tingkat persentase tersebut maka kriteria minat berdasarkan tindakan no 3 adalah sangat tinggi.

Pada tindakan yang diamati yaitu no 4, persentase terendah terjadi pada pertemuan ke empat yaitu sebesar 66.67%. Hal ini terjadi karena pada pertemuan ini beberapa siswa kurang dapat mengerti aturan permainan sehingga kurang dapat menjelaskan kepada teman karena takut salah. Sedangkan persentase tertinggi sebesar 77.78% terjadi pada pertemuan ke dua. Berdasarkan pengamatan peneliti dan observer, hal ini terjadi karena media *puzzle* yang digunakan terdiri dari potongan-potongan yang harus disusun untuk menjadi gambar utuh. Proses ini menjadikan siswa senang untuk menyampaikan penjelasan kepada teman kelompok tentang bagaimana menyatukan potongan-potongan *puzzle* tersebut. Secara keseluruhan minat siswa terhadap tindakan yang diamati yaitu siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok dilihat berdasarkan tabel 4.14 dengan rata-rata sebesar 73.61%. Berdasarkan

tingkat persentase tersebut maka kriteria minat berdasarkan tindakan no 4 adalah tinggi.

Pada tindakan yang diamati yaitu no 5, persentase terendah yaitu sebesar 73.08% terjadi pada pertemuan ke tiga. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer, hal ini terjadi karena pada pertemuan ini siswa bermain balok dengan kondisi berlomba sehingga beberapa siswa tidak sempat mendengarkan penjelasan teman. Mereka asyik dan ingin menjadi yang paling cepat menyusun balok. Kondisi sebaliknya terjadi pada pertemuan ke dua yaitu dengan persentase 88.89%. pada pertemuan ini siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan teman agar potongan-potongan *puzzle* dapat tersusun menjadi gambar utuh. Secara keseluruhan minat siswa terhadap tindakan yang diamati yaitu siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok dilihat berdasarkan tabel 4.14 dengan rata-rata sebesar 81.13%. Berdasarkan tingkat persentase tersebut maka kriteria minat berdasarkan tindakan no 5 adalah sangat tinggi.

Pada tindakan yang diamati yaitu no 6, persentase terendah yaitu 77.78% terjadi pada pertemuan ke dua. Peneliti memperkirakan bahwa hal ini terjadi karena permainan *puzzle* aturannya paling mudah sehingga beberapa siswa kurang antusias dalam memperhatikan penjelasan peneliti karena sudah paham. Sedangkan persentase tertinggi sebesar 92.31% terjadi pada pertemuan pertama. Banyaknya siswa yang memperhatikan peneliti karena ini permainan pertama siswa menggunakan Karpuloba,

khususnya kartu. Mereka sangat antusias karena ingin bermain dengan baik. Secara keseluruhan minat siswa terhadap tindakan yang diamati yaitu siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan dilihat berdasarkan tabel 4.14 dengan rata-rata sebesar 84.94%. Berdasarkan tingkat persentase tersebut maka kriteria minat berdasarkan tindakan no 6 adalah tinggi.

Pada tindakan no 7 yang diamati, terlihat persentase dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat selalu mengalami penurunan dan berujung pada pertemuan ke empat yaitu dengan persentase terendah sebesar 77.07%. Dari kejadian ini, peneliti mencoba mencari alasan mengapa siswa yang mengerjakan PR pada setiap pertemuan menjadi semakin berkurang. Ternyata beberapa siswa lupa untuk membawa kembali lembar PR yang harus dikerjakan di rumah pada pertemuan selanjutnya. Alasan lain dimungkinkan karena PR yang diberikan tidak dikembalikan kepada siswa. Secara keseluruhan minat siswa terhadap tindakan yang diamati yaitu siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti dilihat berdasarkan tabel 4.14 dengan rata-rata sebesar 86.86%. Berdasarkan tingkat persentase tersebut maka kriteria minat berdasarkan tindakan no 7 adalah sangat tinggi.

Pada tindakan no 8 yang diamati, terlihat bahwa persentase pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat mencapai 100%. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, seluruh siswa yang hadir pada setiap pertemuan sangat senang dan antusias untuk bermain dengan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

menggunakan media permainan Karpuloba yang selama ini belum pernah mereka mainkan. Setiap anggota kelompok terlihat memainkan media permainan yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran terutama membandingkan dan mengurutkan bilangan sampai 500. Secara keseluruhan minat siswa terhadap tindakan yang diamati yaitu siswa asyik dalam menggunakan media permainan dilihat berdasarkan tabel 4.14 dengan rata-rata sebesar 100%. Berdasarkan tingkat persentase tersebut maka kriteria minat berdasarkan tindakan no 8 adalah sangat tinggi.

Pada tindakan no 9, terlihat bahwa persentase terendah terjadi pada pertemuan pertama yaitu sebesar 23,08%. Hal ini bisa terjadi dikarenakan beberapa alasan. Alasan pertama adalah waktu untuk bermain sudah cukup lama, sehingga dimungkinkan siswa sudah dapat menguasai permainan dan menjadi kurang tertarik dan berhenti bermain saat waktu sudah habis. Alasan yang lain diperkirakan karena materi yang disampaikan tidak begitu sulit menjadikan siswa merasa sudah cukup untuk memahaminya dan menjadi kurang tertarik lagi untuk lanjut bermain. Persentase tertinggi berada pada pertemuan ke empat yaitu sebesar 55,56%. Hal ini dikarenakan pada pertemuan ini siswa yang belum selesai bermain sangat antusias untuk melanjutkan permainan di rumah. Hal ini hanya dilakukan oleh 15 siswa. Tetapi secara keseluruhan tingkat persentase pada tindakan no 9 pada setiap pertemuan menunjukkan bahwa siswa kurang berminat untuk melanjutkan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

permainan apabila waktu yang diberikan sudah habis. Terdapat beberapa alasan yang memungkinkan hal ini terjadi yaitu dikarenakan siswa sudah merasa cukup untuk bermain, atau kelompok yang terbentuk terdiri dari siswa-siswa yang pandai sehingga lebih cepat menyelesaikan permainan. Secara keseluruhan minat siswa terhadap tindakan yang diamati yaitu siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis dilihat berdasarkan tabel 4.14 dengan rata-rata sebesar 37.59%. Berdasarkan tingkat persentase tersebut maka kriteria minat berdasarkan tindakan no 9 adalah rendah.

Pada tindakan no 10 yang diamati, persentase pada setiap pertemuan yaitu dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat masuk dalam kriteria minat yang rendah. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer, beberapa hal yang mengakibatkan tindakan no 10 kurang dapat menunjukkan antusiasme atau minat siswa adalah bahwa siswa pada umur-umur kelas 2 Sekolah Dasar masih kurang memiliki kesadaran untuk fokus pada pembelajaran, sehingga pada saat ada siswa lain yang mengajak bicara atau ada hal lain yang lebih menarik, siswa tersebut akan cenderung menanggapi. Hanya ada beberapa siswa yang pada setiap pertemuan tidak senang diganggu pada saat dirinya sedang mendengarkan penjelasan peneliti atau teman. Alasan lain yaitu sulitnya melihat tingkah laku siswa yang menunjukkan perilaku tidak senang saat diganggu oleh teman lain. Secara keseluruhan minat siswa terhadap tindakan yang diamati yaitu siswa tidak senang diganggu pada

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman dilihat berdasarkan tabel 4.14 dengan rata-rata sebesar 31.09%. Berdasarkan tingkat persentase tersebut maka kriteria minat berdasarkan tindakan no 10 adalah rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah diuraikan menurut setiap tindakan yang diamati, ada 8 tindakan yang menunjukkan bahwa penggunaan media Karpuloba dapat menumbuhkan minat siswa. Walaupun demikian, terdapat 2 tindakan yang ternyata kurang diminati oleh siswa yaitu siswa kurang berminat untuk tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis serta siswa kurang berminat untuk tetap mendengarkan penjelasan peneliti atau teman ketika diganggu teman lain.

2. Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil nilai tes akhir setelah pembelajaran menggunakan media permainan Karpuloba. Dari analisis data hasil belajar siswa diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.15

Persentase Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kriteria Nilai

Kriteria Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Baik Sekali	16	57.14 %
Baik	3	10.71 %
Cukup	4	14.29 %
Kurang	5	17.86 %
Gagal	0	0 %

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang memperoleh nilai pada kategori baik sekali sebanyak 16 siswa dengan persentase 57.14 %, siswa yang memperoleh nilai pada kategori baik sebanyak 3 siswa dengan persentase 10.71 %, siswa yang memperoleh nilai pada kategori cukup sebanyak 4 siswa dengan persentase 14,29 %, siswa yang memperoleh nilai pada kategori kurang sebanyak 5 siswa dengan persentase 17.86 %, sedangkan siswa yang memperoleh nilai pada kategori gagal tidak ada yaitu dengan persentase 0 %.

Untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran ini dibutuhkan persentase siswa yang setidaknya dapat mencapai nilai pada kategori “CUKUP” sebesar 80 %. Untuk mengetahui persentase keberhasilan pembelajaran menggunakan media Karpuloba maka dapat dihitung sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Persentase Keberhasilan} &= 57.14\% + 10.71\% + 14.29\% \\ &= 82.14\% \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan diperoleh persentase keberhasilan sebesar 82.14 %, dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media permainan Karpuloba pada materi bilangan cacah ratusan ini berhasil.

Terdapat beberapa kemungkinan mengenai tingginya pencapaian hasil belajar siswa dengan tingkat ketercapaian yang harus dipenuhi juga tergolong tinggi yaitu 80%. Kemungkinan itu adalah apakah dikarenakan memang siswanya telah menguasai materi yang diajarkan atau dikarenakan tingkat kesukaran soal yang mudah. Untuk itu perlu

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dilakukan analisis tingkat kesukaran soal dari tes hasil belajar yang telah dilakukan.

Hasil analisis tingkat kesukaran soal yaitu pada Lampiran 13, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.16

Rekapitulasi Perhitungan Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Skor Tingkat Kesukaran	Keterangan	Nomor Soal	Skor Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,71	Mudah	6	0,76	Mudah
2	0,79	Mudah	7	0,6	Sedang
3	0,68	Sedang	8	0,96	Mudah
4	0,75	Mudah	9	0,82	Mudah
5	0,86	Mudah	10	0,89	Mudah

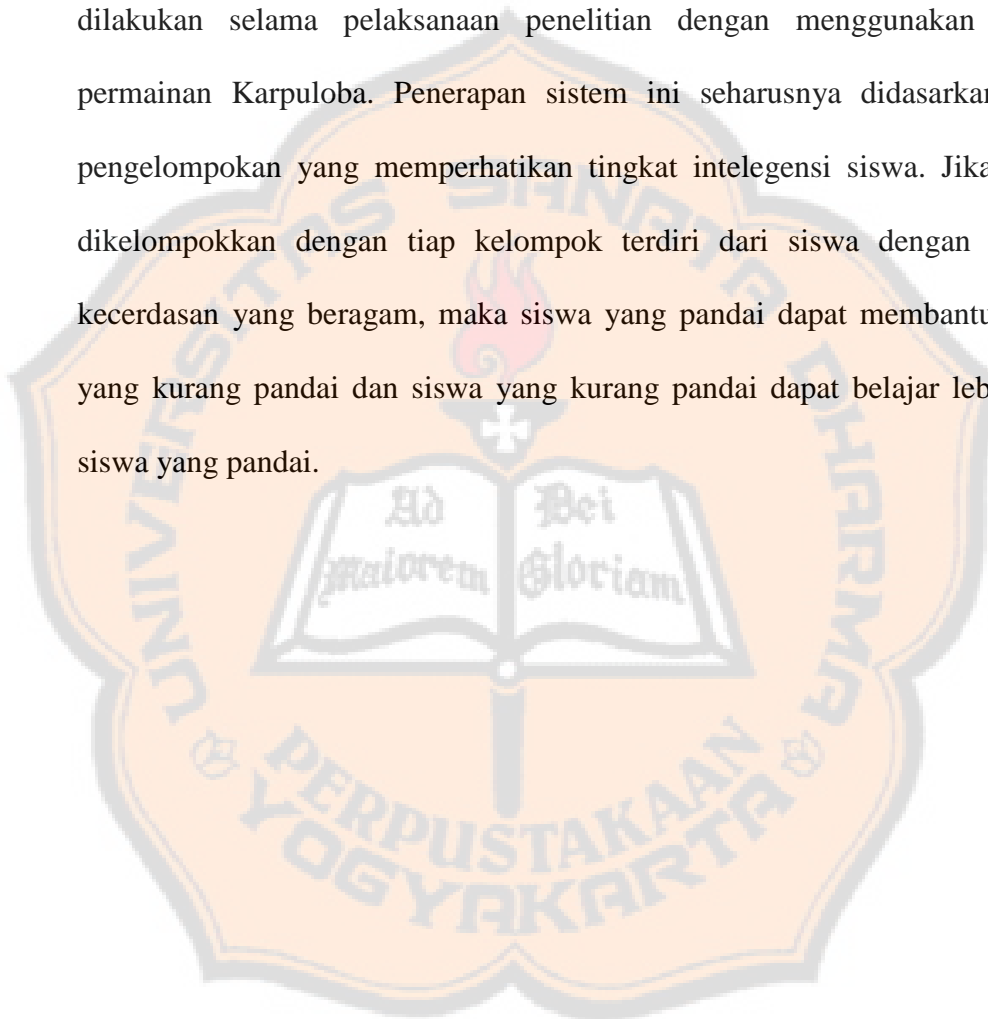
3. Wawancara Siswa

Wawancara siswa digunakan untuk mendukung hasil pengamatan minat siswa. Dari hasil wawancara tampak bahwa siswa berminat untuk belajar matematika menggunakan media permainan Karpuloba. Dari hasil wawancara dengan siswa terlihat pula bahwa dengan mengikuti pembelajaran matematika yang menggunakan media permainan, siswa lebih senang bereksplorasi menggunakan media yang telah disediakan dan lebih tertarik untuk belajar matematika. Dengan dibentuknya kelompok dalam bermain menjadikan siswa dapat berinteraksi dan bertukar ide atau gagasan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya secara lebih dekat dengan guru saat menemui kesulitan. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif dapat memberikan suasana nyaman serta dapat

menumbuhkan minat siswa untuk lebih tertarik dalam belajar matematika.

E. Kekurangan Penelitian

Kekurangan penelitian ini adalah pada penerapan sistem kelompok yang dilakukan selama pelaksanaan penelitian dengan menggunakan media permainan Karpuloba. Penerapan sistem ini seharusnya didasarkan pada pengelompokan yang memperhatikan tingkat intelegensi siswa. Jika siswa dikelompokkan dengan tiap kelompok terdiri dari siswa dengan tingkat kecerdasan yang beragam, maka siswa yang pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai dan siswa yang kurang pandai dapat belajar lebih dari siswa yang pandai.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksploratori yang dilaksanakan di kelas II SD Negeri Seyegan Bantul Tahun Pelajaran 2011/2012 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Selama mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan Karpuloba sebagai pendekatan inovatif dalam memperkenalkan bilangan cacah ratusan, secara keseluruhan dapat dikatakan siswa berminat.

Secara keseluruhan hasil dari pengamatan observer terhadap tingkah laku atau tindakan-tindakan siswa yang menunjukkan minat serta dari hasil wawancara dengan siswa memperlihatkan bahwa siswa berminat untuk belajar matematika menggunakan Karpuloba sebagai media permainannya. Siswa merasa senang untuk belajar matematika karena metode dan media yang digunakan tidak membuat siswa menjadi bosan.

2. Hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media permainan Karpuloba ditinjau dari hasil tes yang telah dianalisis berdasarkan kriteria nilai dan kriteria ketuntasan dapat dikatakan berhasil meningkat karena tingkat ketuntasan siswa dapat mencapai tingkat persentase keberhasilan pembelajaran yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti bahkan melebihi target yang ditetapkan oleh peneliti sebagai dasar keberhasilan pembelajaran ini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh dari pengalaman peneliti selama penelitian, maka saran-saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru Bidang Studi Matematika

Guru dapat menggunakan pembelajaran menggunakan media permainan karpuloba sebagai salah satu pendekatan yang inovatif untuk menyampaikan atau menyajikan materi pelajaran matematika terutama di tingkat Sekolah Dasar agar pembelajaran tidak monoton dan hanya didominasi oleh guru. Penggunaan media ini bermanfaat untuk menumbuhkan minat serta hasil belajar siswa. Media permainan ini dapat dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran matematika yang lebih kompleks. Selain itu, Guru diharapkan memperbanyak kegiatan belajar secara kelompok. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat belajar untuk lebih berani mengungkapkan ide-ide atau pendapat saat mereka berada di dalam kelompok. Dalam kelompok, siswa dapat bekerja sama dan melatih hubungan sosial sehingga dapat bersama-sama membangun pengetahuan dan bertukar pikiran. Dengan demikian siswa dapat melatih rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dalam pembelajaran-pembelajaran berikutnya.

2. Bagi Lembaga Sekolah

Sebaiknya pihak sekolah menganjurkan dan memberikan kesempatan bagi guru untuk membuat inovasi-inovasi baru dalam menyampaikan materi

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pelajaran terutama pelajaran matematika. Hal ini dilakukan agar siswa tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran karena cara mengajar guru yang cenderung monoton. Pendekatan yang dapat digunakan guru salah satunya adalah dengan menggunakan media permainan yang sesuai dengan karakteristik anak. Dengan demikian diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan senang untuk mengikuti pelajaran terutama pelajaran matematika.

3. Bagi Calon Peneliti dengan Penelitian Serupa

Penelitian sebaiknya dilakukan pada penelitian serupa namun pada materi ajar yang lain ataupun pada tingkat kelas yang lebih tinggi. Pembelajaran menggunakan pendekatan ini tidak hanya dapat diterapkan pada materi mengurutkan bilangan cacah ratusan saja, melainkan dapat digunakan pada materi yang lebih kompleks dan bahkan dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran yang lain dengan berbagai pertimbangan dan ketrampilan.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR PUSTAKA

- Arya. 2010. *Metode Permainan dalam Pembelajaran* [Online] Tersedia: <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/> [10 Mei 2011]
- Depdiknas. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Eko Yudi. 2008. *Ilmiah populer (2)* [Online] Tersedia: <http://draft1pena.wordpress.com/2008/03/11/ilmiah-populer-2-2/> [9 Maret 2011]
- Herman Hudoyo. 1998. *Mengajar Belajar Matematika*. Malang: Departemen Pendidikan.
- Hurlock, Elisabeth. 1990. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Kartika Budi. 2001. *Berbagai Strategi untuk Melibatkan Siswa Secara Aktif dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMU, Efektivitasnya, dan Sikap Mereka pada Strategi Tersebut*. USD: Widya Dharma Edisi April 2001.
- Manulu, dkk.1980. *Strategi Belajar dengan Permainan Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marpaung, Y. 1995. *Peningkatan Efektivitas Pengajaran Matematika Guru Kelas I dan II SD di Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhibbin Syah. 2008. *Psikologi Ppendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Muzamil. 2010. *Media Puzzle* [Online] Tersedia: <http://economicsjurnal.blogspot.com/2010/06/media-puzzle.html> [18 Oktober 2011]
- Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Nugraheni, Y. 2008. *Penggunaan Metode Bermain untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita Mampudidik Kelas IV di SLB Yapenas*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Oemar Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Purnomosidi, dkk. 2008. *Matematika untuk SD/MI Kelas 2*. Jakarta: Depdiknas.
- Ruseffendi. 1979. *Pengajaran Matematika Modern untuk Orang Tua Murid, Guru, dan SPG Seri 4*. Bandung: Tarsito.
- _____. 1980. *Pengajaran Matematika Modern untuk Orang Tua Murid, Guru, dan SPG Seri 5*. Bandung: Tarsito.
- Sadiman, dkk. 1986. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pmanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sanjaya. 2011. *Pengertian, Definisi Hasil Belajar* [Online] Tersedia: <http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pengertian-definisi-hasil-belajar.html> [10 April 2011]
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukayati. 2003. *Pelatihan Supervisi Pengajaran untuk Sekolah Dasar di PPPG Matematika Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka
- Tatang, M. 2009. *Penelitian Eksploratori (Eksploratif)* [Online] Tersedia: <http://tatangmanguny.wordpress.com/2009/05/04/penelitian-eksploratoriekploratif/> [24 Oktober 2011]
- Tia. 2006. *Perkuliahan 7 Evaluasi Pembelajaran Matematika* [Online] Tersedia: <http://tia-purniati.perkuliahan-7-eval-pemb-mat.pdf> [20 Oktober 2011]
- Tim Matematika. 2007. *Cerdas Matematika 2A*. Bogor: Yudhistira.
- Titik, Valentina. 2010. *Penerapan Permainan Pohon Uang untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Menumbuhkan Sikap Positif, Serta Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pada Topik Aritmatika Sosial Di Kelas VII SMP Yos Sudarso Cigugur, Kuningan, Jawa Barat Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Unila. 2009. *Pengertian Minat* [Online] Tersedia: <http://mathedu-unila.blogspot.com/2009/10/pengertian-minat.html> [10 Mei 2011]
- User Usman. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Wawan. 2011. *Hasil Belajar* [Online] Tersedia: <http://wawan-junaidi.blogspot.com/2011/02/hasil-belajar/> [10 April 2011]
- Wikipedia. 2011. *Pengertian Balok* [Online] Tersedia: <http://id.wikipedia.org/wiki/balok> [14 Oktober 2011]
- Yudhistya. 2008. *KARPULOBA (Media Permainan Dalam Belajar Matematika 2 SD)* [Online] Tersedia: <http://yudhistya.multiply.com/journal.html> [12 April 2011]



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI**Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)****A. Identitas**

Nama Sekolah : SD Negeri Seyegan, Pundong, Bantul
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : II
Semester/ Tahun Ajaran : 1/ 2011-2012
Alokasi Waktu : 2 JP (2 x 35 menit)

B. Standar Kompetensi

1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500.

C. Kompetensi Dasar

1.1 Membandingkan bilangan sampai 500.

D. Indikator

– Menentukan suatu bilangan lebih besar, lebih kecil, atau sama dengan bilangan lain.

E. Tujuan Pembelajaran

– Siswa diharapkan dapat membandingkan bilangan tiga angka.

F. Materi Pembelajaran**Membandingkan bilangan**

Langkah – langkah membandingkan dua bilangan adalah sebagai berikut :

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Jika banyak angka sama, bandingkan nilai setiap angka yang bersesuaian tempatnya, mulai dari kiri ke kanan yaitu sebagai berikut :
 - Bandingkan angka ratusannya
 - Jika angka ratusannya sama, bandingkan angka puluhannya.
 - Jika angka puluhannya sama, bandingkan angka satuannya.
- Jika banyak angka berbeda, bilangan yang angkanya lebih banyak maka nilainya lebih besar

Contoh :

Bandingkan bilangan berikut ini !

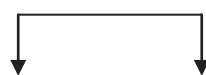
120 122

Jawab :

Banyak angka kedua bilangan tersebut sama, sehingga harus dibandingkan nilai setiap angka yang bersesuaian tempatnya mulai dari kiri ke kanan.

- Bandingkan angka ratusannya

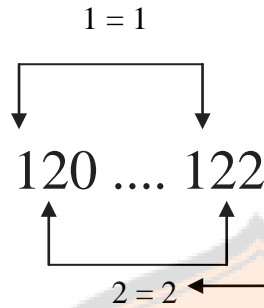
$$1 = 1$$



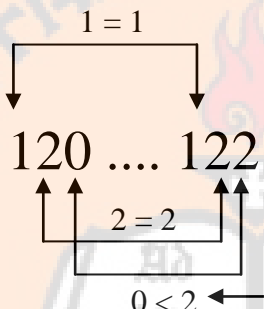
120 122

Karena angka ratusannya sama, maka harus membandingkan angka puluhannya

- Bandingkan angka puluhannya



Karena angka puluhannya sama, maka harus membandingkan angka satuannya



Karena angka satuannya berbeda, maka harus dibandingkan. Dari hasil membandingkan ternyata 0 lebih sedikit dari 2

Dari hasil membandingkan kedua bilangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa

$$120 < 122$$

Materi pembelajaran pada penelitian ini disajikan dalam bentuk media permainan. Pertemuan pertama ini materi disajikan menggunakan media kartu bilangan.

Terdapat 14 paket kartu bilangan yang mana setiap paket terdapat 8 kartu bilangan sebagai berikut :

<p>Paket 1</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>175</td> <td>375</td> <td>175</td> <td>315</td> </tr> <tr> <td>154</td> <td>275</td> <td>415</td> <td>153</td> </tr> </tbody> </table>	175	375	175	315	154	275	415	153	<p>Paket 8</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>125</td> <td>213</td> <td>123</td> <td>213</td> </tr> <tr> <td>231</td> <td>321</td> <td>313</td> <td>131</td> </tr> </tbody> </table>	125	213	123	213	231	321	313	131
175	375	175	315														
154	275	415	153														
125	213	123	213														
231	321	313	131														
<p>Paket 2</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>288</td> <td>388</td> <td>283</td> <td>138</td> </tr> <tr> <td>238</td> <td>158</td> <td>383</td> <td>288</td> </tr> </tbody> </table>	288	388	283	138	238	158	383	288	<p>Paket 9</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>244</td> <td>126</td> <td>324</td> <td>124</td> </tr> <tr> <td>423</td> <td>242</td> <td>342</td> <td>242</td> </tr> </tbody> </table>	244	126	324	124	423	242	342	242
288	388	283	138														
238	158	383	288														
244	126	324	124														
423	242	342	242														
<p>Paket 3</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>172</td> <td>276</td> <td>271</td> <td>273</td> </tr> <tr> <td>472</td> <td>172</td> <td>372</td> <td>327</td> </tr> </tbody> </table>	172	276	271	273	472	172	372	327	<p>Paket 10</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>414</td> <td>214</td> <td>218</td> <td>142</td> </tr> <tr> <td>124</td> <td>412</td> <td>421</td> <td>214</td> </tr> </tbody> </table>	414	214	218	142	124	412	421	214
172	276	271	273														
472	172	372	327														
414	214	218	142														
124	412	421	214														
<p>Paket 4</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>418</td> <td>184</td> <td>128</td> <td>283</td> </tr> <tr> <td>281</td> <td>281</td> <td>481</td> <td>184</td> </tr> </tbody> </table>	418	184	128	283	281	281	481	184	<p>Paket 11</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>274</td> <td>246</td> <td>174</td> <td>164</td> </tr> <tr> <td>167</td> <td>426</td> <td>367</td> <td>274</td> </tr> </tbody> </table>	274	246	174	164	167	426	367	274
418	184	128	283														
281	281	481	184														
274	246	174	164														
167	426	367	274														
<p>Paket 5</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>213</td> <td>113</td> <td>321</td> <td>223</td> </tr> <tr> <td>313</td> <td>213</td> <td>331</td> <td>421</td> </tr> </tbody> </table>	213	113	321	223	313	213	331	421	<p>Paket 12</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>426</td> <td>264</td> <td>263</td> <td>326</td> </tr> <tr> <td>362</td> <td>164</td> <td>264</td> <td>462</td> </tr> </tbody> </table>	426	264	263	326	362	164	264	462
213	113	321	223														
313	213	331	421														
426	264	263	326														
362	164	264	462														
<p>Paket 6</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>135</td> <td>353</td> <td>352</td> <td>452</td> </tr> <tr> <td>253</td> <td>235</td> <td>135</td> <td>153</td> </tr> </tbody> </table>	135	353	352	452	253	235	135	153	<p>Paket 13</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>223</td> <td>310</td> <td>232</td> <td>123</td> </tr> <tr> <td>212</td> <td>301</td> <td>132</td> <td>123</td> </tr> </tbody> </table>	223	310	232	123	212	301	132	123
135	353	352	452														
253	235	135	153														
223	310	232	123														
212	301	132	123														

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Paket 7				Paket 14			
319	219	293	285	216	261	173	469
193	195	259	295	496	319	331	313

Setiap kelompok mendapatkan satu paket kartu bilangan. Kartu bilangan yang akan diperoleh siswa satu dengan siswa yang lain mungkin akan berbeda, sehingga pada permainan ini tidak dapat ditentukan soal membandingkan dua bilangan oleh guru.

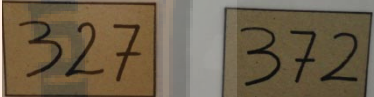
G. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode bermain dengan menggunakan media permainan kartu bilangan. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan 2 orang siswa.

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1 (2 x 35 menit)

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	PENDAHULUAN		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengucapkan salam pembuka. ▪ Guru mengkondisikan kelas dan menyiapkan perhatian siswa 	10 menit	Tatap muka

	<p>terhadap pelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengemukakan tujuan pembelajaran. ▪ Guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari siswa sebelumnya yaitu membandingkan banyak benda. 		
2.	KEGIATAN INTI		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang siswa di setiap kelompok. ▪ Guru memberikan contoh permainan kartu bilangan serta aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh siswa. 	10 menit	<p>Contoh bilangan yang dibandingkan :</p> 
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bermain dalam kelompok kecil menggunakan media kartu bilangan yang telah disediakan. ▪ Siswa mengisi LKS sederhana yang telah disediakan untuk menuliskan hasil permainan. ▪ Guru berkeliling melihat kegiatan 	30 menit	<p>Siswa bermain dalam kelompok</p>

	<p>siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila masih ada yang kurang jelas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah permainan selesai, beberapa siswa diminta untuk maju dan menuliskan hasil pekerjaannya di depan, kemudian diminta menjelaskan jawabannya kepada teman-teman yang lain. ▪ Apabila ada jawaban siswa yang kurang tepat, maka siswa lain diberikan kesempatan untuk mengoreksi dan membetulkannya. ▪ Siswa yang lain diberi kesempatan untuk bertanya bila masih ada yang kurang dimengerti. 	10 menit	Tanya jawab
3.	PENUTUP		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing siswa untuk merangkum apa yang telah dipelajari hari ini, dan guru meminta siswa untuk mempelajarinya kembali di rumah. 	10 menit	Tugas mandiri

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberi PR ▪ Guru memberi salam penutup. 		
--	--	--	--

I. Alat/ Media

Papan tulis, kapur tulis, penghapus, kartu bilangan, LKS, alat tulis.

J. Sumber Belajar

Tim Matematika. 2007. *Cerdas Matematika 2A*. Bogor: Yudhistira.

Purnomosidi, dkk. 2008. *Matematika untuk SD/MI Kelas 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan depdiknas.

K. Penilaian

Jenis Penilaian

- Tingkah laku siswa peserta didik yang menunjukkan minat terhadap pembelajaran
- Tes lisan

Bentuk instrumen: lembar observasi

Teknik penilaian

- Cara pengamatan dengan mengisi lembar observasi minat siswa

Bantul, 2 Agustus 2011

Guru Pembimbing,

Guru Praktik,

Waginem

Catharina Hari K D A

NIP:196005241982042004

NIM: 071414044

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

A. Identitas

Nama Sekolah : SD Negeri Seyegan, Pundong, Bantul

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : II

Semester/ Tahun Ajaran : 1/ 2011-2012

Alokasi Waktu : 2 JP (2 x 35 menit)

B. Standar Kompetensi

1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500.

C. Kompetensi Dasar

1.2 Mengurutkan bilangan sampai 500.

D. Indikator

– Mengurutkan bilangan dari yang terkecil

E. Tujuan Pembelajaran

– Siswa diharapkan dapat mengurutkan bilangan cacah ratusan dimulai dari yang terkecil.

F. Materi Pembelajaran

Mengurutkan Bilangan dari yang Terkecil

Mengurutkan bilangan dapat dilakukan mulai dari yang tekecil. Untuk mengurutkan bilangan, kita harus membandingkan bilangan - bilangan tersebut terlebih dahulu.

Contoh :

Urutkanlah bilangan 210, 321, 175, 201 dimulai dari yang terkecil!

Jawab:

Bandingkan angka ratusannya:

$\textcircled{2}10, \textcircled{3}21, \textcircled{1}75, 2\textcircled{0}1$ → Terkecil pertama adalah 175

Bandingkan angka ratusannya untuk 3 bilangan lainnya :

$\textcircled{2}10, \textcircled{3}21, \textcircled{2}01$ → Dari ketiga bilangan tersebut ternyata ada dua bilangan yang memiliki angka ratusan terkecil kedua yaitu 210 dan 201. Maka harus dibandingkan angka puluhannya

Bandingkan angka puluhannya:

$2\textcircled{1}0, 2\textcircled{0}1$ → Terkecil kedua adalah 201

Dari hasil membandingkan keempat bilangan diperoleh :

$$175 < 201 < 210 < 321$$

Jadi, urutan bilangan tersebut dari yang terkecil adalah :

175, 201, 210, 321

Materi pembelajaran pada penelitian ini disajikan dalam bentuk media permainan. Pertemuan kedua ini materi disajikan menggunakan media puzzle.

Terdapat 9 paket puzzle yang akan digunakan dalam pembelajaran menyusun bilangan dimulai dari yang terkecil.

	<p>Paket 1</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terkecil :</p> <p>343, 344, 345, 346, 347, 348</p>
	<p>Paket 2</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terkecil :</p> <p>251, 252, 253, 254, 255, 256</p>
	<p>Paket 3</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terkecil :</p> <p>155 156, 157, 158, 159, 160</p>

	<p>Paket 4</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terkecil :</p> <p>240, 241, 242, 243, 244, 245</p>
	<p>Paket 5</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terkecil :</p> <p>105, 106, 107, 108, 109, 110</p>
	<p>Paket 6</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terkecil :</p> <p>143, 144, 145, 146, 147, 148</p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>Paket 7</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terkecil :</p> <p>201, 202, 203, 204, 205, 206</p>
	<p>Paket 8</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terkecil :</p> <p>322, 323, 324, 325, 326, 327</p>
	<p>Paket 9</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terkecil :</p> <p>275, 276, 277, 278, 279, 280</p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

G. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode bermain dengan menggunakan media permainan puzzle. Siswa dibagi ke dalam kelompok - kelompok kecil beranggotakan 3 – 4 orang siswa.

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-2 (2 x 35 menit)

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	PENDAHULUAN		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengucapkan salam pembuka. ▪ Guru mengkondisikan kelas dan menyiapkan perhatian siswa terhadap pelajaran. ▪ Guru mengemukakan tujuan pembelajaran. ▪ Guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari siswa sebelumnya yaitu membandingkan dua bilangan. 	10 menit	Tatap muka
2.	KEGIATAN INTI		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi kelas menjadi 	10 menit	Contoh bilangan yang

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3 - 4 orang siswa di setiap kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan contoh permainan puzzle serta aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh siswa. 		<p>terdapat dalam puzzle : 344, 347, 346, 348, 343, 345</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bermain dalam kelompok kecil menggunakan media puzzle yang telah disediakan. ▪ Siswa mengisi LKS sederhana yang telah disediakan untuk menuliskan hasil permainan. ▪ Guru berkeliling melihat kegiatan siswa. ▪ Guru selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila masih ada yang kurang jelas. 	<p>30 menit</p>	<p>Siswa bermain dalam kelompok</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah permainan selesai, beberapa siswa diminta untuk maju dan menuliskan hasil pekerjaannya di depan, kemudian diminta menjelaskan jawabannya kepada 	<p>10 menit</p>	<p>Tanya jawab</p>

	<p>teman-teman yang lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apabila ada jawaban siswa yang kurang tepat, maka siswa lain diberikan kesempatan untuk mengoreksi dan membetulkannya. ▪ Siswa yang lain diberi kesempatan untuk bertanya bila masih ada yang kurang dimengerti. 		
3.	PENUTUP		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing siswa untuk merangkum apa yang telah dipelajari hari ini, dan guru meminta siswa untuk mempelajari kembali di rumah. ▪ Guru memberi PR ▪ Guru memberi salam penutup. 	10 menit	Tugas mandiri

I. Alat/ Media

Papan tulis, kapur tulis, penghapus, puzzle, LKS, alat tulis.

J. Sumber Belajar

Tim Matematika. 2007. *Cerdas Matematika 2A*. Bogor: Yudhistira.

Purnomosidi, dkk. 2008. *Matematika untuk SD/MI Kelas 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan depdiknas.

K. Penilaian

Jenis Penilaian

- Tingkah laku siswa peserta didik yang menunjukkan minat terhadap pembelajaran
- Tes lisan

Bentuk instrumen: lembar observasi

Teknik penilaian

- Cara pengamatan dengan mengisi lembar observasi minat siswa

Guru Pembimbing,

Waginem

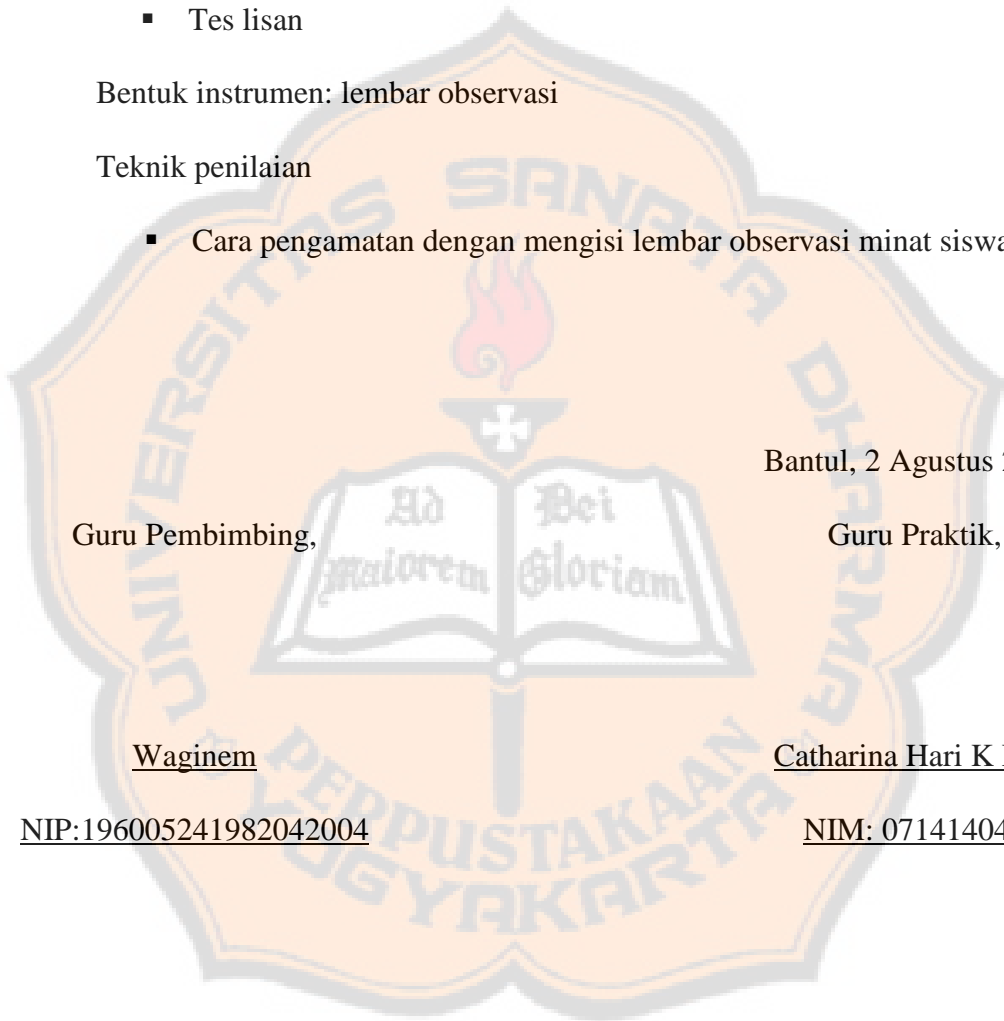
NIP:196005241982042004

Bantul, 2 Agustus 2011

Guru Praktik,

Catharina Hari K D A

NIM: 071414044



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

A. Identitas

Nama Sekolah : SD Negeri Seyegan, Pundong, Bantul
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : II
Semester/ Tahun Ajaran : 1/ 2011-2012
Alokasi Waktu : 2 JP (2 x 35 menit)

B. Standar Kompetensi

1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500.

C. Kompetensi Dasar

1.2 Mengurutkan bilangan sampai 500.

D. Indikator

– Mengurutkan bilangan dari yang terbesar

E. Tujuan Pembelajaran

– Siswa diharapkan dapat mengurutkan bilangan cacah ratusan dimulai dari yang terbesar.

F. Materi Pembelajaran

Menyusun Bilangan dari yang Terbesar

Mengurutkan bilangan dapat dilakukan mulai dari yang terbesar.

Untuk mengurutkan bilangan, kita harus membandingkan bilangan - bilangan tersebut terlebih dahulu.

Contoh :

Urutkanlah bilangan 254, 321, 219, 183, 271 dimulai dari yang terbesar!

Jawab:

Bandingkan angka ratusannya:

$\textcircled{2}54, \textcircled{3}21, \textcircled{2}19, \textcircled{1}83, \textcircled{2}71 \longrightarrow$
Terbesar pertama adalah 321

Bandingkan angka ratusannya untuk 3 bilangan lainnya :

$\textcircled{2}54, \textcircled{2}19, \textcircled{1}83, \textcircled{2}71 \longrightarrow$
Dari keempat bilangan tersebut ternyata ada 3 bilangan yang memiliki angka ratusan terbesar kedua yaitu 254, 219 dan 271. Maka harus dibandingkan angka puluhannya

Bandingkan angka puluhannya:

$2\textcircled{5}4, 2\textcircled{1}9, 2\textcircled{7}1 \longrightarrow$
Terbesar kedua adalah 271, terbesar ketiga adalah 254, dan terbesar keempat adalah 219

Dari hasil membandingkan keempat bilangan diperoleh :

$$321 > 271 > 254 > 219 > 183$$

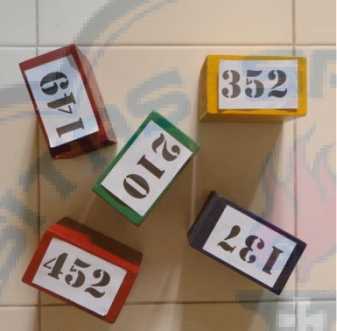


Jadi, urutan bilangan tersebut dari yang terbesar adalah :




321, 271, 254, 219, 183

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Materi pembelajaran pada penelitian ini disajikan dalam bentuk media permainan. Pertemuan ketiga ini materi disajikan menggunakan media balok.

Terdapat 6 paket balok yang akan digunakan dalam pembelajaran menyusun bilangan dimulai dari yang terbesar.

	<p>Paket 1</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terbesar :</p> <p>452, 352, 210, 149, 137</p>
	<p>Paket 2</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terbesar :</p> <p>434, 334, 310, 125, 103</p>
	<p>Paket 3</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terbesar :</p> <p>475, 427, 327, 254, 105</p>

	<p>Paket 4</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terbesar :</p> <p>433, 334, 153, 239, 106</p>
	<p>Paket 5</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terbesar :</p> <p>434, 327, 310, 254, 103</p>
	<p>Paket 6</p> <p>Urutan bilangan dimulai dari yang terbesar :</p> <p>452, 352, 254, 239, 137</p>

G. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode bermain dengan menggunakan media permainan balok. Siswa dibagi ke dalam kelompok - kelompok kecil beranggotakan 4 – 5 orang siswa.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-3 (2 x 35 menit)

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	PENDAHULUAN		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengucapkan salam pembuka. ▪ Guru mengkondisikan kelas dan menyiapkan perhatian siswa terhadap pelajaran. ▪ Guru mengemukakan tujuan pembelajaran. ▪ Guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari siswa sebelumnya yaitu membandingkan dua bilangan. 	10 menit	Tatap muka
2.	KEGIATAN INTI		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 - 5 orang siswa di setiap kelompok. 	10 menit	Contoh bilangan yang terdapat dalam puzzle : 149, 352, 210, 452, 137

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan contoh permainan balok serta aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh siswa. 		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setiap dua kelompok siswa maju ke depan menuju meja yang telah disediakan. Di atas meja sudah tersedia dua paket balok yang susunan bilangannya telah diacak. ▪ Kedua kelompok berlomba untuk menyusun balok dari bilangan yang terbesar. ▪ Siswa mengisi LKS sederhana yang telah disediakan untuk menuliskan hasil permainan. ▪ Guru selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila masih ada yang kurang jelas. 	30 menit	Siswa bermain dalam kelompok
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah permainan selesai, guru memberikan beberapa soal untuk mengecek pemahaman siswa mengenai materi mengurutkan bilangan dari yang terbesar. 	10 menit	Tanya jawab

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apabila ada jawaban siswa yang kurang tepat, maka siswa lain diberikan kesempatan untuk mengoreksi dan membetulkannya. ▪ Siswa yang lain diberi kesempatan untuk bertanya bila masih ada yang kurang dimengerti. 		
3.	PENUTUP		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing siswa untuk merangkum apa yang telah dipelajari hari ini, dan guru meminta siswa untuk mempelajari kembali di rumah. ▪ Guru memberi PR ▪ Guru memberi salam penutup. 	10 menit	Tugas mandiri

I. Alat/ Media

Papan tulis, kapur tulis, penghapus, balok, LKS, alat tulis.

J. Sumber Belajar

Tim Matematika. 2007. *Cerdas Matematika 2A*. Bogor: Yudhistira.

Purnomosidi, dkk. 2008. *Matematika untuk SD/MI Kelas 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan depdiknas.

K. Penilaian

Jenis Penilaian

- Tingkah laku siswa peserta didik yang menunjukkan minat terhadap pembelajaran
- Tes lisan

Bentuk instrumen: lembar observasi

Teknik penilaian

- Cara pengamatan dengan mengisi lembar observasi minat siswa

Bantul, 2 Agustus 2011

Guru Pembimbing,

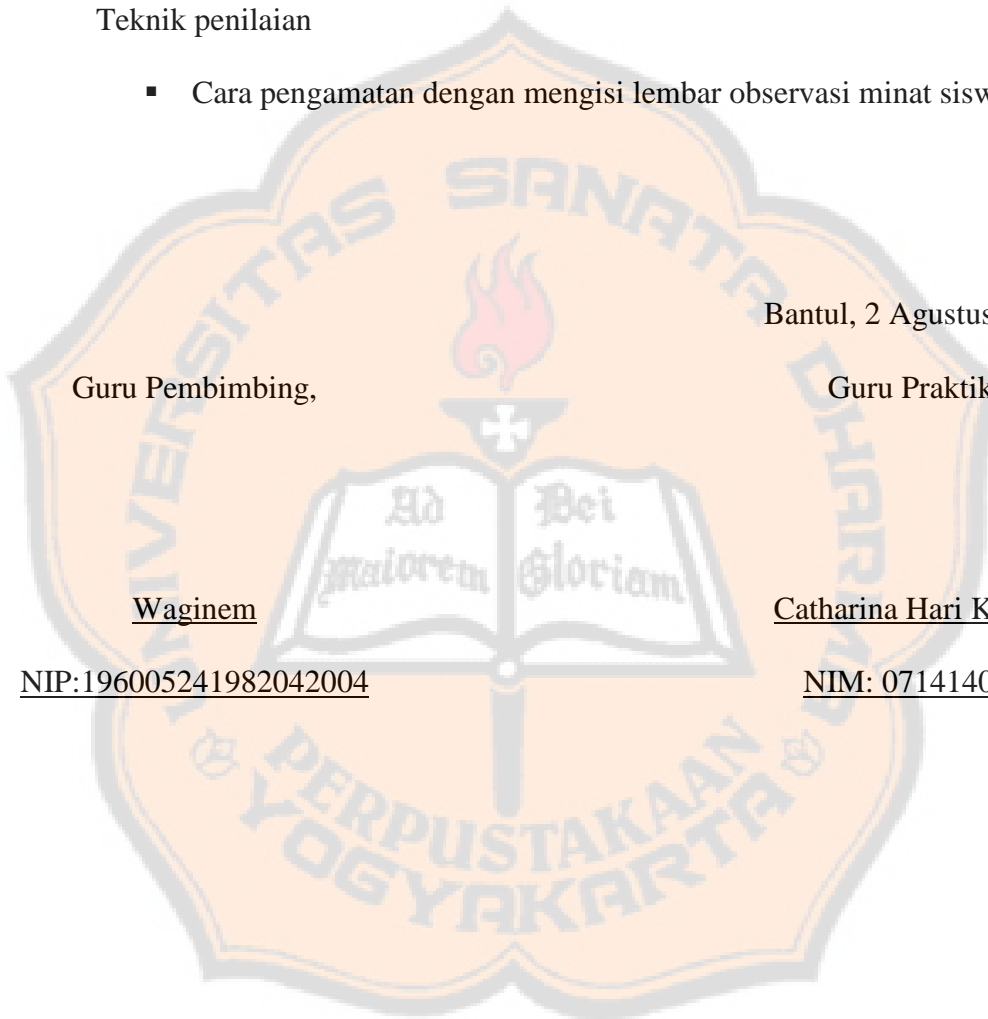
Guru Praktik,

Waginem

Catharina Hari K D A

NIP:196005241982042004

NIM: 071414044



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****A. Identitas**

Nama Sekolah : SD Negeri Seyegan, Pundong, Bantul
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : II
Semester/ Tahun Ajaran : 1/ 2011-2012
Alokasi Waktu : 2 JP (2 x 35 menit)

B. Standar Kompetensi

1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500.

C. Kompetensi Dasar

1.2 Mengurutkan bilangan sampai 500.

D. Indikator

– mengurutkan bilangan secara loncat.

E. Tujuan Pembelajaran

– Siswa diharapkan dapat mengurutkan bilangan secara loncat.

F. Materi Pembelajaran**Membilang Loncat**

Ada beberapa bilangan yang terurut, tetapi bilangan tersebut bertambahnya lebih dari satu. Bilangan tersebut disebut bilangan loncat. Yang harus diperhatikan dalam bilangan loncat adalah susunan atau polanya.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

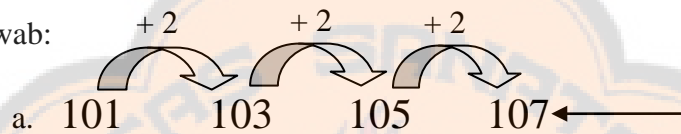
Contoh :

Coba perhatikan bilangan-bilangan loncat berikut:

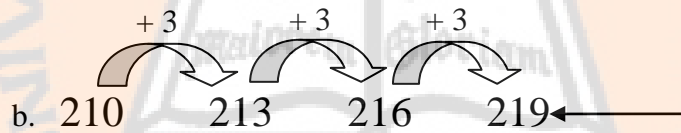
- 101 , 103 , 105 , 107
- 210 , 213 , 216 , 219
- 312 , , 320 , 324 , , 332

Bagaimanakah pola bilangan-bilangan tersebut?

Jawab:

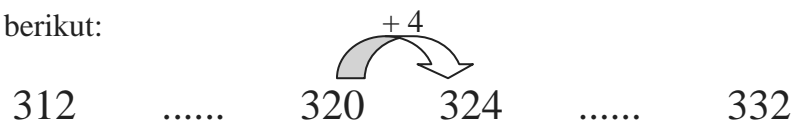


Terlihat bahwa setiap bilangan bertambah 2, maka susunan bilangan-bilangan ini disebut membilang loncat 2



Terlihat bahwa setiap bilangan bertambah 3, maka susunan bilangan-bilangan ini disebut membilang loncat 3

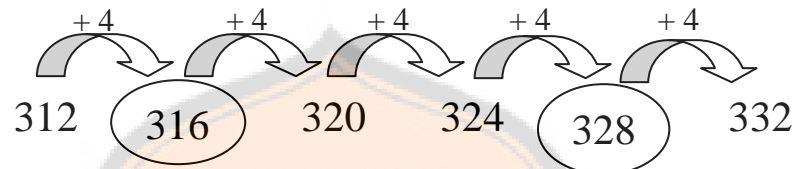
- c. Untuk mengisi titik-titik pada susunan bilangan tersebut, maka harus dilihat dulu pola yang ada pada susunan bilangan yaitu sebagai berikut:



Bilangan tersebut memiliki pola bertambah 4.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Setelah mengetahui pola susunan bilangan loncat tersebut adalah membilang loncat 4, maka untuk mengisi titik-titik tersebut adalah dengan menambah 4 pada bilangan sebelum titik-titik.



Materi pembelajaran pada penelitian ini disajikan dalam bentuk media permainan. Pertemuan keempat ini materi disajikan menggunakan media lompat ular tangga.

Terdapat 9 paket media permainan ular tangga yang akan digunakan dalam pembelajaran menyusun bilangan secara loncat.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

The image displays eight number puzzles arranged in a 4x2 grid. Each puzzle is a 6x6 grid of numbers and symbols (triangles, circles) with arrows indicating a path. The right column shows the same puzzles with some numbers highlighted in different colors (green, yellow, red) to indicate a specific path or solution.

Puzzle 1 (Top Left): Start at 215 (MULAI Loncat 2). Path: 215 → 217 → 230 → 238 → 242 → 240 → 221 → 234 → 225 → 218 → 216 → 229 → 232 → 261 → 241 → 233.

Puzzle 2 (Top Right): Start at 215 (MULAI Loncat 2). Path: 215 → 217 → 230 → 238 → 242 → 240 → 221 → 234 → 225 → 218 → 216 → 229 → 232 → 261 → 241 → 233.

Puzzle 3 (Second Row Left): Start at 113 (MULAI Loncat 2). Path: 113 → 115 → 128 → 136 → 140 → 138 → 134 → 132 → 123 → 116 → 119 → 124 → 129 → 137 → 205 → 145 → 146 → 149 → 157 → 153 → 149.

Puzzle 4 (Second Row Right): Start at 113 (MULAI Loncat 2). Path: 113 → 115 → 128 → 136 → 140 → 138 → 134 → 132 → 123 → 116 → 119 → 124 → 129 → 137 → 205 → 145 → 146 → 149 → 157 → 153 → 149.

Puzzle 5 (Third Row Left): Start at 112 (MULAI Loncat 2). Path: 112 → 114 → 127 → 135 → 139 → 137 → 133 → 131 → 122 → 115 → 118 → 123 → 128 → 136 → 204 → 144 → 145 → 148 → 156 → 152 → 148.

Puzzle 6 (Third Row Right): Start at 112 (MULAI Loncat 2). Path: 112 → 114 → 127 → 135 → 139 → 137 → 133 → 131 → 122 → 115 → 118 → 123 → 128 → 136 → 204 → 144 → 145 → 148 → 156 → 152 → 148.

Puzzle 7 (Bottom Row Left): Start at 122 (MULAI Loncat 2). Path: 122 → 124 → 137 → 145 → 149 → 147 → 143 → 141 → 132 → 125 → 128 → 133 → 138 → 146 → 214 → 154 → 155 → 162 → 158 → 166 → 162 → 158.

Puzzle 8 (Bottom Row Right): Start at 122 (MULAI Loncat 2). Path: 122 → 124 → 137 → 145 → 149 → 147 → 143 → 141 → 132 → 125 → 128 → 133 → 138 → 146 → 214 → 154 → 155 → 162 → 158 → 166 → 162 → 158.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

The image displays six board game templates arranged in a 3x2 grid. Each template represents a frog jumping game with a path of numbers and shapes (triangles and circles) connected by arrows. The left column shows the initial state of the game, while the right column shows the same game with some numbers highlighted in different colors (green, red, yellow) to represent different game states or rules.

Top Row:

- Left:** Path starts at 110 (MULAI Loncat 2), goes to 111, 112, 125, 133, 137, 135 (Giliran loncat 4), 129, 120 (Giliran loncat 3), 121, 126, 134, 202, 142, 143, 154, 150, 146, 147, 119, 155, 116, 113, 110.
- Right:** Same path as left, but with numbers 114, 118, 123, 139, 132 highlighted in red, green, yellow, and green respectively.

Middle Row:

- Left:** Path starts at 220 (MULAI Loncat 2), goes to 221, 222, 235, 243, 247, 245 (Giliran loncat 4), 239, 230 (Giliran loncat 3), 223, 226, 229, 265, 252, 253, 257, 264, 260, 256, 244, 312, 241, 245.
- Right:** Same path as left, but with numbers 226, 228, 233, 249, 236, 239, 242 highlighted in red, red, yellow, green, yellow, yellow, and yellow respectively.

Bottom Row:

- Left:** Path starts at 100 (MULAI Loncat 2), goes to 101, 102, 115, 123, 127, 125 (Giliran loncat 4), 121, 119, 110 (Giliran loncat 3), 111, 116, 124, 192, 132, 133, 137, 144, 140, 136, 109, 145, 106, 103, 101.
- Right:** Same path as left, but with numbers 104, 108, 113, 129, 119, 122 highlighted in red, red, yellow, green, yellow, and yellow respectively.

G. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode bermain dengan menggunakan media permainan lompat ular tangga. Siswa dibagi ke dalam kelompok - kelompok kecil beranggotakan 3 – 4 orang siswa.

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-4 (2 x 35 menit)

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	PENDAHULUAN		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengucapkan salam pembuka. ▪ Guru mengkondisikan kelas dan menyiapkan perhatian siswa terhadap pelajaran. ▪ Guru mengemukakan tujuan pembelajaran. ▪ Guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari siswa sebelumnya yaitu mengurutkan bilangan. 	10 menit	Tatap muka
2.	KEGIATAN INTI		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3 - 4 orang siswa di setiap kelompok. 	10 menit	

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh permainan lompat ular tangga serta aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh siswa. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bermain dalam kelompok kecil menggunakan media lompat ular tangga yang telah disediakan. Siswa mengisi LKS sederhana yang telah disediakan untuk menuliskan hasil permainan. Guru berkeliling melihat kegiatan siswa. Guru selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila masih ada yang kurang jelas. 	30 menit	Siswa bermain dalam kelompok
	<ul style="list-style-type: none"> Setelah permainan selesai, beberapa siswa diminta untuk maju dan menuliskan hasil pekerjaannya di depan, kemudian diminta menjelaskan jawabannya kepada teman-teman yang lain. Apabila ada jawaban siswa yang kurang tepat, maka siswa lain 	10 menit	Tanya jawab

	<p>diberikan kesempatan untuk mengoreksi dan membetulkannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa yang lain diberi kesempatan untuk bertanya bila masih ada yang kurang dimengerti. 		
3.	PENUTUP		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing siswa untuk merangkum apa yang telah dipelajari hari ini, dan guru meminta siswa untuk mempelajari kembali di rumah. ▪ Guru memberi PR. ▪ Guru memberi salam penutup. 	10 menit	Tugas mandiri

I. Alat/ Media

Papan tulis, kapur tulis, penghapus, lompat ular tangga, LKS, alat tulis.

J. Sumber Belajar

Tim Matematika. 2007. *Cerdas Matematika 2A*. Bogor: Yudhistira.

Purnomosidi, dkk. 2008. *Matematika untuk SD/MI Kelas 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan depdiknas.

K. Penilaian

Jenis Penilaian

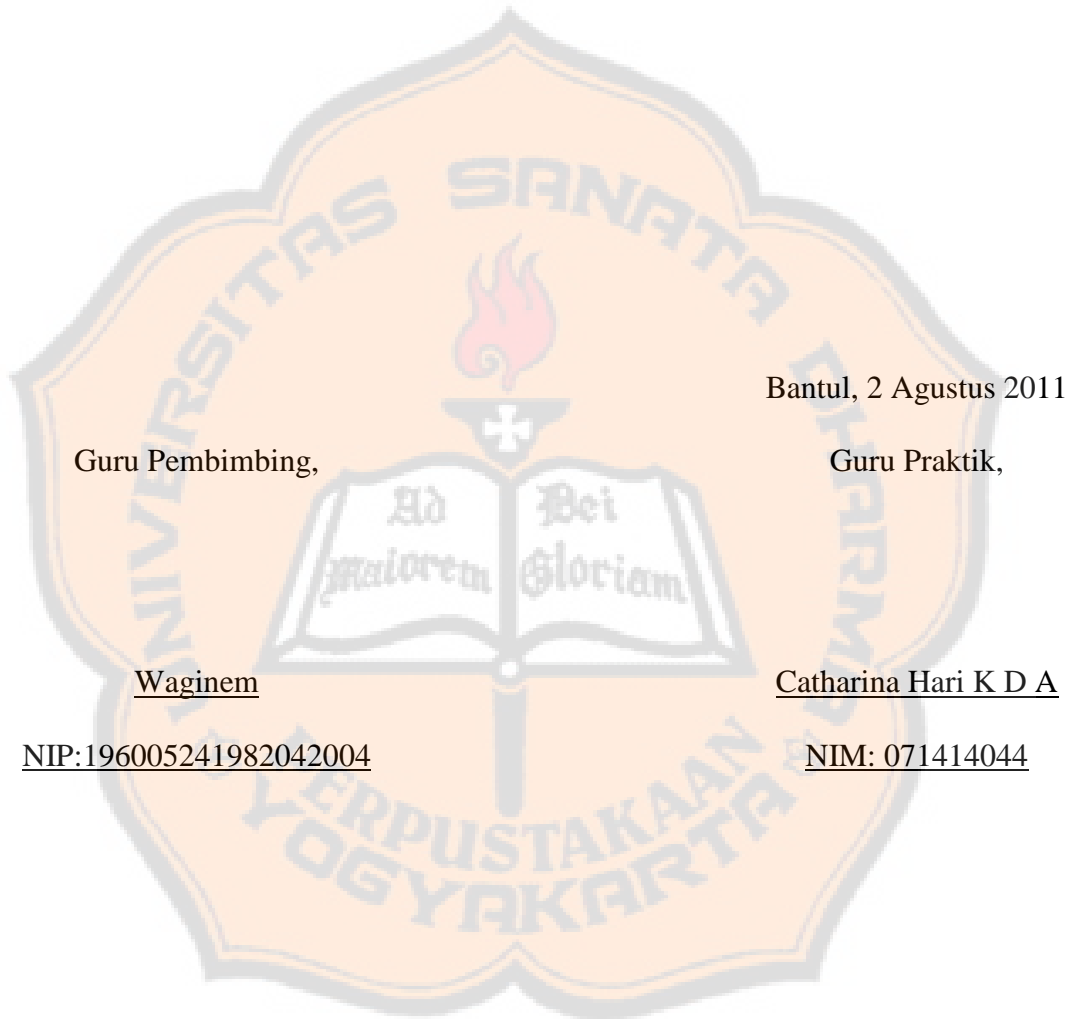
- Tingkah laku siswa peserta didik yang menunjukkan minat terhadap pembelajaran

- Tes lisan

Bentuk instrumen: lembar observasi

Teknik penilaian

- Cara pengamatan dengan mengisi lembar observasi minat siswa



Bantul, 2 Agustus 2011

Guru Pembimbing,

Guru Praktik,

Waginem

Catharina Hari K D A

NIP:196005241982042004

NIM: 071414044

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

A. Identitas

Nama Sekolah : SD Negeri Seyegan, Pundong, Bantul

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : II

Semester/ Tahun Ajaran : 1/ 2011-2012

Alokasi Waktu : 50 menit

B. Standar Kompetensi

1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500.

C. Kompetensi Dasar

1.1 Membandingkan bilangan sampai 500.

1.2 Mengurutkan bilangan sampai 500.

D. Indikator

- Menentukan suatu bilangan lebih besar, lebih kecil, atau sama dengan bilangan lain.
- Mengurutkan bilangan dari yang terkecil.
- Mengurutkan bilangan dari yang terbesar.
- Mengurutkan bilangan secara loncat.

E. Tujuan Pembelajaran

- Siswa diharapkan dapat membandingkan dua bilangan dan menentukan apakah bilangan tersebut yang lebih besar, lebih kecil atau sama dengan.
- Siswa diharapkan dapat mengurutkan bilangan cacah ratusan dimulai dari yang terkecil.
- Siswa diharapkan dapat mengurutkan bilangan cacah ratusan dimulai dari yang terbesar.
- Siswa diharapkan dapat mengurutkan bilangan cacah ratusan secara loncat.

F. Materi Pembelajaran**Membandingkan bilangan**

Langkah – langkah membandingkan dua bilangan adalah sebagai berikut :

- Jika banyak angka sama, bandingkan nilai setiap angka yang bersesuaian tempatnya, mulai dari kiri ke kanan yaitu sebagai berikut :
 - Bandingkan angka ratusannya
 - Jika angka ratusannya sama, bandingkan angka puluhannya.
 - Jika angka puluhannya sama, bandingkan angka satuannya.
- Jika banyak angka berbeda, bilangan yang angkanya lebih banyak maka nilainya lebih besar

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Mengurutkan Bilangan

Mengurutkan bilangan dapat dilakukan mulai dari yang tekecil maupun dari yang terbesar. Untuk mengurutkan bilangan, kita harus membandingkan bilangan - bilangan tersebut terlebih dahulu.

Membilang Loncat

Ada beberapa bilangan yang terurut, tetapi bilangan tersebut bertambahnya lebih dari satu. Bilangan tersebut disebut bilangan loncat. Yang harus diperhatikan dalam bilangan loncat adalah susunan atau polanya.

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-5 (50 menit)

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	PENDAHULUAN		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengucapkan salam pembuka. ▪ Guru mengkondisikan kelas dan menyiapkan perhatian siswa. ▪ Guru mengemukakan tujuan pertemuan kali ini. 	5 menit	Tatap muka
2.	KEGIATAN INTI		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagikan lembar tes pada 	40 menit	Tes individu

	<p>setiap siswa dan memberikan beberapa penjelasan mengenai tes tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengerjakan tes individu dengan tenang dan dengan pengawasan guru. ▪ Guru memberikan kesempatan apabila ada siswa yang merasa kurang jelas dengan soal tes yang diberikan. 		
3.	PENUTUP		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menarik kembali lembar tes individu siswa setelah waktu yang ditentukan habis. ▪ Guru memberi salam penutup. 	5 menit	

H. Alat/ Media

Papan tulis, kapur tulis, penghapus, lembar tes individu, alat tulis.

I. Sumber Belajar

Tim Matematika. 2007. *Cerdas Matematika 2A*. Bogor: Yudhistira.

Purnomosidi, dkk. 2008. *Matematika untuk SD/MI Kelas 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan depdiknas.

J. Penilaian

Jenis Penilaian

- Tes tertulis

Bentuk instrumen: Isian singkat

Teknik penilaian

- Teknik tes dengan bentuk soal isian singkat.

Alat penilaian berupa tes hasil belajar

Untuk nomor 1 sampai 4 **berilah tanda > (lebih besar), < (lebih kecil), atau = (sama dengan)** yang sesuai pada titik-titik.

1. 230 ... 320
2. 296 ... 269
3. 375 ... 377
4. 121 ... 212

5. Siska mempunyai 224 gelang karet.

Ratna mempunyai 442 gelang karet.

Dewi mempunyai 342 gelang karet

Gelang karet **siapakah yang paling banyak?**

Jawab :

6. **Urutkanlah** bilangan dimulai dari yang **terkecil**.

219
217
220
218
⇒
...
...
...
...

7. **Urutkanlah** bilangan dimulai dari yang **terbesar**.

255
257
254
256
⇒
...
...
...
...

8. Didi, Anto, dan Wahyu pergi ke toko permen.

Didi membeli 157 permen.

Anto membeli 275 permen.

Wahyu membeli 175 permen.

Urutkan banyak permen mereka dari yang paling banyak!

Urutan bilangan :

(....) (....) (....)

9. Lengkapilah hasil membilang **loncat 3** di bawah ini.

(110) (113) (....) (119) (....)

10. Lengkapilah hasil membilang **loncat 2** di bawah ini.

(220) (222) (....) (226) (....)

KUNCI JAWABAN SOAL TES

1. <

2. >

3. <

4. <

5. Yang memiliki gelang karet paling banyak adalah Ratna

6. Urutan bilangan dimulai dari yang terkecil yaitu:

(217) (218) (219) (220)

7. Urutan bilangan dimulai dari yang terbesar yaitu:

(257) (256) (255) (254)

8. Urutan banyak permen dari yang paling banyak yaitu:

(275) (175) (157)

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

9. Hasil membilang loncat 3 yaitu:



10. Hasil membilang loncat 2 yaitu:



PANDUAN PENILAIAN

No. Soal	Keterangan	Nilai	Skor Maksimum
1.	Siswa memberikan tanda "<" pada soal 230 ... 320	1	1
2.	Siswa memberikan tanda ">" pada soal 296 ... 269	1	1
3.	Siswa memberikan tanda "<" pada soal 375 ... 377	1	1
4.	Siswa memberikan tanda "<" pada soal 121 ... 212	1	1
5.	Siswa menyebutkan Ratna sebagai nama siswa yang memiliki banyak permen yang paling banyak	1	1
6.	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan dari yang terkecil pada lingkaran kosong pertama yaitu 217	1	4
	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan dari yang terkecil pada lingkaran kosong pertama dan kedua yaitu 217, 218	2	
	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan	3	

	dari yang terkecil pada lingkaran kosong pertama, kedua, ketiga yaitu 217, 218, 219		
	Siswa dapat menjawab seluruhurutan bilangan dari yang terkecil pada lingkaran kosong dengan benar yaitu 217, 218, 219, 220	4	
7.	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan dari yang terbesar pada lingkaran kosong pertama yaitu 257	1	4
	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan dari yang terbesar pada lingkaran kosong pertama dan kedua yaitu 257, 256	2	
	Siswa hanya dapat menjawab benar dalam mengurutkan bilangan dari yang terbesar pada lingkaran kosong pertama, kedua, ketiga yaitu 257, 256, 255	3	
	Siswa dapat menjawab seluruhurutan bilangan dari yang terbesar pada lingkaran kosong dengan benar yaitu 257, 256, 255, 254	4	
8.	Siswa dapat menjawab dengan benar urutan banyak permen dari yang paling banyak pada lingkaran kosong pertama yaitu 275	1	3
	Siswa dapat menjawab dengan benar urutan banyak permen dari yang paling banyak pada lingkaran kosong pertama dan kedua yaitu 275, 175	2	
	Siswa dapat menjawab dengan benar seluruh urutan banyak permen dari yang paling banyak pada lingkaran kosong yaitu 275, 175, 157	3	
9.	Siswa dapat menjawab dengan benar urutan membilang loncat 3 pada lingkaran kosong pertama yaitu 116	1	2
	Siswa dapat menjawab dengan benar seluruh urutan membilang loncat 3 pada lingkaran kosong yaitu 116 dan 122	2	

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

10.	Siswa dapat menjawab dengan benar urutan membilang loncat 2 pada lingkaran kosong pertama yaitu 224	1	2
	Siswa dapat menjawab dengan benar seluruh urutan membilang loncat 2 pada lingkaran kosong yaitu 224 dan 228	2	
Total Skor			20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Bantul, 2 Agustus 2011

Guru Pembimbing,

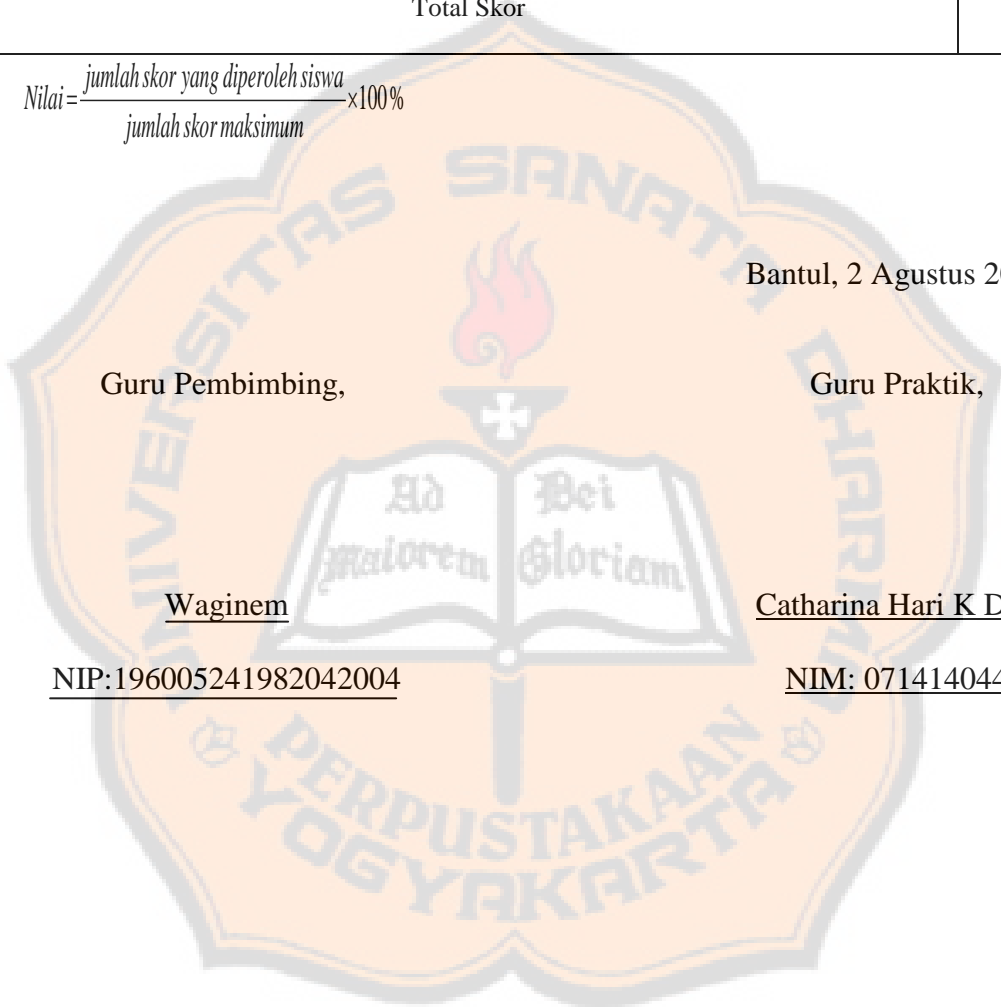
Guru Praktik,

Waginem

Catharina Hari K D A

NIP:196005241982042004

NIM: 071414044



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 2. Soal Tes Hasil Belajar

Nama	
Kelas	

Untuk nomor 1 sampai 5 berilah tanda $>$ (lebih besar), $<$ (lebih kecil), atau $=$ (sama dengan) yang sesuai pada titik-titik.

1. 230 ... 320
2. 296 ... 269
3. 375 ... 377
4. 121 ... 212

5. Siska mempunyai 224 gelang karet.
Ratna mempunyai 442 gelang karet.
Dewi mempunyai 342 gelang karet
Gelang karet **siapakah** yang **paling banyak**?

Jawab :

6. **Urutkanlah** bilangan dimulai dari yang **terkecil**.

219
217
220
218
⇒
....
....
....
....

7. **Urutkanlah** bilangan dimulai dari yang **terbesar**.

255
257
254
256
⇒
....
....
....
....

8. Didi, Anto, dan Wahyu pergi ke toko permen.

Didi membeli 157 permen.

Anto membeli 275 permen.

Wahyu membeli 175 permen.

Urutkan banyak permen mereka dari yang **paling banyak**!

Urutan bilangan :

....
....
....

9. Lengkapilah hasil membilang **loncat 3** di bawah ini.

110
113
....
119
....

10. Lengkapilah hasil membilang **loncat 2** di bawah ini.

220
222
....
226
....

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI**Lampiran 3. Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar**

1. <
2. >
3. <
4. <
5. Yang memiliki gelang karet paling banyak adalah Ratna

6. Urutan bilangan dimulai dari yang terkecil yaitu:

217 218 219 220

7. Urutan bilangan dimulai dari yang terbesar yaitu:

257 256 255 254

8. Urutan banyak permen dari yang paling banyak yaitu:

275 175 157

9. Hasil membilang loncat 3 yaitu:

110 113 116 119 122

10. Hasil membilang loncat 2 yaitu:

220 222 224 226 228

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 4. Lembar Kerja Sisswa

LKS Pertemuan I

Mainkan dan Bandingkan kartumu

Nama :

Kelas :

Catatan :

Lebih banyak dari dilambangkan >

Lebih sedikit dari dilambangkan <

1.

2.

3.

4.

5.

LKS Pertemuan II

Mainkan puzzlemu dan urutkan bilangan

Nama Kelompok : Kelas :

1.

2.

3.

Bilangan yang ada di puzzle :

...
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Urutan bilangan :

...
-----	-----	-----	-----	-----	-----

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 5. Media Permainan Karpuloba

Foto Media Permainan Karpuloba

1. Kartu Bilangan



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. Puzzle



3. Balok



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

4. Lompat Ular Tangga

244	...	257	264	260	256	
265	229	...	253	...	252	
226	...	231	236	244	312	
...	223	230	239	241	245	
221	222	235	243	...	247	
MULAI	220	234	237	266	246	238

122	...	135	142	138	134	
143	107	...	131	...	130	
104	...	109	114	122	190	
...	101	108	117	109	123	
99	100	113	121	...	125	
MULAI	98	112	115	144	124	116

146	...	159	166	162	158	
167	131	...	155	...	154	
128	...	133	138	146	214	
...	125	132	141	143	147	
123	124	137	145	...	149	
MULAI	122	136	139	168	148	140

134	...	147	154	150	146	
155	119	...	143	...	142	
116	...	121	126	134	202	
...	113	120	129	131	135	
111	112	125	133	...	137	
MULAI	110	124	127	156	136	128

137	...	150	157	153	149	
158	112	...	146	...	145	
119	...	124	129	137	205	
...	116	123	132	134	138	
114	115	128	136	...	140	
MULAI	113	127	130	156	146	131

249	...	252	259	255	251	
260	209	...	248	...	247	
221	...	226	231	249	317	
...	218	225	234	221	240	
216	217	230	238	...	242	
MULAI	215	229	232	261	241	233

228	...	241	248	244	240	
249	213	...	237	...	236	
210	...	215	220	128	202	
...	207	214	223	225	229	
205	206	219	227	...	231	
MULAI	204	218	221	250	230	222

136	...	149	156	152	148	
157	121	...	145	...	144	
118	...	123	128	136	204	
...	115	122	131	133	137	
113	114	127	135	...	139	
MULAI	112	126	129	158	138	130

124	...	137	144	140	136	
145	109	...	133	...	132	
106	...	111	116	124	192	
...	103	110	119	121	125	
101	102	115	123	...	127	
MULAI	100	114	117	146	126	118

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 6. Lembar Observasi Minat Siswa

Lembar Observasi

Kode Pengamat : B Pertemuan : I
 Nama Pengamat : Wajiman Hari/ Tanggal : Rabu, 3 Agustus 2011

No.	Tindakan Yang Diamati	Jumlah Siswa Yang Melakukan Tindakan
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	60
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	44
3.	Siswa aktif dalam kelompok	44
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	12
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	13
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	44
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	44
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	44
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	4
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	4

Catatan : pembelajaran berjalan dengan lancar
Siswa - siswa cukup tenang tetapi antusias
untuk bermain

Yogyakarta, 3 Agustus 2011



(Wajiman)

NIP. 196005241902042004

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI


Lembar Observasi

Kode Pengamat : A Pertemuan : I
 Nama Pengamat : CANDRA W Hari/ Tanggal : RABU, 3 AGUSTUS 2011

No.	Tindakan Yang Diamati	Jumlah Siswa Yang Melakukan Tindakan
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	9
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	11
3.	Siswa aktif dalam kelompok	12
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	8
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	10
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	10
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	12
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	12
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	2
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	4

Catatan : Siswa senang menggunakan kartu bilangan

Yogyakarta, 3 Agustus 2011


 (CANDRA W)

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI


Lembar Observasi

Kode Pengamat : B Pertemuan : II
 Nama Pengamat : Waynem Hari/ Tanggal : Sabtu 16 Agustus 2011

No.	Tindakan Yang Diamati	Jumlah Siswa Yang Melakukan Tindakan
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	12
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	13
3.	Siswa aktif dalam kelompok	15
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	11
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	14
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	13
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	15
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	15
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	2
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	3

Catatan : Siswa senang bermain puzzle

Yogyakarta, 16 Agustus 2011


 (Waynem)
 NIP. 196205241982042001

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lembar Observasi

Kode Pengamat : A Pertemuan : II
 Nama Pengamat : CANDRA W Hari/ Tanggal : SABTU, 6 AGUSTUS 2011

No.	Tindakan Yang Diamati	Jumlah Siswa Yang Melakukan Tindakan
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	7
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	12
3.	Siswa aktif dalam kelompok	12
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	10
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	10
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	9
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	12
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	12
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	4
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	6

Catatan : Puzzle yang digunakan menarik sehingga membuat siswa aktif di dalam kelompoknya.

Yogyakarta, 6 Agustus 2011



(CANDRA W)

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lembar Observasi

Kode Pengamat : B Pertemuan : II
 Nama Pengamat : Wayman Hari/ Tanggal : Selasa, 9 Agustus 2011

No.	Tindakan Yang Diamati	Jumlah Siswa Yang Melakukan Tindakan
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	10
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	14
3.	Siswa aktif dalam kelompok	14
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	12
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	10
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	13
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	12
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	14
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	5
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	4

Catatan : Saat 2 kelompok berlomba menyusun balok, kelompok yang lain sangat antusias menunggu giliran untuk bermain

Yogyakarta, 9 Agustus 2011



(Wayman)

Nip. 1960 05 24 1982 04 2004

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

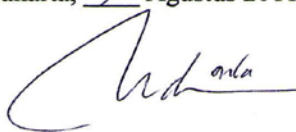
Lembar Observasi

Kode Pengamat : A Pertemuan : III
 Nama Pengamat : CANDRA W Hari/ Tanggal : SELASA, 9 AGUSTUS 2011

No.	Tindakan Yang Diamati	Jumlah Siswa Yang Melakukan Tindakan
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	8
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	10
3.	Siswa aktif dalam kelompok	12
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	7
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	9
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	9
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	9
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	12
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	4
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	3

Catatan : Permainan menggunakan balok memotivasi siswa saling berloban untuk menang.

Yogyakarta, 9 Agustus 2011


 (CANDRA W)

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lembar Observasi

Kode Pengamat : B Pertemuan : II
 Nama Pengamat : Wojinam Hari/ Tanggal : Rabu, 10 Agustus 2011

No.	Tindakan Yang Diamati	Jumlah Siswa Yang Melakukan Tindakan
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	12
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	10
3.	Siswa aktif dalam kelompok	15
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	10
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	11
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	13
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	11
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	15
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	9
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	5

Catatan : Suasana kelas sedikit lebih ramai, karena banyak siswa yang bertanya. Karena sedikit bingung dengan permainan lompat lebar fangge

Yogyakarta, 10 Agustus 2011



(Wojinam)
 Nip. 196005241982042004

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI


Lembar Observasi

Kode Pengamat : A Pertemuan : II
 Nama Pengamat : CANDRA W Hari/ Tanggal : RABU, 10 AGUSTUS 2011

No.	Tindakan Yang Diamati	Jumlah Siswa Yang Melakukan Tindakan
1.	Siswa bertanya kepada peneliti pada saat kegiatan pembelajaran	10
2.	Siswa dengan spontan memberi respon kepada peneliti atau teman	9
3.	Siswa aktif dalam kelompok	12
4.	Siswa senang menjelaskan kepada teman dalam kelompok	8
5.	Siswa senang mendengarkan penjelasan teman dalam kelompok	9
6.	Siswa memperhatikan saat peneliti sedang menjelaskan materi permainan	11
7.	Siswa mengerjakan PR yang diberikan oleh peneliti	9
8.	Siswa asyik dalam menggunakan media permainan	12
9.	Siswa tetap bermain walaupun waktu yang telah ditentukan sudah habis	6
10.	Siswa tidak senang diganggu pada saat mendengarkan penjelasan peneliti ataupun teman	4

Catatan : Siswa sedikit mengalami kesulitan dalam permainan ular tangga.

Yogyakarta, ___ Agustus 2011


 (CANDRA W)

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 7. Lembar Hasil Wawancara

Hasil Wawancara dengan Siswa 1

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah dengan bermain menggunakan media permainan membuat anda lebih senang untuk belajar matematika?	Iya
2.	Apa yang anda lakukan saat mengalami kesulitan pada waktu pembelajaran berlangsung?	Bertanya pada bu Guru
3.	Pada waktu Guru anda sedang menjelaskan di depan kelas, apakah anda melakukan hal lain?	Tidak
	Lalu apa yang anda lakukan? Apakah kamu memperhatikan ataau bermain dengan teman di sebelahmu?	Tidak
4.	Apakah anda bersedia untuk mendengarkan pendapat teman pada saat bermain dalam kelompok?	Iya
	Bagaimana dengan temanmu, apakah temanmu mendengarkan pendapatmu?	Iya
5.	Setelah selesai mengajar, apakah Guru anda memberikan PR?	Iya
	Apakah anda mengerjakannya di rumah?	Iya

Hasil Wawancara dengan Siswa 2

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah dengan bermain menggunakan media permainan membuat anda lebih senang untuk belajar matematika?	Iya
2.	Apa yang anda lakukan saat mengalami kesulitan pada waktu pembelajaran berlangsung?	Tanya Bu Guru
3.	Pada waktu Guru anda sedang menjelaskan di depan kelas, apakah anda melakukan hal lain?	Nggak

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	Lalu apa yang anda lakukan?Memperhatikan Bu Guru tadak?	Iya
4.	Apakah anda bersedia untuk mendengarkan pendapat teman pada saat bermain dalam kelompok?	Iya
	Bagaimana dengan temanmu, apakah temanmu mendengarkan pendapatmu?	Iya
5.	Setelah selesai mengajar, apakah Guru anda memberikan PR?	Iya
	Apakah anda mengerjakannya di rumah?	Iya

Hasil Wawancara dengan Siswa 3

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah dengan bermain menggunakan media permainan membuat anda lebih senang untuk belajar matematika?	Senang
2.	Apa yang anda lakukan saat mengalami kesulitan pada waktu pembelajaran berlangsung?	Bertanya
	Siapa yang kamu tanya?	Bu Guru
3.	Pada waktu Guru anda sedang menjelaskan di depan kelas, apakah anda melakukan hal lain?	Tidak
	Lalu apa yang anda lakukan?	Mendengarkan
4.	Apakah anda bersedia untuk mendengarkan pendapat teman pada saat bermain dalam kelompok?	Bersedia
	Bagaimana dengan temanmu, apakah temanmu mendengarkan pendapatmu?	Iya
5.	Setelah selesai mengajar, apakah Guru anda memberikan PR?	Memberikan
	Apakah anda mengerjakannya di rumah?	Iya

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Hasil Wawancara dengan Siswa 4

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah dengan bermain menggunakan media permainan membuat anda lebih senang untuk belajar matematika?	Senang
2.	Apa yang anda lakukan saat mengalami kesulitan pada waktu pembelajaran berlangsung?	Bertanya, pada Guru
3.	Pada waktu Guru anda sedang menjelaskan di depan kelas, apakah anda melakukan hal lain?	Tidak
	Lalu apa yang anda lakukan?	Mendengarkan
4.	Apakah anda bersedia untuk mendengarkan pendapat teman pada saat bermain dalam kelompok?	Bersedia
	Bagaimana dengan temanmu, apakah temanmu mendengarkan pendapatmu?	Iya
5.	Setelah selesai mengajar, apakah Guru anda memberikan PR?	Iya
	Apakah anda mengerjakannya di rumah?	Iya

Hasil Wawancara dengan Siswa 5

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah dengan bermain menggunakan media permainan membuat anda lebih senang untuk belajar matematika?	Iya
2.	Apa yang anda lakukan saat mengalami kesulitan pada waktu pembelajaran berlangsung?	Bertanya pada Guru
3.	Pada waktu Guru anda sedang menjelaskan di depan kelas, apakah anda melakukan hal lain?	Tidak
	Lalu apa yang anda lakukan?	Memperhatikan
4.	Apakah anda bersedia untuk mendengarkan pendapat	Tidak

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	teman pada saat bermain dalam kelompok?	
	Bagaimana dengan temanmu, apakah temanmu mendengarkan pendapatmu?	tidak
5.	Setelah selesai mengajar, apakah Guruiya anda memberikan PR?	Iya
	Apakah anda mengerjakannya di rumah?	Iya

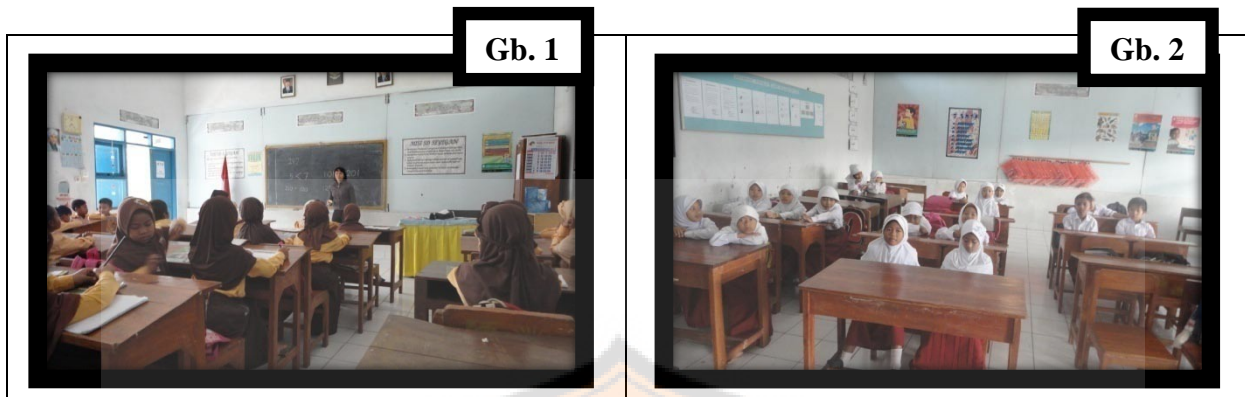
Hasil Wawancara dengan Siswa 6

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah dengan bermain menggunakan media permainan membuat anda lebih senang untuk belajar matematika?	Iya
2.	Apa yang anda lakukan saat mengalami kesulitan pada waktu pembelajaran berlangsung?	Bertanya pada Guru atau teman
3.	Pada waktu Guru anda sedang menjelaskan di depan kelas, apakah anda melakukan hal lain?	Tidak
	Lalu apa yang anda lakukan?	Mendengarkan
4.	Apakah anda bersedia untuk mendengarkan pendapat teman pada saat bermain dalam kelompok?	Bersedia
	Bagaimana dengan temanmu, apakah temanmu mendengarkan pendapatmu?	Bersedia
5.	Setelah selesai mengajar, apakah Guru anda memberikan PR?	Memberi
	Apakah anda mengerjakannya di rumah?	Iya

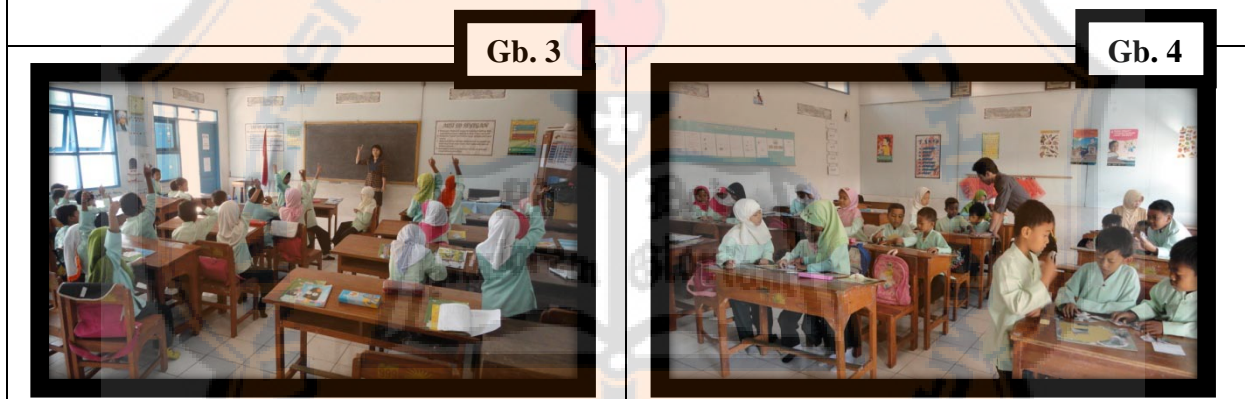
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 8. Foto-Foto Penelitian

FOTO SUASANA KELAS SAAT KEGIATAN PEMBELAJARAN



Gb. 1 dan Gb. 2 menunjukkan suasana kelas pada saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran maupun materi permainan. Siswa terlihat memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru.



Gb. 3 dan Gb. 4 menunjukkan suasana kelas pada saat siswa ingin bertanya, ingin menjawab pertanyaan guru serta ingin maju untuk mengerjakan di depan kelas.



Gb. 5 dan Gb. 6 menunjukkan suasana kelas pada saat siswa sedang asyik bermain menggunakan kartu bilangan. Kartu bilangan ini digunakan untuk membandingkan bilangan.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Gb. 7



Gb. 8

Gb. 7 dan Gb. 8 menunjukkan suasana kelas pada saat siswa sedang asyik bermain menggunakan puzzle. Puzzle ini digunakan untuk mengurutkan bilangan dari yang terkecil.

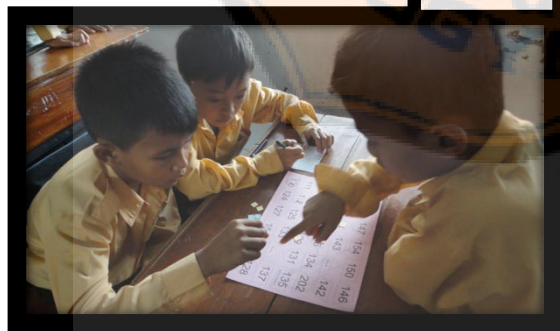


Gb. 9

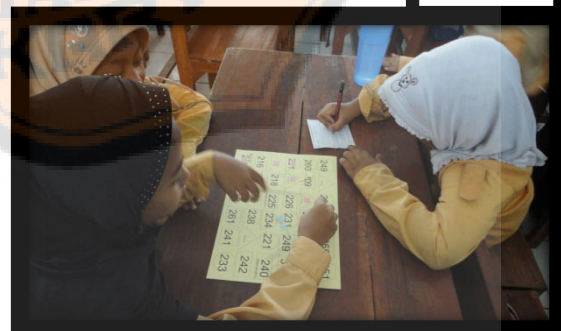


Gb. 10

Gb. 9 dan Gb. 10 menunjukkan suasana kelas pada saat siswa sedang asyik untuk bermain dengan menggunakan balok. Balok ini digunakan untuk mengurutkan bilangan dari yang terbesar.



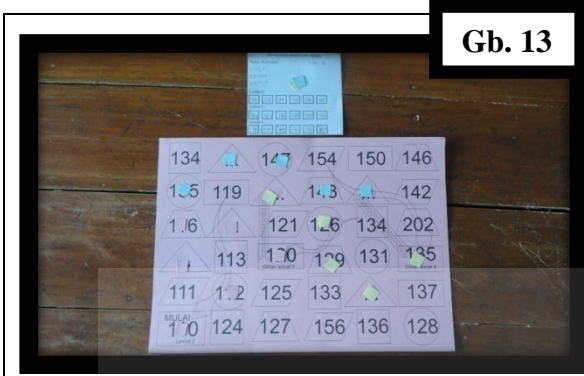
Gb. 11



Gb. 12

Gb. 11 dan Gb. 12 menunjukkan suasana kelas pada saat siswa sedang asyik bermain dengan menggunakan loncat ular tangga. Permainan ini digunakan untuk mengurutkan bilangan secara loncat.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Gb. 13



Gb. 14

Gb. 13 merupakan contoh hasil permainan loncat ular tangga.

Gb. 14 menunjukkan suasana kelas pada saat peneliti membantu siswa yang mengalami kesulitan.



Gb. 15



Gb. 16

Gb. 15 dan Gb.16 menunjukkan suasana kelas pada saat beberapa siswa menuliskan hasil pekerjaan kelompok dan menjelaskan kepada teman-teman yang lain.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian



JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
(J P M I P A)

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA

Kampus III USD, Paingan, Maguwoharjo, Depok, Sleman 55284 Telp. (0274) 883037 ; 883968

Nomor : 310/Pnlt/Kajur/USD/VII/2011
Lamp. : -----
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SD N Sayegan, Srihardono, Pundong, Bantul

Dengan hormat,

Dengan ini kami memohonkan ijin bagi mahasiswa kami,

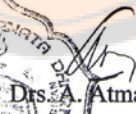
Nama : Chatarina Hari Kusuma Devi A
NIM : 071414044
Program Studi : Pendidikan Matematika
Jurusan : PMIPA
Semester : VIII Tahun Akademik Genap 2010/2011

untuk melaksanakan Penelitian dalam rangka persiapan penyusunan Skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut:

Lokasi : SD N Sayegan, Srihardono, Pundong, Bantul
Waktu : Juli 2011 - Agustus 2011
Topik/Judul : Penggunaan Karpuloba Sebagai Pendekatan Inovatif Dalam Memperkenalkan Bilangan Cacah Ratusan Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Atas perhatian dan ijin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 25 Juli 2011
u.b. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan MIPA


Drs. A. Atmadi, M.Si.

Tembusan:

1. Dekan FKIP

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



DINAS PENDIDIKAN DASAR KABUPATEN BANTUL
UPT PPD KECAMATAN PUNDONG

SD SEYEGAN

Alamat : Seyegan, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Nomor : 12/ KS / S.Ket / IX / 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Seyegan Pundong Bantul, menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : CATHARINA HARI KUSUMA DEVI A
NIM : 071414044
Prodi : Pendidikan Matematika
Jurusan / Fakultas : Pendidikan MIPA / KIP
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

Telah mengadakan Observasi pada bulan Juli 2011 dan penelitian pada bulan Agustus 2011 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Penggunaan Karpuloba Sebagai Pendekatan Inovatif dalam Memperkenalkan Bilangan Cacah Ratusan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar".

Demikian surat ini kami buat, untuk dipergunakan sebaik – baiknya.


Mengetahui

Kepala Sekolah


Bambang Sasmito, S.Pd
NIP. 195906111981011004

Bantul, 14 September 2011

Guru Mata Pelajaran


Waginem

NIP:196005241982042004

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 11. Lembar Pernyataan Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Lembar Pernyataan Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

PENGUNAAN KARPULOBA SEBAGAI PENDEKATAN INOVATIF DALAM
MEMPERKENALKAN BILANGAN CACAH RATUSAN PADA SISWA KELAS
II SEKOLAH DASAR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Elagimen*

Selaku : *Guru pembimbing*

Menyatakan bahwa instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian yang berjudul **“PENGUNAAN KARPULOBA SEBAGAI PENDEKATAN INOVATIF DALAM MEMPERKENALKAN BILANGAN CACAH RATUSAN PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR “** telah memenuhi standar validitas dan reliabilitas :

a. Instrumen Pembelajaran

Jenis Instrumen	Isi (sesuai silabus dan kurikulum)	Bahasa (baku, tidak ambigu)	Teknis (kesesuaian rancangan dengan alokasi waktu)
RPP (terlampir)	✓	✓	✓
LKS sederhana (terlampir)	✓	- *)	✓

b. Instrumen Penelitian

Jenis Instrumen	Isi (sesuai dengan teori yang digunakan dan mengukur apa yang hendak diukur)	Bahasa (baku, tidak ambigu dan mudah dimengerti)	Teknis (kesesuaian rancangan dengan alokasi waktu)
Soal tes (terlampir)	✓	✓	✓ **)
Lembar observasi minat siswa	✓	✓	✓

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

selama pembelajaran (terlampir)			
---------------------------------	--	--	--

Saran :

x) Bahasa belum baik tetapi dapat dimengerti oleh siswa

***) - Kesulitan soal culep
 - Waktu untuk mengerjakan soal culep untuk 1 jam pelajaran saja

Yogyakarta, Agustus 2011

Guru Pembimbing



(.....
 Wiyman)

Nip. 19 6005241982042004

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 13. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Kode Siswa	Butir Soal										Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
	Skor Maksimum											
	1	1	1	1	1	4	4	3	2	2		
1	1	0	0	0	1	4	3	3	2	2	16	80
2	1	1	1	1	1	4	0	3	2	2	16	80
3	0	0	0	1	1	2	0	3	0	2	9	45
4	1	1	1	1	1	4	4	3	1	1	18	90
5	1	0	0	0	1	4	0	3	2	2	13	65
6	1	1	1	1	0	4	1	3	0	2	14	70
7	0	0	0	1	1	0	4	3	2	2	13	65
8	1	0	1	0	1	4	4	3	2	0	16	80
9	0	1	1	1	1	0	4	3	2	2	15	75
10	1	1	1	1	0	0	1	3	1	2	11	55
11	1	1	1	1	1	4	4	3	2	2	20	100
12	1	1	1	1	1	4	3	3	2	2	19	95
13	1	1	1	1	1	4	0	3	1	2	15	75
14	1	1	1	1	1	4	4	3	2	2	20	100
15	1	1	1	1	1	4	4	3	2	2	20	100
16	1	1	0	1	1	2	0	3	2	2	13	65
17	0	1	1	0	1	4	4	3	2	2	18	90
18	1	0	0	1	1	4	0	3	2	0	12	60
19	1	1	1	1	0	4	4	3	1	2	18	90
20	1	1	0	1	1	4	4	3	2	2	19	95
21	1	1	1	0	1	4	0	1	0	2	11	55
22	1	1	0	1	1	4	1	3	2	2	16	80
23	0	1	1	0	1	4	4	3	2	2	18	90
24	0	1	1	1	1	4	4	2	2	2	18	90
25	1	1	0	1	0	1	0	3	2	1	10	50
26	1	1	1	1	1	0	4	3	2	2	16	80
27	0	1	1	1	1	0	0	3	2	2	11	55
28	0	1	1	0	1	4	4	3	2	2	18	90
Jumlah	20	22	19	21	24	85	65	81	46	50	433	2165
Mean	0,71	0,79	0,68	0,75	0,86	3,04	2,3	2,89	1,64	1,79		
Tingkat Kesukaran	0,71	0,79	0,68	0,75	0,86	0,76	0,6	0,96	0,82	0,89		

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 14. Sampel Permainan Menggunakan Karpuloba Per Pertemuan

Permainan matematika dengan menggunakan kartu bilangan

<p style="text-align: center;">Mainkan dan Bandingkan kartumu</p> <p>Nama : nurhasijah Kelas : 11</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Catatan :</p> <p>Lebih banyak dari dilambangkan ></p> <p>Lebih sedikit dari dilambangkan <</p> <p>Sama dengan dilambangkan =</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. $326 > 263$ 2. $362 > 164$ 3. $362 = 362$ 4. $263 < 264$ 5. $264 < 26$ 	<p style="text-align: center;">Mainkan dan Bandingkan kartumu</p> <p>Nama : Dwi Azizah Kelas : 11</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Catatan :</p> <p>Lebih banyak dari dilambangkan ></p> <p>Lebih sedikit dari dilambangkan <</p> <p>Sama dengan dilambangkan =</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. $264 < 362$ 2. $426 > 263$ 3. $764 > 264$ 4. $263 < 326$ 5. $264 = 264$
<p style="text-align: center;">Mainkan dan Bandingkan kartumu</p> <p>Nama : Dita Kelas : dua</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Catatan :</p> <p>Lebih banyak dari dilambangkan ></p> <p>Lebih sedikit dari dilambangkan <</p> <p>Sama dengan dilambangkan =</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. $154 < 175$ 2. $375 > 315$ 3. $375 > 153$ 4. $315 > 153$ 5. $315 < 415$ 	<p style="text-align: center;">Mainkan dan Bandingkan kartumu</p> <p>Nama : Riva Kelas : 2 (dua)</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Catatan :</p> <p>Lebih banyak dari dilambangkan ></p> <p>Lebih sedikit dari dilambangkan <</p> <p>Sama dengan dilambangkan =</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. $415 > 154$ 2. $175 < 315$ 3. $154 < 415$ 4. $415 > 154$ 5. $154 < 415$

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Mainkan dan Bandingkan kartumu	Mainkan dan Bandingkan kartumu
<p>Nama : rova her manda utami putri Kelas : SD kelas 2</p> <p>Catatan : Lebih banyak dari dilambangkan > Lebih sedikit dari dilambangkan < Sama dengan dilambangkan =</p> <p>1. $253 > 153$ 2. $235 < 452$ 3. $353 > 253$ 4. $452 > 135$ 5. $352 < 353$</p>	<p>Nama : nina Kelas : dua</p> <p>Catatan : Lebih banyak dari dilambangkan > Lebih sedikit dari dilambangkan < Sama dengan dilambangkan =</p> <p>1. 4527235 2. 3537153 3. $352 < 353$ 4. $352 < 153$ 5. 4527135</p>

Permainan matematika dengan menggunakan loncat ular tangga

Meloncatlah dengan ular tangga

Nama Kelompok : ~~Selza, dafa, isti~~ Kelas : 2

1. Selza
 2. dafa
 3. isti

Loncat 2 :

215	217	219	221	223	225
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Loncat 3 :

225	228	231	234	237	240
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Loncat 4 :

240	244	248	252	256	259
-----	-----	-----	-----	-----	-----

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Meloncatlah dengan ular tangga

Nama Kelompok :

Kelas : 2

1. IQBAL

2. Faton

3. HASAN

Loncat 2 :

110	112	114	116	118	120
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Loncat 3 :

120	123	126	129	132	135
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Loncat 4 :

135	139	143	147	151	155
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Meloncatlah dengan ular tangga

Nama Kelompok : 3

Kelas : II (Dua)

1. Mawar

2. Putri

3. icca

Loncat 2 :

220	222	224	226	228	230
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Loncat 3 :

230	233	236	239	242	245
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Loncat 4 :

245	249	253	257	261	265
-----	-----	-----	-----	-----	-----

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Permainan matematika dengan menggunakan puzzle

Mainkan puzzlemu dan urutkan bilangan

Nama Kelompok : 3 Kelas : 2

1. HASAN
2. FATONI
3. OSKAR

Bilangan yang ada di puzzle :

160	158	156	159	157	155
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Urutan bilangan :

155	156	157	158	159	160
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Mainkan puzzlemu dan urutkan bilangan

Nama Kelompok : Rend Rian icca Kelas : 11 Cdua J

1. Rendi
2. Rian
3. icca

Bilangan yang ada di puzzle :

344	345	346	347	348	343
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Urutan bilangan :

343	344	345	346	347	348
-----	-----	-----	-----	-----	-----

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Mainkan puzzlemu dan urutkan bilangan

Nama Kelompok :

Kelas : 2

1. IQBAL
2. GILANG
3. agung

Bilangan yang ada di puzzle :

324	322	326	327	323	325
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Urutan bilangan :

322	323	324	325	326	327
-----	-----	-----	-----	-----	-----

Permainan matematika dengan menggunakan balok

Mainkan balokmu dan urutkan bilangan

Nama Kelompok :

Kelas : 2

1. gilang
2. agung
3. RIAN
4. Redi

Urutan bilangan dari yang terbesar:

475	427	327	254	105
-----	-----	-----	-----	-----

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Mainkan balokmu dan urutkan bilangan

Nama Kelompok :

Kelas : 2

1. IQBAL

2. FATONI

3. oskar

4. Hagan

Urutan bilangan dari yang terbesar:

52

352

210

149

137

Mainkan balokmu dan urutkan bilangan

Nama Kelompok :

Kelas : II

1. Nida

2. Salsa

5. Nina

3. Riya

4. dila

Urutan bilangan dari yang terbesar:

434

334

310

125

103

Mainkan balokmu dan urutkan bilangan

Nama Kelompok :

Kelas :

1. ilham
3. candra

2. riski
4. Farhan

Urutan bilangan dari yang terbesar:

434	327	310	254	103
-----	-----	-----	-----	-----

Mainkan balokmu dan urutkan bilangan

Nama Kelompok : mawar icca dibaseis Kelas : II c dua

1. icca
3. mawar

2. dita
4. selsa

Urutan bilangan dari yang terbesar:

433	334	253	239	106
-----	-----	-----	-----	-----