

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PERKALIAN DENGAN PERMAINAN KARTU
DI KELAS III A SEKOLAH DASAR NEGERI
PERCOBAAN PADANG**

TESIS



Oleh

**RIFNI IFFENDRI
NIM. 51735**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
memperoleh gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
KONSENTRASI PENDIDIKAN KELAS AWAL SD**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRACT

Rifni Iffendri: The Improvement of Activity and The Results of Learning Multiplication by Using Card Game at Elementary School Classroom Experiment IIIA Padang.

In mathematics learning, still encountered obstacles such as student activity is still lacking and students had not reached KKM. One way to increase the activity and multiplication of student learning outcomes is by using card game.

Recognizing this, the writer conducted classroom action research "The formulation of the problem is "How the activity and student outcomes by using the card game in learning multiplication at grade IIIA Experimental Primary Schoolin Padang?"

Subjects of this research is students in grade IIIA, with Themember are 24 student. The hypothesis of this research is the use of card games and activities to improve student outcomes multiplication grade IIIA. The goal of the research is to identify students' increased activity by using the card games on multiplication learning at grad IIIA Padang Experimental Primary School.

Effectiveness of action observed by observation sheets and tests at the end of each cycle. At the end of cycle I and II activities of students has increased. While the test results at the end of the I and II cycles continuously that reaches KKM is 66.6 and 83.3. From the above description can be concluded that, by using the card games and activities could be improved students outcomes multiplication Elementary School at grad IIIA Percobaan Primary school.

ABSTRAK

Rifni Iffendri: Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Perkalian Dengan Permainan Kartu Di Kelas IIIA SD Negeri Percobaan Padang.

Dalam pembelajaran matematika, masih ditemui hambatan diantaranya aktivitas siswa masih kurang dan hasil belajar siswa belum mencapai KKM. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkalian siswa adalah dengan permainan kartu .

Menyadari hal demikian, penulis mengadakan penelitian tindakan kelas yang rumusan masalahnya adalah ”Bagaimana aktivitas dan hasil belajar siswa dengan permainan kartu dalam pembelajaran perkalian di Kelas IIIA Sekolah Dasar Negeri Percobaan Padang?”

Subjek penelitian siswa kelas IIIA dengan jumlah siswa 24 orang. Hipotesis penelitian ini adalah penggunaan model permainan kartu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkalian siswa kelas IIIA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dengan permainan kartu pada pembelajaran perkalian di kelas IIIA Sekolah Dasar Negeri Percobaan Padang.

Efektifitas tindakan diamati dengan lembaran observasi dan tes di akhir setiap siklus. Pada akhir siklus I dan II aktivitas siswa mengalami peningkatan. Sedangkan hasil tes diakhir siklus I dan II berturut-turut yang mencapai KKM adalah 66,6 dan 83,3. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan permainan kartu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkalian siswa kelas IIIA SD Negeri Percobaan Padang.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tesis saya dengan judul **Peningkatan aktivitas dan hasil belajar perkalian dengan permainan kartu di kelas III A SD Negeri Percobaan Padang**, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Februari 2011

Saya yang Menyatakan

Rifni Iffendri
NIM: 51735

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan serta membuka pikiran penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah dan kebenaran di muka bumi ini. Tesis ini ditulis dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Judul tesis ini adalah Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Perkalian Dengan Permainan Kartu Di Kelas III A SD Negeri Percobaan Padang.

Dalam penyelesaian tesis ini , penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang tulus kepada yang terhormat:

1. Pada pembimbing yaitu Dr. Mulyardi, M.Pd dan Dr. Mardiah Harun, M.Ed yang telah memberikan banyak petunjuk dan sumbang saran serta bimbingan mulai dari proposal, penelitian, dan sampai penulisan tesis ini.
2. Dr. Taufina Taufik, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Dasar dan dosen penguji, yang telah telah memberikan fasilitas serta saran yang konstruktif dalam rangka penyelesaian tesisi ini.
3. Prof. Dr. Ahmad Fauzan dan Prof. Dr. Gusril, M.Pd sebagai dosen penguji, yang juga sangat banyak memberikan saran yang berarti untuk penyempurnaan tesis ini.
4. Dinas Pendidikan Kota Padang yang telah memberi izin, sehingga terlaksananya penelitian ini.
5. Kepala SD Negeri Percobaan Padang, Saparman Nur, S.Pd, yang telah memberikan fasilitas sehingga terlaksana penelitian ini.

6. Linda Susanti, S.Pd guru kelas III A SD Negeri Percobaan Padang, yang telah mencurahkan pikiran dan tenaga demi terlaksananya penelitian ini.
7. Dosen-dosen Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah membimbing selama mengikuti perkuliahan.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah ikut membantu dalam penyelesaian tesis ini.

Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini bermamfaat dalam menambah khasanah ilmu pengetahuan Pendidikan Dasar dan dapat digunakan sebagai pedoman untuk penelitian lebih lanjut.

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK BAHASA INGGRIS.....	i
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	ii
PERSETUJUAN AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Masalah dan Fokus Penelitian.....	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori	12
1. Hasil Belajar	12
2. Aktivitas Belajar	14
3. Permainan Matematika	17
4. Penerapan Permainan Kartu Dalam Pembelajaran.....	24
5. Aktivitas Dalam Permainan Kartu	30
6. Penilaian Hasil Belajar.....	31
7. Karakteristi Siswa Kelas Awal.....	33
B. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III. METODE PENELITIAN.....	37

A. Setting Penelitian.....	37
B. Rancangan Penelitian.....	38
C. Prosedur Penelitian.....	41
D. Data dan Sumber Data	45
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instumen Data.....	46
F. Analisis Data.....	48
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasi Penelitian.....	51
1. Hasil dan Temuan Penelitian Siklus I.....	51
2. Hasil dan Temuan Penelitian Siklus II	68
B. Pembahasan	77
V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	83
A. Simpulan... ..	83
B. Implikasi	83
C. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai ulangan harian materi perkalian siswa kelas IIIA SD Negeri Percobaan Padang TP. 2010/1011	4
2. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran	49
3. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada siklus I.....	65
4. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada siklus II.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Klasifikasi Permainan Matematika.....	21
2. Proses Menciptakan Situasi Belajar yang Kondusif.....	24
3. Penerapan Permainan Matematika dalam Pembelajaran.....	26
4. Bentuk Kartu dalam Pembelajaran Matematika.....	27
5. Siswa Mengocok Kartu.....	28
6. Siswa Membagikan Kartu.....	28
7. Siswa Selesai Bermain.....	29
8. Kerangka Konseptual Penelitian.....	36
9. Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	40
10. Cara Pemasangan Kartu.....	60
11. Siswa Bermain dalam Kelompoknya.....	60
12. Siswa Bermain Kartu di Depan Kelas.....	63
13. Siswa Menjelaskan Permainan Pada Temannya.....	72
14. Siswa Menyelesaikan Permainannya dengan Benar.....	73
15. Siswa Mengerjakan Soal Perkalian di Papan Tulis	74
16. Contoh Kartu	77
17. Siswa Mengerjakan Soal di Papan Tulis.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Pertemuan I Siklus I	87
2. RPP Pertemuan II Siklus I	95
3. RPP Pertemuan III Siklus I	102
4. RPP Pertemuan I Siklus II	114
5. RPP Pertemuan II Siklus II	121
6. RPP Pertemuan III Siklus II	128
7. Petunjuk Pengisian Lembar Observasi Aktivitas Siswa	139
8. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus I	140
9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus I.....	141
10. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan III Siklus I.....	142
11. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus II.....	143
12. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus II.....	144
13. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan III Siklus II	145
14. Soal Tes Siklus I	146
15. Soal Tes Siklus II	147
16. Lembaran Hasil Belajar Siklus I	148
12. Lembaran Hasil Belajar Siklus II	149
19. Catatan Lapangan Pertemuan 1 Siklus I.....	150
20. Catatan Lapangan Pertemuan II Siklus I.....	151
20. Catatan Lapangan Pertemuan II Siklus I.....	152
21. Catatan Lapangan Pertemuan I Siklus II.....	153
22. Catatan Lapangan Pertemuan II Siklus II.....	154
23. Catatan Lapangan Pertemuan III Siklus II.....	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting untuk memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI (2006:135) disebutkan bahwa: Mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Mengingat pentingnya tujuan mata pelajaran matematika, maka pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) seharusnya dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa,

kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Disamping itu guru harus mampu menggunakan pendekatan atau model pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan. Dengan menyenangkan suatu pembelajaran khususnya pembelajaran matematika akan meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran tersebut dan mengurangi kecemasan siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga materi atau sesuatu yang disampaikan dalam pembelajaran akan mudah diserap yang tentunya akan meningkatkan kualitas siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran matematika.

Saat sekarang persepsi siswa terhadap matematika juga masih ada yang salah, dimana kebanyakan siswa beranggapan bahwa matematika hanya berguna untuk berhitung, sedangkan materi lain tidak atau kurang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya siswa merasakan manfaat matematika maka minat dan hasil belajar matematika siswa menjadi rendah.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas IIIA SD Negeri Percobaan Padang, ketika pembelajaran matematika materi perkalian, guru sudah mulai melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model-model pembelajaran yang bisa membangkitkan motivasi siswa. Proses pembelajaran tidak sepenuhnya lagi berpusat pada guru, siswa sudah berani mengerjakan soal-soal perkalian ke papan tulis, tapi siswa masih ada yang merasa malu atau segan bertanya kepada guru jika belum memahami materi yang dipelajari. Hasil analisa atau penilaian terhadap hasil belajar perkalian siswa, ternyata masih banyak siswa yang tidak bisa

menyelesaikan soal perkalian dengan benar. Ternyata masih ada siswa yang belum terampil perkalian dasar atau belum hafal perkalian. Dalam menyelesaikan soal perkalian, siswa masih menggunakan cara penjumlahan berulang. Pada umumnya siswa sudah paham konsep perkalian bilangan yang hasilnya tiga angka, tapi siswa sering salah dalam mengalikan bilangan satu angka dengan satu angka, dan salah dalam penjumlahan berulang. Jika siswa belum terampil perkalian dasar, maka materi pembelajaran berikutnya tidak bisa diselesaikan siswa dengan benar, karena pada umumnya materi pembelajaran membutuhkan proses perkalian dalam pengerjaannya. Bagi siswa yang belum lancar perkalian dasar, selama ini guru menyuruh siswa menghafal perkalian di rumah dan kemudian siswa disuruh membacakan perkalian dasar ke depan kelas secara bergantian jika ada waktu senggang. Bagi siswa yang belum menguasai konsep perkalian atau belum lancar perkalian dasar, guru juga memberikan latihan kepada siswa pada jam terakhir untuk membaca perkalian

Pembelajaran dengan menggunakan strategi di atas belum memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa, karena masih banyak nilai siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 80. Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari guru kelas IIIA SD Negeri Percobaan Padang, hasil belajar matematika siswa tentang materi perkalian terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1: Ketuntasan Nilai Ulangan Harian Semester I Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian di Kelas IIIA SD Negeri Percobaan Padang Tahun Pelajaran 2010/2011

NO	NAMA	NILAI	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	AN	100	√	
2	AA	90	√	
3	ASE	90	√	
4	ASP	100	√	
5	CCH	100	√	
6	DP	75		√
7	DF	50		√
8	FF	75		√
9	KAI	50		√
10	KSK	90	√	
11	MOR	100	√	
12	MM	100	√	
13	MR	90	√	
14	MRY	100	√	
15	MSAI	90	√	
16	NKS	50		√
17	RRP	50		√
18	RA	100	√	
19	WY	70		√
20	ZA	70		√
21	ZO	75		√
22	FAR	70		√
23	NFZ	75		√
24	DR	75		√
JUMLAH	24		12	12
	100%		50%	50%

Berdasarkan Tabel 1 di atas, terlihat 12 orang siswa sudah bisa mencapai KKM, sedangkan siswa yang lainnya belum berhasil melewati KKM yang ditetapkan sekolah. Siswa yang berhasil mencapai KKM baru mencapai 50%. Berdasarkan data di atas, peneliti menyimpulkan bahwa beberapa siswa sudah mantap perkalian dasar yaitu perkalian bilangan satu

angka dengan satu angka dan bisa mengerjakan soal tentang perkalian dengan benar, namun sebagian siswa belum bisa menyelesaikan soal dengan baik karena perkaliannya dasarnya belum lancar. Kenyataan ini adalah akibat dari proses pembelajaran matematika tentang perkalian bilangan yang dilakukan guru belum bervariasi dan kurang meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa.

Sebagaimana diketahui Sekolah Dasar Negeri Percobaan Padang adalah Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional dan tuntutan KKM nya yang begitu tinggi yaitu 80, maka guru perlu meningkatkan lagi proses pembelajaran sehingga siswa bisa mencapai ketuntasan yang maksimal dan menciptakan model- model pembelajaran yang yang bisa membantu siswa memantapkan perkalian dasar dengan baik, sehingga konsep perkalian dasar tersebut dapat mempermudah siswa dalam menyelesaikan materi yang berhubungan dengan perkalian dalam pembelajaran matematika. Mengingat siswa kelas III adalah siswa yang menyenangi dunia bermain, maka guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Pembelajaran itu bisa membuat siswa aktif dan termotivasi untuk belajar matematika. Dengan menciptakan pembelajaran yang inovatif, diharapkan dapat mempermudah siswa untuk menerima dan memahami matematika. Banyak model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran Belajar Sambil Bermain (BSB) adalah salah satu model yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Menurut Dienes (dalam Ruseffendi,1993:125-127), konsep-konsep matematika akan berhasil jika dipelajari dalam tahap-tahap tertentu. Dienes membagi tahap-tahap belajar menjadi 6 tahap, yaitu: (1) Permainan Bebas (*Free Play*) (2) Permainan Yang Menggunakan Aturan (*Games*) (3)Permainan Kesamaan Sifat (*Searching For Communalities*) (4) Permainan Representasi (*Representation*) (5) Permainan dengan Simbolisasi (*Symbolization*) (6) Permainan dengan Formalisasi (*Formalization*)

Berdasarkan pendapat di atas, salah satu cara permainan yang bisa dimanfaatkan dan dapat dikembangkan sebagai model pembelajaran di sekolah serta diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkalian adalah dengan ”Permainan menggunakan aturan (*Games*)”. Pada permainan yang disertai aturan, siswa sudah mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu tapi tidak terdapat dalam konsep yang lainnya.. Dengan permainan, siswa diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan bagaimana struktur matematika itu. Makin banyak bentuk-bentuk berlainan yang diberikan dalam konsep tertentu, akan semakin jelas konsep yang dipahami siswa, karena akan memperoleh hal-hal yang bersifat logis dan matematis dalam konsep yang dipelajari itu.

Model pembelajaran yang dikemukakan, mempunyai tujuan yang sama, yaitu membuat pembelajaran matematika menjadi bermakna, menarik dan menyenangkan, serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. Model-model pembelajaran tersebut dalam pelaksanaannya, selain menggunakan benda-benda konkret sebagai alat peraga, juga dapat

menyisipkan beberapa bentuk permainan sebagai pengembangan dan pemantapan konsep. Permainan dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu bentuk motivasi yang dapat menimbulkan minat siswa terhadap matematika. Siswa akan senang, tertarik, dan akan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika. Menurut Ruseffendi, permainan matematika amat bermanfaat terutama untuk : (1) Menimbulkan dan meningkatkan minat (2) Menimbulkan sikap positif terhadap matematika (3) Mengembangkan konsep (4) Latihan keterampilan (4) Hiburan (E.T. 1979). Siswa kelas awal SD masih berada dalam usia bermain, maka pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan bermacam-macam permainan tentu akan meningkatkan minat siswa untuk belajar matematika.

Proses pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dan dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran di sekolah serta diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkalian adalah dengan permainan kartu . Kartu disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat berupa kartu untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika materi perkalian. Model kartu tersebut digunakan untuk pemantapan konsep perkalian dasar suatu bilangan.

Ruseffendi, (1990:93) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran kartu dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode ceramah atau informasi terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar,

karena banyaknya materi yang harus diterima di sekolah. Selain itu dengan menggunakan kartu ada keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari, karena siswa kelas rendah masih berada dalam dunia bermain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengetahui sejauh mana efektivitas permainan kartu tersebut bila digunakan dalam pembelajaran perkalian, karena berdasarkan observasi dan pengamatan di SD Negeri Percobaan Padang, pembelajaran dengan permainan kartu tersebut belum pernah digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada kompetensi dasar tentang perkalian. Seiring dengan hal tersebut, peneliti merasa terpanggil untuk memberikan solusi yang menurut peneliti mampu memperbaiki keadaan pembelajaran seperti yang telah diuraikan di atas. Peneliti yakin bila dengan menerapkan permainan kartu dalam pembelajaran matematika materi perkalian untuk kelas IIIA, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang diperoleh siswa serta tercapainya beberapa tujuan matematika yang tercantum dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI (2006:135) terutama untuk ketercapaian tujuan matematika tentang memahami konsep matematika dan menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Untuk membuktikan hal tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul : **Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Perkalian Dengan Permainan Kartu di Kelas IIIA Sekolah Dasar Negeri Percobaan Padang.**

B. Masalah dan Fokus Penelitian

1. Masalah Penelitian

Berdasarkan fenomena yang teramati selama *observasi*, peneliti melihat bahwa pembelajaran matematika di SD Negeri Percobaan ini perlu ditingkatkan, mengingat tuntutan KKM yang begitu tinggi, yang ditunjukkan dengan hasil belajar yang masih kurang memuaskan. Hal ini disebabkan karena pola pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa belum bervariasi, siswa kurang diberi kesempatan untuk bereksplorasi. Apapun pendekatannya, banyak para ahli matematika yang sependapat bahwa pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) hendaknya menggunakan benda-benda konkret yang sedapat mungkin ada di sekitar kehidupan sehari-hari siswa. Dalam menanamkan konsep abstrak, disamping perlu adanya alat peraga, guru hendaknya mengupayakan pula adanya proses berabstraksi agar siswa memahami makna dari konsep tersebut. Untuk merancang pola pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) agar menarik dan menyenangkan, kiranya guru perlu memperhatikan beberapa model pembelajaran seperti Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM), hal ini dimaksudkan agar pembelajaran matematika menjadi bermakna, menarik, dan menyenangkan, serta dapat memotivasi siswa untuk belajar, sebagai aplikasi dari model-model tersebut, kiranya bentuk permainan dapat dijadikan sebagai pengembangan dan pemantapan konsep. Permainan kartu dalam pembelajaran matematika materi perkalian merupakan salah satu bentuk permainan matematika yang

dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan pematapan konsep perkalian.

2. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti memfokuskan penelitian ini pada : peningkatan aktivitas dan hasil belajar perkalian dengan permainan kartu di kelas IIIA SD Negeri Percobaan Padang.

Adapun rumusan masalah secara khusus adalah :

- a. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan permainan kartu dalam pembelajaran perkalian di kelas IIIA Sekolah Dasar Negeri Percobaan Padang?
- b. Bagaimana hasil belajar perkalian siswa dengan permainan kartu di Kelas IIIA Sekolah Dasar Negeri Percobaan Padang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk mengetahui serta mendeskripsikan : peningkatan aktivitas dan hasil belajar perkalian siswa dengan permainan kartu di kelas IIIA Sekolah Dasar Negeri Percobaan Padang.

Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah :

- a. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dengan permainan kartu pada pembelajaran perkalian di kelas IIIA Sekolah Dasar Negeri Percobaan Padang.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar perkalian siswa dengan permainan kartu di kelas IIIA Sekolah Dasar Negeri Percobaan Padang

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran pada berbagai pihak diantaranya:

- a. Bagi guru bermamfaat untuk meningkatkan proses pembelajaran perkalian dalam membuat perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian dengan penggunaan permainan kartu
- b. Bagi siswa bermamfaat untuk memudahkan dalam memahami materi dan pementapan konsep dasar perkalian, membangkitkan aktivitas, dan motivasi belajar serta menimbulkan rasa senang terhadap matematika.
- c. Bagi peneliti untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan permainan kartu dalam pembelajaran matematika.