

ABSTRAK

METODE PERMAINAN MATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN PECAHAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Penelitian ini bertujuan untuk mencari cara yang baik dalam membelajarkan pecahan dengan menggunakan metode permainan matematika untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Dengan subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Kanisius Kadirojo, Kalasan, Sleman, Yogyakarta yang secara keseluruhan berjumlah 34 anak. Penelitian ini dilaksanakan di semester II tahun ajaran 2002/2003 pada materi pecahan.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan model siklus. Dalam pelaksanaan tindakan terdapat empat siklus, dimana siklus satu dan dua masing-masing terdiri dari tiga kegiatan pembelajaran serta siklus tiga dan empat masing-masing terdiri dari dua kegiatan pembelajaran. Jadi dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdapat sepuluh kegiatan pembelajaran. Pada setiap akhir kegiatan pembelajaran dalam setiap siklusnya dilakukan evaluasi formatif dan setelah pokok bahasan selesai diadakan evaluasi akhir pokok bahasan. Proses pembelajarannya diamati oleh seorang pengamat yaitu guru kelas IV SD Kanisius Kadirojo Kalasan yang sekaligus berperan sebagai kolaborator dalam penelitian tindakan kelas ini. Data hasil penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan komparatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan (a) hasil belajar siswa semakin baik, hal ini tampak dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa pada setiap akhir siklus pembelajaran yaitu nilai rata-rata kelas evaluasi formatif pada siklus satu sebesar 75,09, siklus dua sebesar 76,65, siklus tiga sebesar 80,03 dan siklus empat sebesar 82,06, sedangkan pada evaluasi akhir pokok bahasan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 85,29, (b) terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan (c) 82,4 % siswa kelas IV SD Kanisius Kadirojo berminat untuk belajar pecahan dengan menggunakan metode permainan matematika

Peningkatan hasil pembelajaran ini tidak lepas dari pengaruh usaha peneliti untuk memperbaiki cara membelajarkan pecahan sesuai dengan saran yang diberikan oleh pengamat maupun hasil diskusi pengamat dengan peneliti. Adapun cara yang baik dalam membelajarkan pecahan dengan menggunakan metode permainan matematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, (a) penggunaan alat permainan yang menarik dan bervariasi baik warna maupun bentuknya, (b) kegiatan permainan dilakukan secara bervariasi baik secara individual maupun kelompok kecil, (c) diselipkan permasalahan kehidupan sehari-hari sesuai dengan materi yang diberikan, (d) penjelasan aturan permainan disertai dengan peragaan cara bermainnya terlebih dahulu oleh guru dan dalam penjelasannya menggunakan bahasa yang jelas serta tempo yang pelan, (e) memberi bimbingan intensif pada siswa yang kemampuan berpikirnya lambat dan memberi pujian bagi siswa yang berani terlibat.

ABSTRACT

**MATHEMATICAL GAME METHOD IN LEARNING FRACTION IN
THE CLASS IV STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL**

The objective of this research was to find the best way in learning fraction by using mathematical game method for the class IV students of the Elementary School.

The research used method of classroom action research. The subjects were 34 class IV students of SD Kanisius Kadirojo Kalasan, Sleman, Yogyakarta. This research was done in the second semester of 2002 / 2003 academic year with the material of fraction.

This classroom action research performed cycle model. There were four cycles, from which the first and second cycles each consisted of three learning activities, while the third and fourth each consisted of two learning activities. Therefore, this research performed ten learning activities. Formative evaluations were given on each end of the learning activity and final evaluations on the subject were given on each end of material learning. The teacher of the class IV SD Kanisius Kadirojo who had role as a collaborator in this class research observed the learning process. The data of the research result were analyzed qualitatively and comparatively.

The result showed (a) the students study result was better, it appear on the increasing students achievements on each end of learning cycle where the average class grade of first cycle was 75.09; second cycle was 76.65, third cycle was 80.03 and fourth cycle was 82.06. The final evaluations on each of the subject material learning was 85.29; (b) there was increasing on the students involvement in each learning activity, and (c) 82.4% of the class IV students of SD Kanisius Kadirojo interested in learning fraction by using the mathematical game method.

The improvement in the learning result was not free from the influence of the researcher efforts in improving the way to teach fraction numbers according to the recommendations given by the observers as well as the result of the discussion of the observers and the researcher. The best way to teach fraction by using mathematical game method in this research were by : (a) using variation of the interesting game tools, both in its colors and appearance; (b) game performed in varied way, both in individual or small group; (c) implying everyday problems according to the given material; (d) rules of the game explanation and teacher gave example how to play the game, using clear and slow tempo language; (e) intensive tutoring for slow learning student, and praise student who dare to get involve in the game.