

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGERJAKAN SOAL
CERITA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE BERMAIN
KARTU SOAL BAGI SISWA KELAS V SDN WONOKUSUMO II MOJOKERTO**

SKRIPSI

Oleh :

Rizka Nurul Fauzi

NIM : D37208004



**PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA**

No. KLAS

T. 2012

002

ABW1

No. REG

: 7-2012/p6w1/0

ASAL BUKU :

TANGGAL :

FAKULTAS TARBIYAH

JURUSAN PEDIDIKAN AGAMA ISLAM MADRASAH IBTIDAIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FEBRUARI 2012

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM
MENERJAKAN SOAL CERITA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA MELALUI METODE BERMAIN KARTU SOAL BAGI
SISWA KELAS V SDN WONOKUSUMO II MOJOKERTO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Ilmu Tarbiyah

Oleh :

Rizka Nurul Fauzi

NIM : D37208004

FAKULTAS TARBIYAH

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

FEBRUARI 2012

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Rizka Nurul Fauzi

Nim : D37208004

**Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM
MENERJAKAN SOAL CERITA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA MELALUI METODE BERMAIN KARTU SOAL
BAGI SISWA KELAS V SDN WONOKUSUMO II MOJOKERTO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 27 Februari 2012
Pembimbing



Jauharon Alfin, S.Pd, M.Si
19730606200312001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

SKRIPSI oleh Rizka Nurul Fauzi ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji
SKRIPSI.

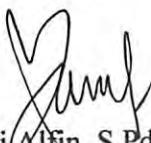
Surabaya, 28 Februari 2012

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan



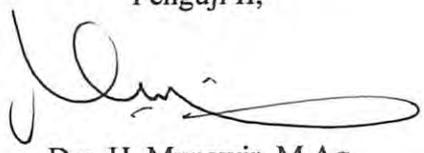

Dr. H. Nur Hamim, M.Ag
NIP. 196203121991031002

Ketua,


Jauharoti Alfin, S.Pd, M.Si
NIP. 19730606200312001
Sekretaris,


Wahyuniati, M.Si
NIP. 198504292011012010
Penguji I,


Chairati Saleh, S.Ag, M.Ed
NIP. 197304112001122002
Penguji II,


Drs. H. Munawir, M.Ag
NIP. 196508011992021005

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizka Nurul Fauzi

Nim : D37208004

Jurusan/program studi fakultas : PGMI/Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakaan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 23 Februari 2012

Yang Membuat Pernyataan

Rizka Nurul Fauzi

ABSTRAK

Rizka Nurul Fauzi, 2012. Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Metode Bermain Kartu Soal Bagi Siswa Kelas V Sdn Wonokusumo Ii Mojokerto. Skripsi Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya. Jauharoti Alfin, S.Pd, M.Si
Kata Kunci: Kemampuan Mengerjakan Soal Cerita Matematika, Metode Bermain Kartu Soal.

Pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan yang dilaksanakan di kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto belum melibatkan peran siswa secara optimal. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika khususnya pada pokok bahasan tersebut. Dalam hal ini siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Dengan menanggapi hal tersebut, maka dengan dilaksanakan metode bermain kartu soal melalui penelitian tindakan kelas diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika pokok bahasan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan pada siswa SDN Wonokusumo II Mojokerto.

Permasalahan yang dikaji pada penelitian ini adalah: apakah penerapan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan kemampuan mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika bagi siswa kelas 5 SDN Wonokusumo II Mojokerto ?. Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui metode bermain kartu soal dapat meningkatkan kemampuan mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika bagi siswa kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis data secara diskriptif komparatif.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa melalui metode bermain kartu soal dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto. Hal ini ditunjukkan dengan aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan. pada siklus I nilai rata-rata sebesar 75,4 % sedangkan pada siklus II sebesar 87 %. Ketuntasan klasikal pada siklus I adalah 74,3 % sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yakni sebesar 85,7 %.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN MOTTO	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tindakan yang Dipilih	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Lingkup Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional	8
H. Sistematika Pembahasan	9

BAB II	KAJIAN PUSTAKA	
	A. Hakikat Pembelajaran	11
	1. Pengertian Belajar	11
	2. Pembelajaran untuk Anak SD/MI	13
	B. Hakikat Pembelajaran Matematika.....	16
	1. Pengertian Matematika.....	16
	2. Sejarah Perkembangan Matematika.....	17
	3. Hakikat Matematika	22
	4. Pembelajaran Matematika.....	23
	C. Penyajian Soal Matematika	25
	1. Jenis Penyajian Soal Pada Matematika.....	25
	2. Soal Cerita.....	27
	D. Strategi Pembelajaran	32
	1. Strategi Pembelajaran Matematika	32
	2. Bermain Sambil Belajar	34
	3. Bermain Kartu Soal.....	35
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian	38
	B. Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	42
	1. Setting penelitian.....	42
	a. Tempat Penelitian.....	42
	b. Waktu Penelitian	42
	2. Karakteristik Subjek Penelitian.....	42
	C. Variabel yang Diselidiki	43
	D. Rencana Tindakan	43

E. Teknik Pengumpulan Data	47
a. Teknik Pengumpulan Data	47
b. Alat Pengumpulan Data.....	49
F. Instrumen Penelitian.....	50
G. Analisis Data	51
H. Indikator Kinerja	57
I. Tim Peneliti dan Tugasnya.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan	68
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
3.1 Kriteria Tingkat Ketuntasan Klasikal belajar siswa dalam pembelajaran ...	53
3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Klasikal	53
3.3 Tingkat keberhasilan guru dalam pembelajaran	55
3.4 Kriteria respon siswa dalam pembelajaran	56
4.1 Data Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Pada Siklus I	62
4.2 Data Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Pada Siklus II.....	66
4.3 Data hasil observasi aktivitas kelompok pada siklus I dan II	70
4.4 Data Hasil Tes Evaluasi Nilai Rata-rata Kelas V Siklus I dan II.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
2.1 Gambar Media Kartu Soal	37
3.1 PTK Model Kemmis & Taggart	40
4.1 Diagram hasil observasi aktivitas kelompok pada siklus I	63
4.2 Diagram hasil observasi aktivitas kelompok pada siklus II	67
4.3 Diagram hasil observasi aktivitas kelompok pada siklus I dan II.....	71
4.4 Diagram Hasil tes evaluasi nilai rata-rata kelas V siklus I dan II.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Absensi Siswa Kelas V SDN Wonokumo II Mojokerto
- Lampiran 2 Daftar Nama Kelompok Siklus I
- Lampiran 3 Daftar Nama Kelompok Siklus II
- Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 6 Lembar Diskusi Siklus 1
- Lampiran 7 Gambar Kartu Soal Siklus I
- Lampiran 8 Lembar Diskusi Siklus II
- Lampiran 9 Gambar Kartu Soal Siklus II
- Lampiran 10 Soal Tes Ulangan Formatif Siklus I
- Lampiran 11 Kunci Jawaban Soal Ulangan Formatif Siklus I
- Lampiran 12 Soal Tes Ulangan Formatif Siklus II
- Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Ulangan Formatif Siklus II
- Lampiran 14 Lembar Observasi Siswa Siklus I
- Lampiran 15 Lembar Observasi Siswa Siklus II
- Lampiran 16 Lembar Observasi Guru Siklus I
- Lampiran 17 Lembar Observasi Guru Siklus II
- Lampiran 18 Pengolahan Nilai Matematika Siklus I
- Lampiran 19 Pengolahan Nilai Matematika Siklus II

Lampiran 20 Angket Siswa

Lampiran 21 Foto- foto Kegiatan Pembelajaran Kelas V

Lampiran 22 Jadwal Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan seluruh aspek yang ada dalam kehidupan kita, baik terjadi secara formal maupun nonformal dengan tujuan untuk mengubah kebiasaan-kebiasaan tidak baik menjadi kebiasaan baik yang terjadi selama kita hidup.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan sebagai berikut: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.¹

Sudarmono,S.Pd (2008) dalam penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Metode Bermain Kartu Soal Bagi Siswa Kelas VI SD Negeri Jeruklegi Wetan 01 Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran 2007 / 2008” menemukan bahwa pendidikan di Sekolah Dasar (SD) menitikberatkan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan ini merupakan modal yang sangat mendasar untuk proses belajar selanjutnya. Sudarmono,S.Pd dalam

¹ Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional,DEPAG(Jawa Timur), 2006, 60.

penelitiannya menggunakan kartu soal dalam setiap siklusnya. Pada kartu soal dalam penelitiannya berisi soal beserta jawabannya.

Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralkan perbedaan atau pertentangan tersebut. Anak usia SD sedang mengalami perkembangan pada tingkat berfikirnya. Hal ini dikarenakan tahap berfikir mereka masih belum formal, bahkan peserta didik di kelas-kelas rendah bukan tidak mungkin sebagian dari mereka berfikirnya masih berada pada tahapan (pra konkret).²

Dipihak lain, matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak dan semacamnya sehingga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika. Mengingat adanya karakteristik itu maka diperlukan kemampuan khusus dari seorang guru untuk menjembatani antara dunia anak yang belum berfikir secara deduktif agar dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif.³

Dari dunia matematika yang merupakan sebuah sistem deduktif telah mampu mengembangkan model-model yang merupakan contoh dari sistem ini. Model-model matematika sebagai interpretasi dari sistem matematika ini dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan dunia nyata. Manfaat lain yang

² Karso dkk, *Pendidikan Matematika 1*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 1.4.

³ Karso dkk, *Pendidikan*, 1.4

menonjol dari matematika adalah membentuk pola pikir orang yang mempelajarinya menjadi pola pikir matematis yang sistematis, logis, kritis dengan penuh kecermatan. Namun, pengembangan sistem atau model matematika itu tidak selalu sejalan dengan pengembangan berfikir anak terutama pada anak usia SD. Apa yang dianggap logis dan jelas oleh para ahli dan apa yang dapat diterima oleh orang yang berhasil mempelajarinya, merupakan hal yang tidak masuk akal dan membingungkan bagi peserta didik, hal ini pulalah yang menyebabkan pembelajaran matematika di SD selalu menarik untuk dibicarakan.⁴

Dalam Karya Tulis Ilmiah yang ditulis oleh Sudarmono,S.Pd pada tahun 2008, juga dijelaskan bahwa melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari. Adapun tujuan pengajaran matematika di SD sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat dan efisien, dalam pemecahan masalah,
- Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

⁴ Karso dkk, *Pendidikan*, 1.4

- Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan permasalahan umum yang dijumpai ternyata peserta didik banyak yang mengalami kesulitan dalam pengerjaan soal cerita matematika, untuk itu pemilihan media dengan menggunakan permainan kartu soal menarik peserta didik untuk belajar menyelesaikan soal cerita matematika, apalagi dengan pemilihan model-model kartu soal yang menarik. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar orang dewasa maupun anak-anak yang akan memberikan kepuasan emosional tersendiri, karena bermain adalah kegiatan spontan dan kreatif, hal ini akan membuat peserta didik tidak jenuh dalam belajar.

Berbeda dengan Karya Tulis Ilmiah yang ditulis oleh Sudarmono, S.Pd pada tahun 2008 yang dalam penelitiannya menggunakan materi pecahan, pada penelitian ini, Beberapa peserta didik kelas V SDN Wonokusumo II dalam mengerjakan soal cerita matematika pada pokok bahasan pengukuran jarak dan kecepatan, ternyata mereka masih mengalami kesulitan. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan nilai ulangan harian mereka yang kurang memuaskan. Adapun dari jumlah 35 peserta didik yang ada di kelas V, terdapat 54% (19 peserta didik) yang

nilainya masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 70, sedangkan 46% (16 peserta didik) sudah mencapai batas nilai minimal tersebut.

Dengan latar belakang yang disampaikan di atas maka diupayakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan mengadakan penelitian berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Metode Bermain Kartu Soal Bagi Siswa Kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah metode bermain kartu soal dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika bagi siswa kelas 5 SDN Wonokusumo II Mojokerto ?

C. Tindakan yang Dipilih

Pendidikan di SD menitikberatkan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan ini merupakan modal yang sangat mendasar untuk proses belajar selanjutnya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa khususnya di SD masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil penilaian prestasi belajar matematika yang masih belum memuaskan.

Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan permasalahan umum pada SD dijumpai banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal cerita mata pelajaran matematika.

Oleh karena itu metode bermain kartu soal apabila diterapkan di kelas akan dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dalam mengerjakan soal cerita mata pelajaran matematika.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui metode bermain kartu soal dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika bagi siswa kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto.

E. Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini bisa tuntas dan terfokus, sehingga hasil penelitiannya akurat, permasalahan di atas akan dibatasi pada:

1. Materi pokok dalam penelitian ini adalah pengukuran waktu, jarak dan kecepatan
2. Subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto semester ganjil tahun ajaran 2011/2012, dengan 2 x pertemuan dan setiap pertemuan adalah 2 jam pelajaran.
3. Penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan menggunakan 2 RPP

4. Implementasi (pelaksanaan) mengerjakan soal cerita matematika pada penelitian ini adalah menggunakan metode bermain kartu soal, dimana setiap peserta didik diberi kartu soal berukuran 10 cm x 15 cm untuk menuliskan soal cerita sesuai materi yang dibahas, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri atas 5-7 orang peserta didik. Salah satu peserta didik diminta untuk mengocok kartu soal yang telah berisi pertanyaan kemudian dibagikan secara acak kepada masing-masing temannya, setelah itu setiap kelompok memecahkan soal yang telah diterima secara bersama-sama. Setelah selesai, guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan tentang materi yang sudah dipelajari.
5. Dalam penelitian ini diharapkan peserta didik kelas V SDN Wonokusumo II dapat menyelesaikan soal cerita matematika pada materi pengukuran jarak dan kecepatan dengan menggunakan metode bermain kartu soal

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Mendapatkan alternatif metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.
- b. Pembelajaran di kelas lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

- a. Dengan menggunakan metode bermain kartu soal, peserta didik akan mahir dalam menyelesaikan soal cerita.
- b. Prestasi belajar matematika siswa dapat mengalami peningkatan

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan perolehan nilai rata – rata ujian sekolah.
- b. Meningkatkan peringkat sekolah di wilayahnya.

G. Definisi Operasional

Judul penelitian tindakan kelas ini berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Metode Bermain Kartu Soal Bagi Siswa Kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto”. Agar tidak terjadi salah arti dalam penulisan, maka akan dijelaskan beberapa istilah berikut :

Upaya : Usaha untuk mencapai tujuan, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan dengan metode tertentu.

Meningkatkan Kemampuan Siswa: Menambah atau menaikkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Matematika : Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di SD/MI karena matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik dan diperlukan sebagai

dasar untuk mempelajari matematika lanjut dan mata pelajaran lain.

Soal Cerita : Soal yang disajikan dalam bentuk cerita pendek, cerita yang diungkapkan dapat merupakan masalah kehidupan sehari-hari atau masalah lainnya

Metode Kartu Soal : Media yang terbuat dari kertas asturo warna-warni yang berukuran 10 x 15 cm, yang didalamnya bertuliskan pertanyaan yang dibuat oleh siswa atau guru berupa soal cerita matematika dengan pokok bahasan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penelitian tindakan kelas ini disusun secara sistematis dari bab ke bab yang terdiri dari lima bab dan antara bab satu dengan bab yang lainnya merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan serta memberikan atau menggambarkan secara lengkap dan jelas tentang penelitian dan hasil-hasilnya. Adapun sistematika pembahasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, meliputi: (a) Latar Belakang Masalah (b) Rumusan Masalah (c) Tindakan Yang Dipilih (d) Tujuan

Penelitian (e) Lingkup Penelitian (f) Manfaat Penelitian (g) Definisi Operasional (h) Sistematika Pembahasan.

BAB II : Kajian Teori, meliputi: (a) Hakikat Pembelajaran, 1 Pengertian Belajar, 2 Pembelajaran untuk Anak SD/MI. (b) Hakikat Pembelajaran Matematika, 1 Pengertian Matematika, 2 Sejarah Perkembangan Matematika, 3 Hakikat Matematika, 4 Pembelajaran Matematika. (c) Penyajian Soal Matematika, 1 Jenis Penyajian Soal pada Matematika, 2 Soal Cerita. (d) Strategi Pembelajaran, 1 Strategi Pembelajaran Matematika, 2 Bermain Sambil Belajar, 3 Bermain Kartu Soal.

BAB III : Metode dan Rencana Penelitian, meliputi: (a) Jenis Penelitian (b) Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian (c) Variabel yang Diselidiki (d) Rencana Tindakan (e) Teknik dan Alat Pengumpulan Data (f) Instrumen Penilaian (g) analisis Data (h) Indikator Kinerja (i) Tim Peneliti dan Tugasnya.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi: (a) Hasil Penelitian Persiklus: (1) Siklus I (2) Siklus II (b) Pembahasan Hasil Temuan Tindakan.

BAB V : Penutup, meliputi: (a) Kesimpulan (b) Saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau tingkah laku. Dengan demikian belajar bukan hanya berupa kegiatan mempelajari suatu mata pelajaran di rumah atau di sekolah secara formal, tetapi belajar juga merupakan masalahnya setiap orang. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi, berkembang karena belajar. Kegiatan yang disebut belajar dapat terjadi dimana-mana, baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun di lembaga pendidikan formal.⁵

Adapun ciri-ciri kegiatan yang disebut belajar, yaitu :

1. Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar (dalam arti *behavioral changes*), baik aktual maupun potensial.
2. Perubahan itu pada pokoknya adalah diduplikasinya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.
3. Perubahan itu terjadi karena usaha.

Disamping itu belajar merupakan suatu “proses” dalam arti berlangsung dalam suatu kurun waktu yang cukup lama. Dengan rumusan lain yang dapat

⁵ Muhaimin MA dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: CV Citra Media, 1996), 43-48

disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku seseorang.

Didalam proses belajar, ada prinsip-prinsip yang mendasarinya, antara lain :

1. Belajar adalah suatu proses aktif dimana terjadi hubungan timbal balik, saling mempengaruhi secara dinamis antara anak didik dan lingkungannya.
2. Belajar harus selalu bertujuan, terarah dan jelas bagi anak didik. Tujuan akan menuntunnya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapannya.
3. Belajar yang paling efektif apabila didasari oleh dorongan motivasi yang murni dan bersumber dari dalam dirinya sendiri.
4. Belajar selalu menghadapi rintangan dan hambatan.
5. Belajar memerlukan bimbingan.
6. Jenis belajar yang paling utama adalah belajar untuk berfikir kritis.
7. Cara belajar yang paling utama adalah dalam pemecahan masalah melalui kerja kelompok.
8. Belajar memerlukan pemahaman atas belajar yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian-pengertian.
9. Belajar memerlukan latihan-latihan dan ulangan agar apa yang diperoleh/dipelajari dapat dikuasai.
10. Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan/hasil.

11. Belajar dianggap berhasil apabila peserta didik telah sanggup mentransferkan dan menerapkannya ke dalam bidang praktek sehari-hari.

2. Pembelajaran untuk Anak SD/MI

Anak bukanlah manusia dewasa dalam ukuran kecil. Anak pada umumnya memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan orang dewasa, bahkan mereka berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Perbedaan-perbedaan tersebut juga dapat dilihat dari cara berfikir, bertindak, dan bekerja. Anak-anak SD/MI adalah anak yang pada umumnya berada pada kisaran usia 7-12 tahun. Menurut Peaget, anak pada usia ini masih berada dalam tahap berfikir operasional konkret, artinya bahwa peserta didik SD/MI belum bisa berfikir formal dan abstrak. Pada tahap ini peserta didik dapat memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret.⁶

Pentingnya aqidah Islam pada pendidikan dasar adalah agar aqidah islam dijadikan sebagai standar keimanan. Apapun yang bertentangan dengan aqidah Islam tidak boleh diambil atau diyakini. Sedangkan yang tidak bertentangan dengan aqidah Islam boleh diambil. Aqidah menjadi tolak ukur apakah sesuatu boleh diambil atau tidak. Oleh karena itu mempelajari segala macam ilmu pengetahuan bukan merupakan suatu penghalang.⁷

⁶ Esti Yuli W, *Pembelajaran Matematika MI*, (Surabaya: LAPIS PGMI, 2005), 1.8

⁷ Abdurrahman Al Baghdadi, *System Pendidikan di Masa Khalifah Islam*, (Bangil: Al-izzah, 1996), 12

Adapun beberapa syarat yang diperlukan untuk membangkitkan minat belajar anak adalah:

1. Belajar harus menarik perhatian

Objek atau keadaan yang menarik perhatian, pasti dikemudian hari terjadi minat untuk lebih mendekati atau mendalami masalahnya. Agar pengajaran memperoleh hasil yang sebaik-baiknya, guru harus berusaha membangkitkan minat peserta didik terhadap bahan pelajaran yang sedang diajarkan untuk mendapat perhatian, misalnya memberi contoh-contoh yang kongkrit.

2. Objek atau keadaan yang kekuatannya menarik akan menimbulkan minat belajar

Dalam dunia pendidikan bahwa pelajaran yang diberikan jangan bersifat verbalistis, tetapi peserta didik dilatih bekerja sendiri atau memberi kesempatan pada peserta didik turut aktif selama pengajaran berjalan. Dengan demikian selama berlangsungnya pengajaran, guru harus berusaha membangkitkan aktifitas baik jasmani atau rohani.

Yang dimaksud dengan keaktifan adalah keaktifan jasmani dan keaktifan rohani. Keaktifan jasmani adalah kegiatan yang nampak bila peserta didik sibuk bekerja, sedangkan keaktifan rohani adalah kegiatan yang nampak bila peserta didik mengamati dengan teliti, mengingat, memecahkan persoalan dan mengambil kesimpulan. Jadi, untuk membangkitkan minat belajar aktivitas jasmani dan rohani harus gabung,

karena tanpa berbuat anak tidak berfikir, agar dapat berfikir diberi kesempatan untuk berbuat sendiri.

3. Masalahnya berulang-ulang terjadi

Masalah yang berulang-ulang terjadi akan merupakan pendorong bagi peserta didik untuk membangkitkan minat belajar karena masalah tersebut sering muncul sehingga merupakan suatu kebiasaan. Jika situasi ini dirasa sangat menarik perhatian anak didik akan dapat menimbulkan minat belajar yang lebih besar dan mengulangi masalah karena disesuaikan dengan keadaan yang tepat sehingga tidak menimbulkan kejenuhan.

Untuk menghindarkan ingatan yang setengah-setengah atau yang belum mengerti maka pengulangan perlu dilakukan dengan cara mengulang secara teratur, supaya bahan pelajaran yang diajarkan benar-benar dikuasai dan siap digunakan.

Pengulangan materi pelajaran dapat berhasil dengan baik jika diberikan:

- a. Ulangan okasional, yaitu pengulangan yang bersifat kebutuhan dan bila ada kesempatan dapat diberikan . misalnya:
 - 1) Jika sebagian besar peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan
 - 2) Jika pelajaran yang lampau telah dilupakan.
- b. Ulangan sistematika, yaitu pengulangan yang bersifat teratur dan terarah.

Ulangan ini biasanya didahulukan sebelum libur triwulan dan sebelum semester.

4. Semua kegiatan harus kontras

Hal-hal yang tidak sama bahkan menimbulkan kontras akan dapat menarik perhatian seseorang, sehingga dapat menimbulkan minat untuk mengetahui lebih lanjut.⁸

B. Hakikat Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990 : 566).

Matematika juga merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di SD/MI karena matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dan diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut dan mata pelajaran lain.⁹

Menurut Tinggih (dalam Hudojo, 2005) matematika tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan serta operasi-operasinya, melainkan juga unsur ruang sebagai sarannya. Namun penunjukan kuantitas seperti itu belum memenuhi sasaran matematika yang lain, yaitu yang ditujukan kepada hubungan, pola, bentuk, dan struktur. Begle (dalam Hudojo, 2005) menyatakan

⁸ Lisnawati Simanjuntak dkk, *Metode Mengajar Matematika 1*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 58-62.

⁹ Esti Yuli W, *Pembelajaran*, 1.6.

bahwa sasaran atau objek penelaahan matematika adalah fakta, konsep, operasi dan prinsip¹⁰.

2. Sejarah Perkembangan Matematika

Dunia Barat boleh mengklaim bahwa mereka adalah kawasan sumber ilmu pengetahuan. Padahal pada masa itu, yang menjadi gudang ilmu pengetahuan adalah kawasan Timur Tengah. Mesopotamia, peradaban tertua dunia ada di kawasan ini juga.¹¹

Matematika menurut catatan sejarah telah lahir sejak zaman Mesir Kuno, kira-kira lima ribu tahun yang lalu sekitar empat ribu tahun yang lampau, bangsa Babilonia telah menggunakan geometri sebagai basis perhitungan astronomis, sementara bangsa Mesir telah mengenal tripel Pythagoras dan menggunakannya untuk membuat sudut siku. Tiga ribuan tahun yang lalu sifat-sifat segitiga siku-siku juga telah dikenal oleh bangsa Cina. Namun bangsa Yunani Kuno-lah yang telah mengembangkan matematika secara sistematis sebagai ilmu sejak dua ribu lima ratusan tahun yang lalu. Dalil pertama tentang segitiga siku-siku dalam lingkaran dibuktikan oleh Thales (625-547 SM), dan dalil tentang ketiga sisi segitiga siku-siku yang dipelajari di sekolah hingga

¹⁰ Esti Yuli W, *Pembelajaran*, 1.7.

¹¹ Al-Khawarizmi, *Ensiklopedi Islam dan Ensiklopedi Matematika*, (21 April 2008)

http://roebyarto.multiply.com/journal/item/277&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem

sekarang ini dibuktikan oleh Pythagoras (580–496 SM). Matematikawan Yunani Kuno lainnya yang terkenal melalui karyanya adalah Eudoxus (405-355 SM), Euclid (330-275 SM), Archimedes (287-212 SM), dan Hipparcus (147-127+ SM).

Menurut *The Timetables of History* (B. Grun, 1963), buku pertama tentang aritmetika ditulis oleh Diophantus dari Alexandria pada tahun 250 sekitar tahun 595 bilangan desimal telah dikenal di India. Pada tahun 630-an matematikawan India Brahmagupta (598-665+) telah mengenal konsep bilangan negatif dan nol serta mengembangkan metode untuk menyelesaikan persamaan kuadrat. Pada tahun 750 matematika dikembangkan di Spanyol Arab.

Selama masa kegelapan (Dark Ages), tidak banyak perkembangan dalam matematika, kecuali pengenalan lambang bilangan Arab di Eropa oleh Fibonacci (1170-1250) dalam *Liber Abaci* pada 1202. Namun demikian, sejumlah universitas didirikan di Eropa pada masa itu. Matematika mulai dipelajari kembali secara intensif pada zaman Renaissance di Eropa, sekitar abad ke-17. Beberapa matematikawan masa itu yang terkenal melalui karyanya adalah René Descartes (1596-1650), Pierre de Fermat (1601-1665), Isaac Newton (1643-1727), Daniel Bernoulli (1700-1782), Leonhard Euler (1707-1783), Pierre Simon Laplace (1749-1827), Jean Baptiste Joseph Fourier (1768-1830), dan Karl Friedrich Gauss (1777-1855).
Pierre de Fermat.

Dimasa kekhilafan Abbassiah di Baghdad tersebar majelis-majelis ta'lim yang diadakan di rumah-rumah, gedung-gedung pemerintahan, masjid-masjid yang diisi oleh para ulama' yang senantiasa mendiskusikan ilmu pengetahuan. Bahkan khalifah dan pejabat-pejabat tinggi negara senantiasa mengadakan dan hadir dalam kegiatan-kegiatan tersebut. Khalifah menyediakan hadiah bagi siapa saja yang menuntut ilmu dengan sungguh-sungguh, sehingga dimasa itu ilmu pengetahuan mengalami puncak perkembangannya yang gemilang.¹²

Popularitas daulah Abbasiyah mencapai puncaknya di zaman khalifah Harun Ar-Rasyid *Rahimahullah* (786-809 M) dan puteranya Al-Ma'mun (813-833 M). Kekayaan negara banyak dimanfaatkan Harun al-Rasyid untuk keperluan sosial, dan mendirikan rumah sakit, lembaga pendidikan dokter, dan farmasi. Pada masanya sudah terdapat paling tidak sekitar 800 orang dokter. Disamping itu, pemandian-pemandian umum juga dibangun. Kesejahteraan, sosial, kesehatan, pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan serta kesusasteraan berada pada zaman keemasannya. Pada masa inilah negara Islam menempatkan dirinya sebagai negara terkuat dan tak tertandingi.¹³

Al-Ma'mun, pengganti Harun Ar-Rasyid, dikenal sebagai khalifah yang sangat cinta kepada ilmu filsafat. Pada masa pemerintahannya, penerjemahan buku-buku asing digalakkan. Untuk menerjemahkan buku-buku Yunani, ia

¹² Abdurrahman Al Baghdadi, *System Pendidikan*, 75

¹³ Zulkifli Hasan, *Kekhalifahan Abbasiyah* (10 Juni 2008)

<http://zulkiflihasan.files.wordpress.com/2008/06/jurnal-tamadun>

menggaji penerjemah-penerjemah dari golongan Kristen dan penganut agama lain yang ahli (*wa laa haula wa laa quwwata illaa billaah*). Ia juga banyak mendirikan sekolah, salah satu karya besarnya yang terpenting adalah pembangunan Baitul-Hikmah, pusat penerjemahan yang berfungsi sebagai perguruan tinggi dengan perpustakaan yang besar. Pada masa Al-Ma'mun inilah Baghdad mulai menjadi pusat kebudayaan dan ilmu pengetahuan.¹⁴

Masyarakat dunia sangat mengenal Leonardo Fibonacci sebagai ahli matematika aljabar. Namun, dibalik kedigdayaan Leonardo Fibonacci sebagai ahli matematika aljabar ternyata hasil pemikirannya sangat dipengaruhi oleh ilmuwan Muslim bernama Muhammad bin Musa Al Khawarizmi, dia adalah seorang tokoh yang dilahirkan di Khiva (Iraq) pada tahun 780. Jika kaum terpelajar lebih mengenal para ahli matematika Eropa, maka kaum biasa juga mengenal ilmuwan Muslim yang menjadi rujukan para ahli matematika tersebut.

Selain ahli dalam matematika Al-Khawarizmi, yang kemudian menetap di Qutrubulli (sebelah barat Bagdad), juga seorang ahli geografi, sejarah dan juga musik. Karya-karyanya dalam bidang matematika dimaktub dalam Kitabul Jama wat Tafriq dan Hisab al-Jabar wal Muqabla. Inilah yang menjadi rujukan para ilmuwan Eropa termasuk Leonardo Fibonacce serta Jacob Florence.

¹⁴ Zulkifli hasan, *Kekhalifahan Abbasiyah* (10 Juni 2008)
<http://zulkiflihasan.files.wordpress.com/2008/06/jurnal-tamadun>

Muhammad bin Musa Al Khawarizmi inilah yang menemukan angka 0 (nol) yang hingga kini dipergunakan. Bisa dibayangkan angka 0 (nol) tidak ditemukan, pasti teknologi seperti sekarang ini tidak berkembang. Selain itu, dia juga berjasa dalam ilmu ukur sudut melalui fungsi sinus dan tangent, persamaan linear dan kuadrat serta kalkulasi integrasi (kalkulus integral). Tabel ukur sudutnya (Tabel Sinus dan Tangent) adalah yang menjadi rujukan tabel ukur sudut saat ini.

Al-Khawarizmi juga seorang ahli ilmu bumi. Karyanya Kitab Surat Al Ard menggambarkan secara detail bagian-bagian bumi. CA Nallino, penerjemah karya al-Khawarizmi ke dalam bahasa Latin, menegaskan bahwa tak ada seorang Eropa pun yang dapat menghasilkan karya seperti al-Khawarizmi ini.¹⁵

Dalam pelajaran matematika kita tahu angka mulai dari 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9 sampai 10 sering kita gunakan dalam pelajaran berhitung. Dalam perkembangan ilmu Matematika kini semakin banyak dalam hal penemuan-penemuan..

¹⁵ Al-Khawarizmi, *Ensiklopedi Islam dan Ensiklopedi Matematika*, (21 April 2008)
http://roebvarto.multiply.com/journal/item/27?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem

3. Hakikat Matematika

Hudoyo mengemukakan bahwa hakikat matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur- struktur dan hubungan-hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis. Jadi matematika berkenaan dengan konsep-konsep yang abstrak. Selanjutnya dikemukakan bahwa apabila matematika dipandang sebagai struktur dari hubungan-hubungan maka simbol-simbol formal diperlukan untuk membantu memanipulasi aturan-aturan yang beroperasi di dalam struktur-struktur. Sedang Soedjadi berpendapat bahwa simbol-simbol di dalam matematika umumnya masih kosong dari arti sehingga dapat diberi arti sesuai dengan lingkup semestanya.¹⁶

Sedangkan hakikat matematika menurut Frans Susilo dalam Pendidikan Sains yang Humanistis, yaitu :

1. Matematika bukanlah ilmu yang memiliki kebenaran mutlak, kebenaran dalam matematika adalah kebenaran nisbi yang tergantung pada kesepakatan bersama,
2. Matematika bukanlah ilmu yang tidak dapat salah. Sebagai ilmu yang dikembangkan oleh manusia, matematika tentu tidak luput dari keterbatasan dan kesalahan manusiawi,
3. keterbatasan dan kesalahan manusiawi. Sejarah telah membuktikan hal itu,

¹⁶ MS Yahya, *Hakikat Manusia*, (18 Mei 2011)
ejournal.stainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/.../171/163

4. Matematika bukanlah kumpulan, simbol, dan rumus yang tak ada kaitannya dengan dunia nyata. Justru sebaliknya matematika tumbuh dari dan berakar dalam dunia nyata,
5. Matematika bukanlah teknik pengerjaan yang hanya perlu dihafal saja sehingga siap pakai untuk menyelesaikan masalah-masalah yang digumulinya, dan
6. Objek matematika adalah unsur-unsur yang bersifat sosio-kultural historis, yaitu merupakan milik bersama seluruh umat manusia, sebagai salah satu sarana yang dipergunakan manusia untuk mengembangkan segi-segi tertentu dalam peri kehidupan manusiawinya, dan yang terbentuk melalui proses panjang yang membentuk wajah matematika itu sendiri.

4. Pembelajaran Matematika

Menurut Morris Kline dalam Simanjuntak (1961) bahwa jatuh bangunnya suatu Negara dewasa ini tergantung dari kemajuan dibidang matematika dan Slamet Imam Santoso mengemukakan bahwa fungsi matematika dapat merupakan ketahanan Indonesia dalam abad 20 di jalan raya, bangsa-bangsa.¹⁷

Penggunaan matematika dalam kehidupan manusia sehari-hari telah menunjukkan hasil nyata seperti dasar bagi desain ilmu teknik misalnya perhitungan untuk pembangunan antariksa dan disamping dasar desain ilmu teknik metode matematika memberikan inspirasi kepada pemikiran dibidang

¹⁷ Lisnawati Simanjuntak dkk, Metode Mengajar Matematika,(Jakarta:PT Rineka Cipta, 1993), 64.

sosial dan ekonomi dan dapat memberikan warna kepada kegiatan seni lukis, arsitektur dan musik. Pengetahuan mengenai matematika memberikan bahasa, proses dan teori yang memberikan ilmu suatu bentuk dan kekuasaan, yang akhirnya bahwa matematika merupakan salah satu kekuatan utama pembentukan konsepsi tentang alam suatu hakekat dan tujuan manusia dalam kehidupannya.¹⁸

Dalam uraian terdahulu bahwa matematika untuk suatu negara penting karena banggunya suatu negara tergantung dari kemajuan dibidang matematika. Oleh karena itu sebagai langkah awal untuk mengarah pada tujuan yang diharapkan adalah mendorong atau memberi motivasi belajar matematika bagi masyarakat khususnya bagi para peserta didik. Keberhasilan proses belajar mengajar matematika tidak terlepas dari persiapan peserta didik dan persiapan para tenaga pendidik dibidangnya dan bagi para peserta didik yang sudah mempunyai minat (kesiapan) untuk belajar matematika akan merasa senang dan dengan penuh perhatian mengikuti pelajaran tersebut, oleh karena itu para pendidik harus berupaya untuk memelihara maupun mengembangkan minat atau kesiapan belajar anak didiknya atau dengan kata lain bahwa “teori belajar mengajar matematika harus dipahami” betul-betul oleh para pengelola pendidikan.¹⁹

¹⁸ Lisnawati Simanjuntak dkk, *Metode Mengajar*, 64-65.

¹⁹ Lisnawati Simanjuntak dkk, *Metode Mengajar*, 65.

Teori belajar disebut juga teori perkembangan mental yang pada prinsipnya berisi tentang apa yang terjadi dan apa yang diharapkan terjadi pada mental anak yang dapat dilakukan pada usia (tahap perkembangan mental) tertentu. Maksudnya kesiapan anak untuk bisa dapat belajar, sedangkan teori mengajar adalah uraian tentang petunjuk bagaimana semestinya mengajar anak pada usia siap untuk menerima pelajaran. Definisi tentang teori belajar dan teori mengajar telah terbentang dihadapan kita tetapi sampai saat ini oleh para ahli dibidangnya masih belum ada kesamaan konsepsi tentang cara metode yang lebih baik untuk mengajar anak yang sudah siap belajar.²⁰

C. Penyajian Soal Matematika

1. Jenis Penyajian Soal pada Matematika

Dalam evaluasi matematika, soal biasanya dibuat dalam bentuk soal secara langsung dan dalam bentuk soal cerita. Untuk penyajian soal secara langsung Misalnya:

- a. Pada bab penjumlahan, contohnya: $2 + 2 = 4$
- b. Pada bab pengurangan, contohnya: $9 - 3 = 6$
- c. Pada bab perkalian, contohnya: $7 \times 5 = 35$
- d. Pada bab pembagian, contohnya: $30 : 6 = 5$

²⁰ Lisnawati Simanjuntak,dkk,*Metode Mengajar*, 65.

Soal juga disajikan dalam bentuk soal cerita. Abidin (1989: 10) mengemukakan bahwa soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita pendek. Cerita yang diungkapkan dapat merupakan masalah kehidupan sehari-hari atau masalah lainnya. Bobot masalah yang diungkapkan akan mempengaruhi panjang pendeknya cerita tersebut. Makin besar bobot masalah yang diungkapkan, memungkinkan panjang cerita yang disajikan.

Selanjutnya, Haji (1994:13) mengemukakan bahwa soal yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bidang studi matematika dapat berbentuk soal cerita dan bukan soal cerita/soal hitungan. Soal cerita merupakan modifikasi dari soal-soal hitungan yang berkaitan dengan kenyataan yang ada di lingkungan peserta didik.

Penyajian soal dalam bentuk cerita merupakan usaha menciptakan suatu cerita untuk menerapkan konsep yang sedang dipelajari sesuai dengan pengalaman sehari-hari. Biasanya siswa akan lebih tertarik untuk menyelesaikan masalah atau soal-soal yang ada hubungannya dengan kehidupannya. Siswa diharapkan dapat menafsirkan kata-kata dalam soal, melakukan kalkulasi dan menggunakan prosedur-prosedur relevan yang telah dipelajarinya. Soal cerita melatih siswa berpikir secara analisis, melatih kemampuan menggunakan tanda operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian), serta prinsip-prinsip atau rumus-rumus dalam geometri yang telah dipelajari. Disamping itu juga memberikan latihan dalam menterjemahkan cerita-cerita tentang situasi kehidupan nyata ke dalam bahasa Indonesia. Sejalan dengan

yang dikemukakan Sugondo (Syamsuddin, 2003: 226) bahwa latihan memecahkan soal cerita penting bagi perkembangan proses secara matematis, menghargai matematika sebagai alat yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah, dan akhirnya anak akan dapat menyelesaikan masalah yang lebih rumit.

Untuk sampai pada hasil yang diinginkan, dalam penyelesaian soal cerita siswa memerlukan kemampuan-kemampuan tertentu. Kemampuan tersebut terlihat pada “pemahaman soal” yakni kemampuan untuk mengetahui maksud dari soal, apa yang ditanyakan dalam soal, apa saja informasi yang diperlukan, dan bagaimana akan menyelesaikan soal.

Sebagaimana halnya pengajaran matematika pada umumnya, dalam pembelajaran soal cerita peserta didik sering berhadapan dengan masalah. Masalah tersebut bisa muncul dalam kegiatan belajar mengajar tanpa disadari dan sebaliknya bisa juga sengaja dimunculkan oleh guru karena tuntutan strategi belajar mengajar yang dipergunakan.²¹

2. Soal Cerita

Matematika dapat melatih peserta didik untuk berfikir secara logis, rasional, operasional dan terukur sesuai dengan karakteristik ilmu ini. Salah satu materi dalam matematika yang penting dipelajari peserta didik SD dan perlu

²¹ Syamrilaode, *Soal Cerita Matematika*, (15 Oktober, 2010)
<http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2063170-soal-cerita-matematika/>

ditingkatkan mutu pembelajarannya adalah materi yang disajikan dalam bentuk cerita (soal cerita). Menurut Sutawidjaja (dalam Ahmad, 2001 :172) soal cerita yang erat kaitannya dengan masalah kehidupan sehari-hari itu penting sekali diberikan dalam pembelajaran matematika SD karena pada umumnya soal cerita dapat digunakan untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah.

Soal cerita matematika dan langkah-langkah menyelesaikannya permasalahan matematika yang berkaitan dengan kehidupan nyata biasanya dituangkan melalui soal-soal berbentuk cerita. (Menurut Abidia 1989:10) soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita pendek, cerita yang diungkapkan dapat merupakan masalah kehidupan sehari-hari atau masalah lainnya, masalah yang diungkapkan akan mempengaruhi panjang pendeknya cerita tersebut, makin besar bobot masalah yang diungkapkan, memungkinkan semakin panjang cerita yang disajikan.

Sementara itu, menurut Haji (1994:13) soal yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bidang matematika dapat berbentuk cerita dan soal bukan cerita atau soal hitungan. Menurut Haji (1994:13) soal cerita merupakan modifikasi dari soal-soal hitungan yang berkaitan dengan kenyataan yang ada dilingkungan siswa. Soal cerita yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah soal matematika yang berbentuk cerita yang terkait dengan berbagai pokok bahasan yang diajarkan pada mata pelajaran matematika di kelas V SD.²²

²² Marsudi Raharjo, dkk, *Pembelajaran Soal Cerita Di SD*, (Yogyakarta : pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidikan dan tenaga kependidikan , 2009), 6.

Untuk dapat menyelesaikan soal cerita siswa harus menguasai hal-hal yang dipelajari sebelumnya, misalnya pemahaman tentang menyelesaikan soal cerita hitung campuran. Disamping itu siswa juga harus menguasai materi prasyarat. Seperti rumus, teorema, dan aturan atau hukum yang berlaku dalam matematika. Pemahaman terhadap hal-hal tersebut akan membantu siswa memahami maksud yang terkandung dalam soal-soal cerita tersebut. Disamping hal-hal diatas, seorang siswa yang berhadapan dengan soal cerita harus memahami langkah-langkah sistematis. Untuk menyelesaikan suatu masalah atau soal cerita matematika Haji (1994:12) mengungkapkan bahwa untuk menyelesaikan soal cerita dengan benar diperlukan kemampuan awal yaitu: kemampuan untuk :

1. Menentukan hal yang diketahui dalam soal
2. Menentukan hal yang ditanyakan
3. Membuat model matematika
4. Melakukan perhitungan
5. Menginterpretasikan jawaban model ke permasalahan

Semua hal ini sejalan dengan langkah-langkah penyelesaian soal cerita sebagaimana dituangkan dalam pedoman umum matematika sekolah dasar (1983) yaitu :

1. Membaca soal dan memikirkan hubungan antara bilangan-bilangan yang ada dalam soal
2. Menuliskan kalimat matematika

3. Menyelesaikan kalimat matematika
4. Menggunakan penyelesaian untuk menjawab pertanyaan

Dari kedua pendapat diatas terlihat bahwa hal yang paling utama dalam menyelesaikan suatu soal cerita adalah pemahaman terhadap suatu masalah, sehingga dapat dipilah antara yang diketahui dengan yang ditanyakan, untuk melakukan hal ini Hudoyo dan Surowidjaja (1997:195) memberikan petunjuk :

1. Baca dan bacalah ulang masalah tersebut, pahami kata demi kata, kalimat demi kalimat
2. Identifikasikan apa yang diketahui dari masalah tersebut
3. Identifikasikan apa yang hendak dicari
4. Abaikan hal-hal yang tak relevan dengan permasalahan
5. Jangan menambahkan hal-hal yang tidak ada sehingga masalahnya menjadi berbeda dengan masalah yang dihadapi.

Pendapat-pendapat diatas sejalan dengan pendapat Soedjadi (1992:65) bahwa untuk menyelesaikan soal matematika umumnya dan terutama soal cerita dapat ditempuh langkah-langkah :

1. Membaca soal dengan cermat untuk menangkap makna tiap kalimat
2. Memisahkan dan mengungkapkan apa yang diketahui dalam soal apa yang diminta atau ditanyakan dalam soal, operasi pengerjaan apa yang diperlukan
3. Membuat model matematika dari soal
4. Menyelesaikan model menurut aturan-aturan matematika sehingga mendapatkan jawaban dari model tersebut.

5. Mengembalikan jawaban soal kepada jawaban asal.

Setelah menempuh langkah-langkah diatas, peserta didik diharapkan bisa menyelesaikan soal cerita dengan benar.

Mencermati beberapa pendapat diatas, maka langkah-langkah yang diperlukan untuk atau menyelesaikan soal bentuk cerita yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Menentukan hal yang diketahui dalam soal
2. Menentukan hal yang ditanyakan dalam soal
3. Membuat model atau kalimat matematika
4. Melakukan perhitungan (menyelesaikan kalimat matematika)
5. Menuliskan jawaban akhir sesuai dengan permintaan soal

Contoh Soal :

Perjalanan Tuti dari rumah ketempat neneknya menempuh waktu 25 menit, jika jarak antara rumah sampai ketempat nenek adalah 25 km, berapakah kecepatan Tuti?

Diketahui :

Waktu (t) = 25 menit

Jarak (s) = 25 km

Ditanya : Kecepatan (v) = ?

Jawab :

Kecepatan (v) = $s : t$

$$= 25 : 25$$

$$= 1 \text{ km/menit}$$

D. Strategi Pembelajaran

1. Strategi Pembelajaran Matematika

Dalam dunia pendidikan, strategi dapat diartikan sebagai *a plan method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal* (J.R. David, 1976). Jadi strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.²³

Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan pebelajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.²⁴

Menurut Wina Sanjaya (2006) strategi pembelajaran dibedakan menjadi 7 strategi, yaitu:

- a. Strategi pembelajaran ekspositori, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa, dengan maksud agar mereka dapat menguasai materi secara optimal.
- b. Strategi pembelajaran inkuiri, yaitu rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk menemukan jawabannya sendiri dari suatu masalah. Proses ini biasanya dilakukan dengan Tanya jawab antara guru dan siswa.

²³ Tim Konsorsium 3 PTAI, *Perencanaan Pembelajaran*, (Surabaya: LAPIS PGMI, 2005), 7.11.

²⁴ Tim Konsorsium 3 PTAI, *Perencanaan*, 7.11.

- c. Strategi pembelajaran berbasis masalah, yaitu rangkaian aktifitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.
- d. Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir, yaitu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa, sehingga mereka dapat berfikir mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri.
- e. Strategi pembelajaran kooperatif, yaitu rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- f. Strategi pembelajaran kontekstual, yaitu pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dapat dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.
- g. Strategi pembelajaran afektif, yaitu proses pembelajaran yang berorientasi pada sikap atau nilai bukan kognitif dan keterampilan.²⁵

²⁵ Tim Konsorsium 3 PTAI, *Perencanaan*, 7.14

2. Bermain Sambil Belajar

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (1996) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.²⁶

Para ahli pendidikan anak dalam risetnya menyatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain dalam kegiatan belajar mengajarkannya. Dalam bermain ia dapat mengembangkan motorik-kasar dan motorik-halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan di lingkungan teman sebaya, membentuk daya imajinasi dengan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin yang tinggi. Secara alamiah, bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan pula anak mengembangkan bahasanya, mendapat kesempatan bereksperimen, dan memahami konsep-konsep sesuai dengan permainan dirinya. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur, kemauan dan minat peserta didik yang secara berangsur-angsur dikembangkan konsep “bermain sambil belajar”.²⁷

Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah bermain yang kreatif, menyenangkan, dan bersifat mendidik. Dengan demikian anak didik tidak

²⁶ Andang Ismail, *education games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 16.

²⁷ Andang Ismail, *education*, 25.

canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya.²⁸

3. Bermain Kartu Soal

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode bermain kartu soal dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) membuat peserta didik yang bekerja dalam kelompok akan belajar lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang kelasnya dikelola secara tradisional. Kelough (dalam Kasbollah, 2007) mendefinisikan *cooperative learning* sebagai suatu strategi pembelajaran yang secara berkelompok, peserta didik belajar bersama dan saling membantu dalam membuat tugas dengan penekanan pada saling *support* diantara anggota. Menurut teori motivasi, tujuan kooperatif menciptakan suatu situasi yang didalamnya keberhasilan mereka tercapai apabila peserta didik lain juga mencapai tujuan tersebut. Beberapa karakteristik pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik belajar dalam kelompok, produktif mendengar, mengemukakan pendapat dan membuat keputusan secara bersama.
- b. Kelompok terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah (*heterogen*).

²⁸ Andang Ismail, *education*, 26.

- c. Jika didalam kelas terdapat peserta didik yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin berbeda, maka diupayakan agar dalm setiap kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda
- d. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.²⁹

Permainan kartu soal yang digunakan dalam penelitian ini terbuat dari kertas manila berukuran 10 cm x 15 cm yang didalamnya bertuliskan soal cerita sesuai materi yang dibahas. Implementasinya yakni setiap peserta didik menuliskan soal cerita matematika materi pengukuran waktu, jarak dan kecepatan pada kartu soal yang diberikan guru kemudian dikumpulkan kembali pada guru. Pada siklus 1 peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 7 orang. Salah satu peserta didik diminta untuk mengocok kartu soal yang berisi pertanyaan kemudian membagikannya secara acak kepada teman-temannya masing-masing mendapat satu buah kartu. Setiap kelompok berdiskusi dan memecahkan soal yang telah diterima secara bersama-sama. Setelah selesai, hasil dari diskusi dikoreksi secara bersama-sama oleh siswa dan guru. Pada siklus 2 permainan kartu soal yang digunakan hampir sama, tetapi pada siklus 2 ini terbuat dari kertas asturo warna-warni yang berukuran 10 x 15 cm dan didesain lebih menarik, peserta didik dibagi menjadi 7 kelompok, dan masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Pada siklus 2 ini kartu soal yang berisi soal ditulis oleh kelompok dan guru, setelah itu kartu soal

²⁹ Esti Yuli W, *Pembelajaran*, 1.13.

yang dibuat oleh kelompok dan guru dikocok dan diberikan secara acak kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok memecahkan soal yang telah diterima secara bersama-sama. Setelah selesai hasil dari diskusi dikoreksi secara bersama-sama oleh siswa dan guru.

Adapun contoh media kartu soal beserta materi soalnya dalam penelitian ini, yaitu:

a. Sebelum Berisi Soal



b. Sesudah Berisi Soal



Gambar 2.1
Gambar Media Kartu Soal



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK/*classroom action research*). Menurut Hopkins (1992), *classroom action research* adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang bersifat praktis sebab penelitian ini menyangkut kegiatan yang dipraktikkan guru sehari-hari.³⁰ Sedangkan menurut (Suyanto, 1997: 4), penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.³¹ Tujuan dari pelaksanaan PTK menurut Suyanto (1997) adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di sekolah

Peningkatan atau perbaikan praktik pembelajaran ini perlu dilakukan secara terus-menerus mengingat pemahaman masyarakat tentang pendidikan berkembang dengan cepat. Salah satu akibatnya adalah tuntutan mereka terhadap layanan pendidikan yang dilakukan oleh guru juga meningkat. Dalam hubungan ini, PTK merupakan salah satu cara yang strategis bagi guru untuk meningkatkan layanan pendidikan melalui penyempurnaan praktik pembelajaran di kelas.

³⁰ Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 26.

³¹ Basrowi, *Prosedur Penelitian*, 26.

2. Meningkatkan relevansi pendidikan

Hal ini dicapai melalui peningkatan atau perbaikan proses pembelajaran. Dinyatakan demikian, karena suatu proses pembelajaran dapat dinyatakan meningkat kualitasnya, antara lain apabila unsur-unsur yang terdapat didalamnya menjadi sesuai (relevan) dengan karakteristik pribadi siswa, tuntutan masyarakat, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

3. Meningkatkan mutu hasil pendidikan

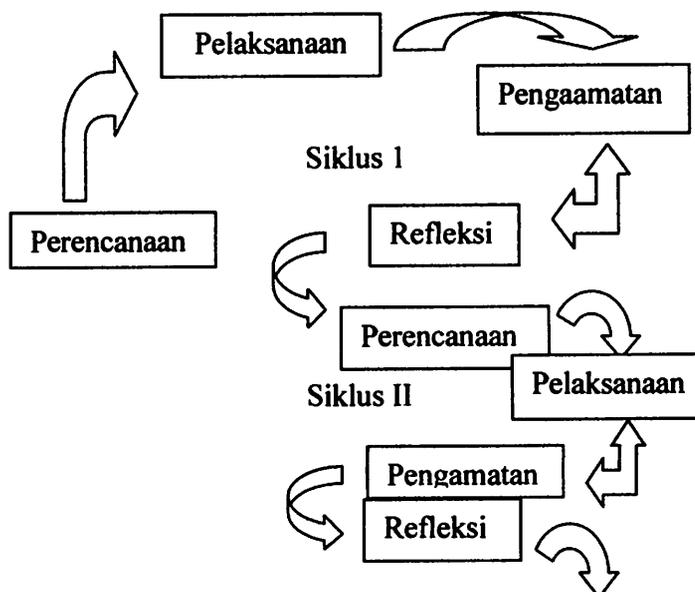
Peningkatan atau perbaikan praktik pembelajaran di kelas adalah tujuan antara (*intermediate goals*), sedangkan sasaran akhirnya adalah peningkatan mutu hasil pendidikan. Maksudnya, meningkatnya motivasi siswa dalam belajar, semakin positifnya sikap siswa terhadap mata pelajaran, bertambahnya jenis keterampilan yang dikuasai, dan semakin mantapnya penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari adalah beberapa contoh dari tujuan peningkatan praktik pembelajaran di kelas.

4. Meningkatkan efisiensi pengelolaan pendidikan

PTK menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan pendidikan karena dalam penelitian tindakan kelas selalu dicari alternatif baru agar proses pembelajaran dapat terselenggara secara efektif dan efisien.³²

³² Basrowi, *Prosedur Penelitian*, 52-54.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis & Mc. Taggart. Model yang dikemukakan Kemmis & Mc. Taggart ini merupakan pengembangan lebih lanjut dari model Kurt Lewin. Secara mendasar tidak ada perbedaan yang prinsip antara keduanya. Model ini banyak dipakai karena sederhana dan mudah dipahami. Rancangan Kemmis & Mc. Taggart dapat mencakup sejumlah siklus, masing-masing terdiri dari tahap-tahap: perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan pengamatan (*act & observe*), dan refleksi (*reflect*). Tahapan-tahapan ini berlangsung secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitian tercapai.³³ Dituangkan dalam bentuk gambar, rancangan Kemmis & McTaggart akan tampak sebagai berikut:



Gambar 3.1
Rancangan Penelitian Tindakan Model Kemmis & Taggart

³³Mulyadi, *Model-model Penelitian Tindakan Kelas*, (22 Desember 2011)
Staf.uny.ac.id/sites/default/files/.../prof.../model%20PTK.docx

Penjelasan alur diatas sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti merumuskan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran, termasuk didalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Tindakan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tindakan yang dilakukan dengan berdasarkan rencana tindakan yang telah direncanakan sebagai upaya perbaikan dan peningkatan atau perubahan proses pembelajaran, perilaku, sikap, dan prestasi belajar peserta didik yang diinginkan.

3. Pengamatan (*Observation*)

Pada tahap ini guru mengamati dampak atau hasil dari tindakan yang dilaksanakan terhadap peserta didik. Dalam hal ini, pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui apakah tindakan yang telah dilaksanakan dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik atau tidak.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti mengkaji dan mempertimbangkan tentang hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan dengan berdasarkan pada berbagai kriteria yang telah dibuat. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dapat melakukan perbaikan (*Replanning*) terhadap rencana awal yang telah dibuat

jika masih terdapat kekurangan agar mencapai indikator penelitian yang telah ditentukan.

Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, proses perencanaan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflekting*) pada tiap-tiap siklusnya yakni siklus I dan siklus II diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas dan memenuhi hasil yang diinginkan.

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN Wonokusumo II Mojokerto untuk mata pelajaran Matematika kelas V. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas V khususnya pada mata pelajaran matematika dalam menyelesaikan soal cerita pada pokok bahasan pengukuran jarak dan kecepatan.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2011/2012, yaitu bulan November sampai dengan bulan Desember 2011.

2. Karakteristik Subjek Penelitian

Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas V SDN Wonokusumo II Mojosari Mojokerto, yang berjumlah 35 siswa yang

dengan komposisi perempuan sebanyak (18) siswi dan laki-laki sebanyak (17) siswa.

C. Variabel yang Diselidiki

Variabel yang menjadi sasaran dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Variabel Input : Siswa kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto
Mojokerto
2. Variabel Proses : Metode bermain kartu soal
3. Variabel Output : Peningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika pokok bahasan pengukuran jarak dan kecepatan melalui metode bermain kartu soal

D. Rencana Tindakan

Prosedur penelitian pada penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Secara garis besar siklus tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Siklus I

Langkah – langkah dalam siklus terdiri dari :

1. Perencanaan

Rencana yang disusun dalam penelitian ini adalah:

- a. Membuat skenario pembelajaran yang akan dilakukan
- b. Menyiapkan instrumen penelitian

- c. Menyiapkan media pembelajaran
- d. Menyiapkan alat evaluasi pembelajaran.

2. Pelaksanaan

- a. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 7 orang siswa.
- b. Guru memberikan kartu soal yang terbuat dari kertas asturo kepada masing-masing siswa dalam setiap kelompok, kartu soal bisa dilihat pada lampiran 7
- c. Guru menyuruh siswa untuk menuliskan satu soal cerita matematika dengan pokok bahasan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan pada kartu soal yang telah diberikan.
- d. Setelah selesai menulis soal, siswa disuruh untuk mengumpulkan kembali kedepan kelas.
- e. Guru mengocok kartu soal yang telah berisi pertanyaan kemudian membagikannya secara acak kepada siswa dan masing – masing mendapat satu buah kartu.
- f. Setiap siswa mendiskusikan soal yang telah diterima secara bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing.
- g. Setelah selesai hasil dari diskusi dikoreksi secara bersama-sama oleh guru dan siswa
- h. Guru memberikan tes secara individu kepada siswa berupa soal cerita matematika yang berkaitan dengan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan dengan jumlah soal 5 item.

- f. Media yang digunakan dalam membuat kartu soal adalah kertas asturo yang berwarna – warni dengan desain yang lebih menarik dari siklus I dan bisa dilihat pada lampiran 9.
- g. Soal yang tertulis pada kartu soal dibuat oleh kelompok dan oleh guru.

2. Pelaksanaan

- a. Guru memberikan kartu soal kepada masing-masing siswa kelompok.
- b. Guru menyuruh setiap kelompok untuk menuliskan satu soal cerita matematika dengan pokok bahasan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan pada kartu soal yang telah diberikan.
- c. Setelah selesai menulis soal, siswa disuruh untuk mengumpulkan kembali kedepan kelas.
- d. Guru mengocok kartu soal yang telah berisi pertanyaan kemudian membagikannya secara acak kepada masing-masing kelompok.
- e. Masing-masing kelompok mendapatkan satu kartu soal yang sudah tertulis pertanyaan yang telah dibuat oleh guru.
- f. Setiap kelompok mendiskusikan soal yang telah diterima secara bersama-sama.
- g. Setelah selesai hasil dari diskusi dikoreksi secara bersama-sama oleh guru dan siswa
- h. Guru memberikan tes secara individu kepada siswa berupa soal cerita matematika yang berkaitan dengan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan dengan jumlah soal 5 item.

3. Pengamatan

- a. Penggunaan media kartu soal dalam proses pembelajaran.
- b. Aktivitas siswa dalam bekerja secara kelompok.
- c. Kegiatan evaluasi yang diberikan kepada siswa diakhir pembelajaran.

4. Refleksi

Pada refleksi siklus II dilakukan analisis terhadap hasil observasi dan hasil tes siklus II dan membuat kesimpulan atas penggunaan media kartu soal dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal cerita matematika dengan pokok bahasan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan pada siswa kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto.

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Observasi merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian tindakan kelas. Dengan observasi, peneliti dapat mendokumentasikan dan merefleksi secara sistematis terhadap kegiatan dan interaksi di dalam kelas (Burns, 1990:80).³⁴ Metode ini digunakan untuk megumpulkan data tentang aktivitas siswa kelas V SDN Wonokusumo II Mojosari dalam ptoses pembelajaran matematika menggunakan metode bermain kartu soal.

b. Metode Angket (Kuesioner)

³⁴ Basrowi, *Prosedur Penelitian*, 127.

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.³⁵ Angket digunakan untuk mendapatkan data tentang sikap atau pendapat siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan tingkat keberhasilan implementasi metode bermain kartu soal terhadap pelajaran matematika di kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto..

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Jadi dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti mengumpulkan dan mencermati benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.³⁶ Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang terdapat pada SDN Wonokusumo II Mojokerto sebagai penunjang data penelitian.

d. Tes

Tes merupakan alat pengukur data yang berharga dalam penelitian. Tes ialah seperangkat rangsangan (stimulus) yang di berikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban – jawaban yang dijadikan penetapan skor angka.³⁷ Tes digunakan dalam penelitian ini untuk

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 89.

³⁶ Suharsimi, *Penelitian*, 90.

³⁷ Budi Susetyo, *Alat Pengumpul Data* (10 Desember, 2005)

www.ditplb.or.id/files/jenis_alat_pengumpul_data.doc

mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan pengukuran waktu jarak dan kecepatan.

2. Alat Pengumpulan Data

a. Lembar Observasi

Dalam penelitian ini, lembar observasi digunakan untuk mengukur tingkat aktivitas siswa kelas V SDN Wonokusumo II Mojosari dalam kegiatan pembelajaran matematika dan lembar observasi guru kelas V SDN Wonokusumo II dalam kegiatan proses belajar mengajar matematika melalui metode bermain kartu soal.

b. Angket (Kuesioner)

Peneliti menggunakan angket untuk mendapatkan data tentang sikap atau pendapat siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan tingkat keberhasilan implementasi metode bermain kartu soal terhadap pelajaran matematika di kelas V SDN Wonokusumo II Mojosari

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data yang terdapat pada SDN Wonokusumo II Mojosari. Data tersebut meliputi absensi siswa kelas V, perangkat pembelajaran dan hasil evaluasi siswa mata pelajaran matematika, gambar pada waktu proses pembelajaran matematika menggunakan metode bermain kartu soal, serta data-data lain yang menunjang selama penelitian berlangsung.

d. Tes

Dalam penelitian ini, menggunakan butir soal tes tertulis dalam bentuk soal cerita mata pelajaran matematika pokok bahasan pengukuran waktu jarak dan kecepatan..

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi (1996). Instrumen penelitian adalah alat/fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih muda dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehinggalebih muda diolah.

Instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah :

1. Tes Individu

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data tentang kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita matematika pada pokok bahasan pengukuran waktu, jarak, dan kecepatan. Soal berjumlah 5 item berupa soal esay yang diberikan kepada setiap peserta didik dan dikerjakan secara individu.

2. Tes Kelompok

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data tentang aktivitas peserta didik dalam bekerjasama secara berkelompok untuk memecahkan soal cerita matematika pada pokok bahasan pengukuran waktu, jarak, dan kecepatan dengan menggunakan media kartu soal yang diberikan oleh guru.

3. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung (dari awal pembelajaran – akhir pembelajaran). Pengamatan dilakukan oleh satu orang pengamat.

4. Angket

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data tentang respon peserta didik terhadap pembelajaran matematika dalam mengerjakan soal cerita dengan menggunakan metode bermain kartu soal.

G. Analisis Data

Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan siswa digunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes antar siklus.

Terdapat dua jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian tindakan kelas ini, yakni secara kualitatif dan kuantitatif. Data secara kualitatif yakni menggambarkan kenyataan yang diperoleh siswa pada saat proses pembelajaran dan wawancara untuk mengetahui pandangan atau sikap siswa dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan data secara kuantitatif yakni berupa penilaian kemampuan siswa. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada setiap siklusnya dengan cara

memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut:

1. Penilaian Tes

a. Penilaian Individu

Penilaian tes individu diperoleh dari hasil nilai tes kemampuan setiap peserta didik yang terdiri dari lima soal yang dinyatakan dengan rumus :

$$\text{Nilai perolehan akhir} = \frac{\text{skor yang benar}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

b. Penilaian Kelompok

Penilaian kelompok diperoleh dari hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik, dalam hal ini dinyatakan dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah skor dalam tahapan bermain kartu soal yang dilakukan peserta didik

N = Jumlah skor ideal tahapan kegiatan bermain kartu soal tiap siklus

2. Penilaian Ketuntasan Belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perseorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, seorang

siswa dikatakan berhasil jika telah mencapai taraf penguasaan minimal nilai 70. Adapun kriteria ketuntasan belajar siswa secara perorangan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kriteria tingkat ketuntasan/kelulusan belajar siswa dalam pembelajaran

Lulus ≥ 70	Sangat Baik	91 - 100
	Baik	81 - 90
	Cukup	70 - 80
Tidak lulus < 70	Kurang	50 - 69
	Sangat kurang	0 - 50

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kolaborasi, kelas disebut tuntas belajar jika di kelas tersebut terdapat 80 % siswa yang telah mencapai nilai lebih dari sama dengan 70. Berikut tingkat keberhasilan belajar yang dikelompokkan kedalam lima kategori, yaitu:

Tabel 3.2

Kriteria Tingkat Keberhasilan Klasikal

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
90% - 100%	Sangat Baik
80% - 89%	Baik
60% - 79%	Cukup
40% - 59%	Kurang
<40 %	Sangat Kurang

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Adapun analisis tes tersebut menggunakan nilai rerata kelas yaitu dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibagi jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan: X = nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

2. Analisis Observasi

a. Guru

Observasi terhadap guru sebagai pengajar, akan dicari persentase kemampuan guru dalam proses pembelajaran matematika dalam mengerjakan soal cerita pokok bahasan pengukuran waktu, jarak, dan kecepatan dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Adapun analisis observasi dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Jumlah skor dalam tahapan bermain kartu soal yang dilakukan guru

N = Jumlah skor ideal tahapan kegiatan bermain kartu soal tiap siklus

Adapun jumlah masing masing tahapan bermain kartu soal dalam pembelajaran yang mampu dilakukan guru, diberikan kriteria penilaian dengan skor 1(sangat kurang), 2 (kurang), 3 (baik) dan 4 (sangat baik). Sedangkan jumlah skor ideal dalam tahapan kegiatan pembelajaran matematika dengan metode bermain kartu soal berjumlah 24 tahap dikalikan skor maksimal 4.

Tabel 3.3

Tingkat keberhasilan guru dalam pembelajaran

Tingkat keberhasilan	Kriteria
$\geq 90 \%$	Sangat baik
80 – 89 %	Baik
60 – 79 %	Cukup
40 – 59 %	Kurang
$\leq 40 \%$	Sangat kurang

b. Peserta Didik

Angket respon peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan metode bermain terdiri dari 10 soal, kemudian dianalisis tiap item soal dengan cara menghitung siswa yang menjawab sama pada soal tersebut dibagi dengan jumlah siswa keseluruhan dikalikan 100%. Adapun analisis hasil respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

f = Jumlah siswa yang menjawab

N = Jumlah siswa keseluruhan

Tabel 3.4

Kriteria respon siswa dalam pembelajaran (kelas)

Tingkat keberhasilan	Kriteria
$\geq 90\%$	Sangat baik
80 – 89 %	Baik
60 – 79 %	Cukup
40 – 59 %	Kurang
$\leq 40\%$	Sangat kurang

H. Indikator Kinerja

Dengan melihat latar belakang permasalahan dan untuk meningkatkan kemampuan mengerjakan soal cerita matematika pokok bahasan pengukuran waktu, jarak, dan kecepatan dengan menggunakan metode bermain kartu soal, maka diperlukan indikator sebagai berikut :

1. Siswa

- a) Siswa mampu menyelesaikan tes kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika dengan metode bermain kartu soal dengan skor minimal 70, dan kelas disebut tuntas secara klasikal jika di kelas tersebut terdapat 80 % peserta didik yang telah mencapai nilai lebih dari sama dengan 70.
- b) Respon siswa dalam kategori baik (80 %) berdasarkan hasil angket

2. Guru

- a) Observasi = hasil observasi kemampuan guru sebesar 80 %.

I. Tim Peneliti dan Tugasnya

1. Peneliti

- a. Nama : Rizka Nurul Fauzi
- b. Nim : D37208004
- c. Jur/Fak : PGMI/Tarbiyah
- d. Tugas :
 - 1) Bertanggung jawab atas kelancaran pelaksanaan kegiatan
 - 2) Menyusun RPP dan instrumen penelitian yang lain
 - 3) Terlibat dalam semua jenis kegiatan

2. Guru Kelas

a. Nama : Helmi, S.Pd

b. Jabatan : Guru Kelas V SDN Wonokusumo II Mojosari

c. Tugas :

- 1) Bertanggung jawab atas kelancaran pelaksanaan kegiatan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, sebagaimana pemaparan berikut ini:

1. Siklus I

Siklus I merupakan proses pembelajaran matematika pokok bahasan menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pengukuran waktu, jarak, dan kecepatan dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Siklus I dilaksanakan di kelas V dengan jumlah peserta didik 35 pada hari Senin, 09 Januari 2012 jam pelajaran ke satu dan dua dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Pada tahap perencanaan, persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan siklus I adalah mengadakan tes awal untuk mengetahui kemampuan dasar peserta didik. Materi yang diujikan adalah tentang pengukuran waktu, jarak dan kecepatan. Pada tahap perencanaan juga dipersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal. kemudian dipersiapkan juga kartu soal dengan ukuran 10 x 15 cm yang

digunakan untuk perlakuan terhadap peserta didik. Di samping itu disiapkan pula alat evaluasi untuk mengetahui keberhasilan peserta didik.

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan diawali dengan guru mengondisikan peserta didik agar siap dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena saat akan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar masih terlihat beberapa siswa yang ramai. Kemudian guru memberikan motivasi kepada peserta didik tentang kegunaan materi yang akan dipelajari, yakni dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan. Selain itu, untuk mengukur kemampuan peserta didik, guru melakukan Tanya jawab mengenai pengertian waktu, jarak dan kecepatan dalam pengukuran. Hanya terdapat beberapa peserta didik yang berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, sedangkan yang lainnya tidak menjawab karena malu, tidak berani dan kurang percaya diri serta ada juga yang kurang memahami pertanyaan dari guru.

Pada saat pembelajaran inti, guru menjelaskan materi tentang pengukuran waktu, jarak dan kecepatan. Pada saat guru menjelaskan materi terdapat 82 % peserta didik yang memperhatikannya, sedangkan peserta didik yang lainnya masih ada yang bercanda dan mengganggu teman yang lain.

Kegiatan selanjutnya adalah peserta didik dibentuk menjadi 5 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 7 orang peserta didik. Kemudian guru memberikan kartu soal yang berukuran 10 x 15 cm kepada masing-masing peserta didik. Setelah itu setiap peserta didik disuruh untuk menuliskan soal cerita matematika materi pengukuran waktu, jarak dan kecepatan pada kartu soal yang diberikan guru kemudian dikumpulkan kembali pada guru. Selanjutnya salah satu peserta didik diminta untuk mengocok kartu soal yang berisi pertanyaan kemudian membagikannya secara acak kepada teman-temannya dan masing-masing peserta didik mendapat satu buah kartu. Setiap peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya dan memecahkan soal yang telah diterima secara bersama-sama. Setelah selesai, soal yang tidak dimengerti peserta didik diselesaikan bersama-sama dengan bimbingan guru.

Di akhir pertemuan guru memberikan tes kepada peserta didik yang dikerjakan secara individual yang berupa tes formatif. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan individu.

Dari hasil pengamatan, masing-masing kelompok saling berdiskusi untuk menyelesaikan soal cerita secara bersama-sama. Mereka mulai terbiasa dengan kondisi belajar kelompok, meski pada awalnya ada beberapa siswa yang malu untuk bergabung dalam kelompoknya. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil observasi aktivitas kelompok pada kegiatan

pembelajaran yang rata-rata keseluruhan dari aktivitas kelompok mencapai 66,2 %

Data hasil penelitian untuk aktivitas kelompok selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal pada siklus I disajikan dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1
Data Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Pada Siklus I

No	Aspek Yang Dinilai	Prosentase
1	Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika	65 %
2	Aktif mengajukan pertanyaan/tanggapan	67,9 %
3	Kerjasama dalam diskusi kelompok	67 %
4	Peserta didik menyelesaikan tugas pembelajaran	65 %
Rata-rata keseluruhan		66,2 %

Secara lebih jelas, data tersebut disajikan dalam bentuk gambar 4.1



Gambar 4.1
Diagram hasil observasi aktivitas kelompok pada siklus I

Tes pada siklus I dilaksanakan pada akhir pertemuan dengan memberikan soal tes formatif kepada peserta didik, dan dari hasil tes tersebut diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Adapun nilai rata-rata kelas yaitu 75,4 dan prosentase ketuntasan klasikal mencapai 74,3 % (26 peserta didik yang tuntas belajar). Secara lebih jelas data tersebut disajikan pada lampiran.

Diskusi hasil siklus I merangkan bahwa peserta didik kelas V SDN Wonokusumo II dalam penelitian ini sudah mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberikan tindakan, namun indikator penelitian belum tercapai. Jadi perlu adanya tindakan siklus II.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada siklus I yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas

belum mencapai indikator penelitian yang telah ditetapkan. Hal ini dikarenakan oleh beberapa hal, yakni:

- a. Guru belum terbiasa menciptakan suasana belajar dengan menggunakan metode bermain kartu soal karena pada pembelajaran sebelumnya metode ini belum diterapkan kepada peserta didik. Hal ini diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam proses belajar mengajar yang mencapai 68,75 %.
- b. Sebagian peserta didik belum terbiasa dengan kondisi belajar yang menggunakan metode bermain kartu soal. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata prosentase aktivitas kelompok dalam pembelajaran yang hanya ada satu kelompok yang mencapai 66,2 %.
- c. Rata-rata skor awal peserta didik sebesar 62,3, sedangkan hasil evaluasi pada siklus I mencapai rata-rata 75,4 dan prosentase ketuntasan klasikal mencapai 74,3 %. Hal ini sudah mencapai peningkatan. Akan tetapi, masih perlu ditingkatkan lagi.
- d. Respon siswa berdasarkan hasil angket pada siklus I ini mencapai 71,4 %.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas perlu dilaksanakan siklus selanjutnya yakni siklus II untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I. Maka pada pelaksanaan siklus II dapat dibuat perencanaan yang lebih matang, seperti memberikan motivasi baik kepada peserta didik atau kelompok agar lebih aktif lagi dalam kegiatan belajar, serta guru lebih

intensif dalam memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan

2. Siklus II

Pada siklus I indicator penelitian yang telah ditentukan belum tercapai dengan maksimal. Oleh karena itu, dilanjutkan pada siklus berikutnya, yakni siklus II. Pada siklus II dilaksanakan di kelas V dengan jumlah peserta didik 35 pada hari Sabtu, 14 Januari 2012 jam pelajaran ke satu dan dua dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Pada saat pembelajaran siklus II, guru melaksanakan pembelajaran yang lebih bervariasi. Guru memberikan apersepsi tentang pengukuran waktu, jarak dan kecepatan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pada siklus II peserta didik sudah mengalami peningkatan dengan banyaknya peserta didik yang antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Pada kegiatan inti diawali dengan penjelasan secara umum dari guru tentang cara menyelesaikan soal cerita dalam pokok bahasan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan. Pada siklus II ini guru membagi peserta didik menjadi 7 kelompok dan masing-masing kelompok hanya terdiri dari 5 orang. Hal ini dikarenakan agar kerjasama setiap kelompok bisa terjalin dengan baik dibandingkan dengan siklus I yang jumlah masing-masing kelompok terlalu banyak. Kemudian guru membagikan kartu soal yang sudah didesain lebih menarik daripada siklus I. Setiap kelompok disuruh

menuliskan soal cerita matematika dengan materi pengukuran waktu, jarak dan kecepatan, setelah selesai kartu soal dikumpulkan kembali kepada guru dan diacak kemudian ditukarkan dengan kartu soal dari kelompok lain. Pada siklus II ini guru juga membuat soal cerita yang dituliskan pada kartu soal, kemudian dibagikan kepada masing-masing kelompok. Jadi, masing-masing kelompok akan mendapatkan dua kartu soal. setiap kelompok memecahkan soal yang telah diterima secara bersama-sama. Setelah selesai hasil dari diskusi dikoreksi secara bersama-sama oleh siswa dan guru.

Di akhir pertemuan, diadakan tes yang berupa tes formatif. Hasil tes ini kemudian diolah untuk menentukan skor peningkatan individu.

Dari hasil observasi pada kegiatan pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa prosentase aktivitas kelompok sudah meningkat. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata keseluruhan yang mencapai 79 %. Data hasil penelitian untuk aktivitas kelompok pada siklus II disajikan dalam tabel 4.2.

Tabel 4.2
Data Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Pada Siklus II

No	Aspek Yang Dinilai	Prosentase
1	Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika	77,9 %
2	Aktif mengajukan pertanyaan/tanggapan	81,4 %
3	Kerjasama dalam diskusi kelompok	78,5 %

4	Peserta didik menyelesaikan tugas pembelajaran	77,9 %
Rata-rata keseluruhan		79 %

Secara lebih jelas, data tersebut disajikan dalam bentuk gambar 4.2



Gambar 4.2
Diagram hasil observasi aktivitas kelompok pada siklus II

Tes siklus II dilaksanakan pada akhir pertemuan dengan memberikan soal tes formatif kepada peserta didik secara individu. Dan hasil tes siklus II tersebut diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Adapun nilai rata-rata kelas mencapai 87 % dan prosentase ketuntasan klasikal mencapai 85,7 %. Secara lebih jelas data tersebut disajikan pada lampiran.

Dari hasil observasi siklus I dan siklus II, diperoleh bahwa kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil diskusi kelompok menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan mencapai 66,2 %, sedangkan pada siklus II hasil diskusi kelompok mencapai prosentase 79 %. Selain itu hasil evaluasi individu yang dilaksanakan pada akhir pertemuan juga mengalami peningkatan, hal tersebut ditunjukkan dari hasil siklus I nilai rata-rata yang diperoleh adalah 75,4 % dan banyaknya peserta didik yang tuntas belajar ada 26 anak, sehingga ketuntasan klasikalnya mencapai 74,3 %. Pada siklus II nilai rata-rata mencapai 87 dan peserta didik yang tuntas ada 30 anak, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 85,7 %.

Hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran di kelas mengalami peningkatan, hal ini ditunjukkan bahwa pada siklus I mencapai 68,75 % dan pada siklus II mencapai 93,75 %. Pada siklus II ini respon peserta didik berdasarkan hasil angket juga mengalami peningkatan, yakni mencapai 88,6 % yang dibandingkan pada siklus I hanya mencapai 71,4 %. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa indikator kinerja sudah tercapai.

B. Pembahasan

Dari hasil pengamatan pada siklus I diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal,

ternyata rata-rata keseluruhan aktivitas kelompok mencapai 66,2 %. Hal tersebut dikarenakan jumlah masing-masing kelompok terlalu banyak yakni tujuh anak dan masing-masing anak mendapatkan kartu soal jadi kerjasama kelompok tidak kondusif.

Berdasarkan hasil tes siklus I yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas mencapai 75,4 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 74,3 % (yakni terdapat 26 peserta didik yang tuntas belajar). Hal ini mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diadakan tindakan siklus I. Selain itu, prosentase aktivitas guru dalam proses pembelajaran mencapai 68,75 % dan respon peserta didik berdasarkan hasil angket mencapai 71, 4 %, sehingga pada siklus I belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan pada penelitian ini.

Selanjutnya dari hasil pengamatan pada siklus II dapat diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal, ternyata rata-rata keseluruhan aktivitas kelompok prosentasenya mencapai 79 %. Hal tersebut dikarenakan guru membagi peserta didik menjadi 7 kelompok dan masing-masing kelompok hanya terdapat 5 anak, dan setiap kelompok hanya mendapat 2 kartu soal yakni dari guru dan masing-masing kelompok yang telah ditulisnya dan ditukarkan dengan kelompok lain. Jadi proses diskusi dari masing-masing kelompok menjadi kondusif.

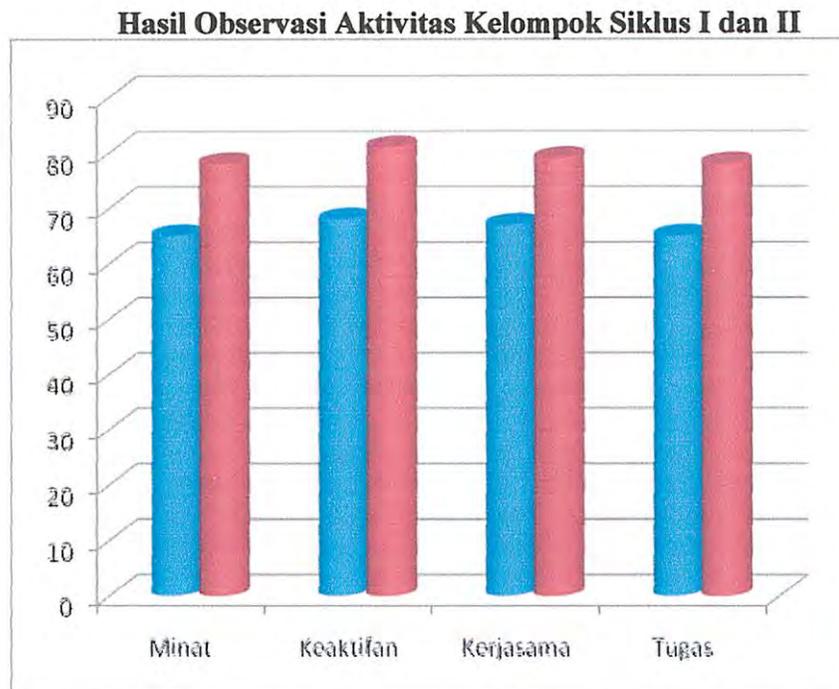
Pada siklus II ini hasil tes evaluasi mengalami peningkatan dibandingkan siklus I yakni mencapai 87 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 85,7 %. Selain itu, prosentase aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus II juga mengalami peningkatan yakni mencapai 93,75 % dan respon peserta didik berdasarkan hasil angket mencapai 88,6 %,

Data hasil penelitian untuk aktivitas belajar kelompok pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran matematika dengan pokok bahasan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan pada peserta didik kelas V disajikan dalam tabel 4.3.

Tabel 4.3
Data hasil observasi aktivitas kelompok pada siklus I dan II

No	Aspek Yang Dinilai	Siklus I	Siklus II
1	Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika	65 %	77,9 %
2	Aktif mengajukan pertanyaan/tanggapan	67,9 %	81,4 %
3	Kerjasama dalam diskusi kelompok	67 %	78,5 %
4	Peserta didik menyelesaikan tugas pembelajaran	65 %	77,9 %
Rata-rata keseluruhan		66,2 %	79 %

Secara lebih jelas, data tersebut disajikan dalam bentuk gambar 4.3



Gambar 4.3
Diagram hasil observasi aktivitas kelompok pada siklus I dan II

Sedangkan untuk hasil nilai rata-rata kelas siklus I dan II disajikan dalam tabel 4.4.

Tabel 4.4
Data Hasil Tes Evaluasi Nilai Rata-rata Kelas V Siklus I dan II

No	Hasil Tes Evaluasi	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata kelas	75,4	87

Secara lebih jelas, data tersebut disajikan dalam bentuk gambar 4.4



Gambar 4.4
Diagram Hasil tes evaluasi nilai rata-rata kelas V siklus I dan II

Meningkatnya aktivitas belajar peserta didik dan hasil tes individu peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan pokok bahasan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan dengan menggunakan metode bermain kartu soal pada peserta didik kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto telah berhasil karena telah mencapai indikator penelitian yang telah ditentukan

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode bermain kartu soal dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita matematika pokok bahasan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan pada peserta didik kelas V SDN Wonokusumo II Mojokerto. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal peserta didik kelas V SDN Wonokusuno II Mojokerto. Selain itu ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas belajar peserta didik pada saat diterapkannya metode bermain kartu soal pada mata pelajaran matematika. pada siklus I aktivitas kelompok secara keseluruhan hanya mencapai 66,2 % dan pada siklus II mencapai 79%.
2. Dengan menggunakan metode bermain kartu soal, kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita matematika pokok bahasan pengukuran waktu, jarak dan kecepatan mengalami peningkatan. Sebelum dilakukan tindakan siklus I, skor awal peserta didik sebesar 62,3. Setelah diterapkan tindakan siklus I nilai rata-rata mengalami peningkatan yakni 75,4 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 74,3 %. Pada siklus II juga mengalami peningkatan yakni nilai rata-ratanya mencapai 87 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 85,7 %.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian diatas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru-guru mata pelajaran matematika diharapkan dapat menerapkan metode bermain kartu soal sebagai salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika.
2. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pembelajaran matematika ataupun mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Baghdadi Abdurrahman.1996. *System Pendidikan di Masa Khalifah Islam*,
(Bangil: Al-izzah).
- Al-Khawarizmi,*Ensiklopedi Islam dan Ensiklopedi Matematika*,21April2008.
http://roebyarto.multiply.com/journal/item/27?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem
- Arikunto Suharsimi.2007.*Penelitian Tindakan Kelas*,(Jakarta: Bumi Aksara).
- Ismail Andang.2006.*Education Games*,(Yogyakarta:Pilar Media).
- Karso dkk.2007. *Pendidikan Matematika 1*,(Jakarta: Universitas Terbuka).
- MS Yahya, *Hakikat Manusia*,18 Mei
2011.ejournal.stainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/.../171/163
- Muhaimin MA, dkk.2006. *Strategi Belajar Mengajar*,(Surabaya: CV Citra Media),
- Mulyadi, *Model-model Penelitian Tindakan Kelas*, 22 Desember
2011.Staf.uny.ac.id/sites/default/files/.../prof.../model% 20PTK.docx
- Raharjo Marsudi,dkk.2009.*Pembelajaran Soal Cerita DI SD*,(Yogyakarta: Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidikan dan tenaga kependidikan).
- Simanjuntak Lisnawati, dkk.1993.*Metode Mengajar Matematika 1*,(Jakarta:Rineka Cipta).
- Sudarmono.2008.*Karya Tulis Ilmiah*.Jawa Tengah:Sudarmono.

Suwandi dan Basrowi.2008.*Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*,(Bogor: Ghalia Indonesia).

Susetyo Budi, *Alat Pengumpul Data*,10 Desember, 2005. [www.ditplb.or.id/files/jenis alat_pengumpul_data.doc](http://www.ditplb.or.id/files/jenis_alat_pengumpul_data.doc).

Syamrilaode, *Soal Cerita Matematika*, 15 Oktober, 2010. <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2063170-soal-cerita-matematika/>

Tim Konsorsium 3 PTAI.2005.*Perencanaan Pembelajaran*,(Surabaya:LAPIS PGMI).

Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional.2006,(Jawa Timur: DEPAG).

Yuli,W. Esti.2005. *Pembelajaran Matematika MI*,(Surabaya: LAPIS PGMI),

Zulkifl hasan,*Kekhalifahan Abbasiyah*,10 Juni 2008. <http://zulkiflihasan.files.wordpress.com/2008/06/jurnal-tamadun>