

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

PENINGKATAN KETERAMPILAN MELAKUKAN OPERASI HITUNG PERKALIAN DAN PEMBAGIAN DENGAN METODE PERMAINAN PADA SISWA KELAS II SD NEGERI KARANGANYAR

Septiana Putriningsih
Universitas Sanata Dharma
2010

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian serta untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan keterampilan siswa dalam melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian dengan metode permainan. Di samping tujuan pokok tersebut, tujuan penyerta dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan metode permainan dalam pembelajaran matematika tentang materi operasi hitung perkalian dan pembagian.

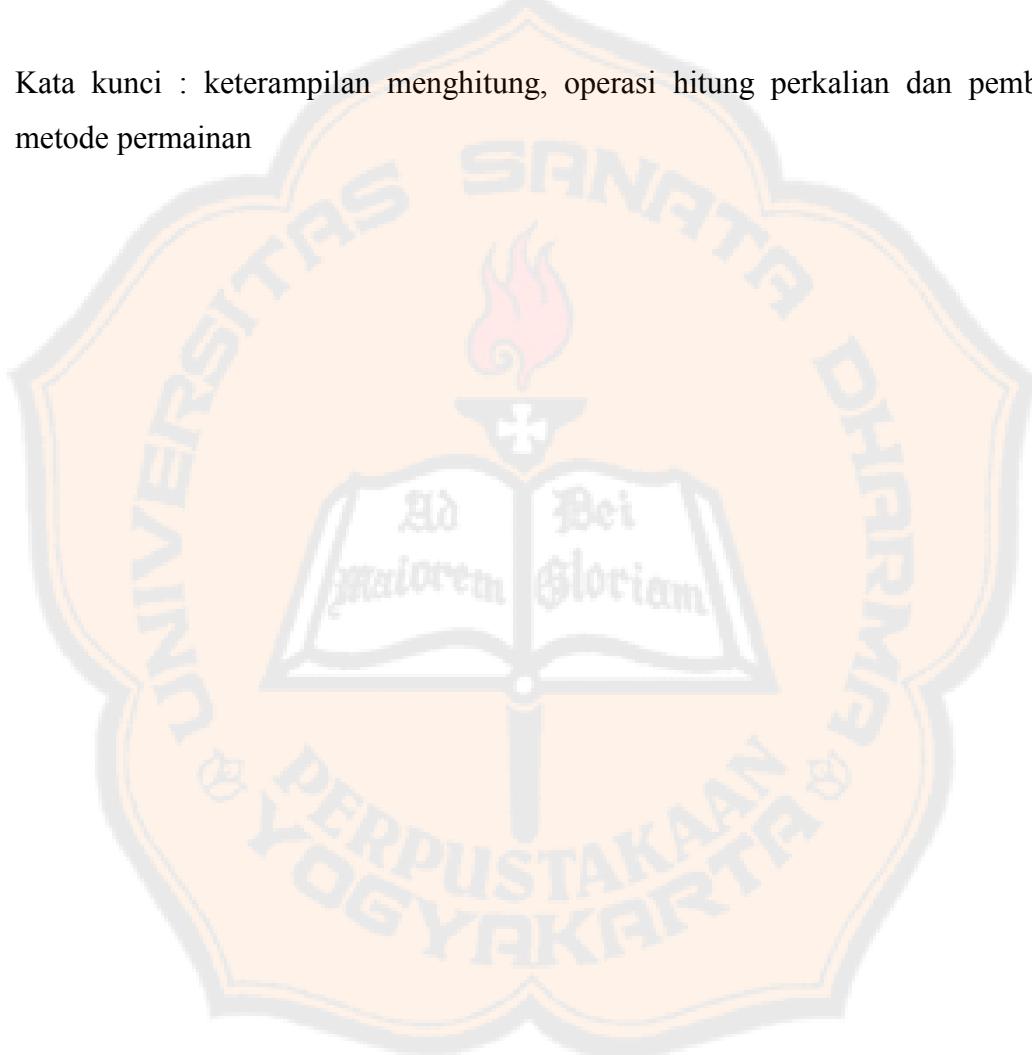
Penelitian ini merupakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan dengan 2 siklus. Pada siklus I dilakukan permainan dengan kartu tanpa gambar secara klasikal yang terdiri dari 3 pertemuan. Pada siklus II dilakukan permainan dengan kartu bergambar secara berkelompok yang terdiri dari 5 pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Karanganyar. Dalam penelitian ini terdapat 2 macam data, yaitu data yang berkaitan dengan keterampilan siswa diukur dengan tes tertulis dan data yang berkaitan dengan respon siswa terhadap pembelajaran diukur dengan lembar pengamatan. Analisis data meliputi peningkatan keterampilan siswa (dihitung nilai rata-rata kelas), jumlah siswa yang terampil, dan respon siswa terhadap pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas II SD Karanganyar dalam melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian. Peningkatan keterampilan siswa

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ditandai dengan nilai rata-rata kelas pada akhir siklus kedua mencapai 79,5 dengan kualifikasi tinggi, sedangkan jumlah siswa yang terampil pada akhir siklus kedua mencapai 70,6 % dengan kualifikasi tinggi. Selain itu, siswa juga menunjukkan respon yang sangat positif terhadap metode permainan yang telah dilaksanakan.

Kata kunci : keterampilan menghitung, operasi hitung perkalian dan pembagian, metode permainan



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

THE INCREASING OF SKILL OF OPERATING MULTIPLICATION AND DIVISION OPERATION WITH A GAME METHOD AT THE SECOND GRADE STUDENTS OF SD N KARANGANYAR

Septiana Putriningsih
Sanata Dharma University

2010

This research is aimed to know whether the use of a game method in study can increase the student's skill in operating multiplication and division operation and also to know how high the increasing of student's skill in operating multiplication and division operation with a game method. Beside the primary target, the secondary target of this research is to know the student's response to the use of the game method in mathematics study about subject matter of multiplication and division operation.

This research is a PTK (Research of Class Action) that be done in two cycles. In the first cycles it be done a game using unpictorial cards by classical that consist of 3 meetings. In the second cycles it be done a game using pictorial cards by grouping that consists of 5 meetings. The subject of this research is the second grade students of SD N karanganyar. In this research there are two kinds of data, they are data related to the student's skill measured by written test and a data related to the student's response to the study measured by observation paper. The data analysis cover the increasing of student's skill (it is counted by a class mean), the amount of skillfull student, and the student's response to the study.

Result of this research indicate that the game method which have been done can increase the skill of second grade students of SD N Karanganyar in operating multiplication and division operation. The increasing of the students skill is marked by the class mean of the second cycle that it is 79,5 by a high qualification, while the skillfull student amount by the end of second cycle is 70,6 % by a high qualification. Besides that, the students also show positive responses to the game method that they done.

Key words : Arithmetic skill, multiplication and division operation, a game method