

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SOAL-SOAL CERITA  
DENGAN METODE BERMAIN DI KELAS II  
SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 04 GAUNG  
KECAMATAN LUBUK BEGALUNG  
KOTA PADANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar Sebagai Salah satu Persyaratan  
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**HERLINA  
NIM : 90291**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

## PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : Peningkatan Hasil Belajar Soal-Soal Cerita dengan Metode  
Bermain Di Kelas II SD Negeri No. 04 Gaung Kecamatan  
Lubuk Begalung Kota Padang

**Nama** : HERLINA

**NIM** : 90291

**Jurusan** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

### Tim Penguji

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua	: Dr. Mardiah Harun, M.Ed	(.....)
2. Sekretaris	: Drs. Syafri Ahmad, M.Pd	(.....)
3. Anggota	: Drs. Muhammadi, M.Si	(.....)
4. Anggota	: Dra. Khairanis, M.Pd	(.....)
5. Anggota	: Dra. Syamsu Arlis, M.Pd	(.....)

## ABSTRAK

**Herlina (2011): Peningkatan Hasil Belajar Soal-soal Cerita Dengan Metode Bermain Di Kelas II SDN No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa menyelesaikan soal cerita dalam pembelajaran matematika, guru dituntut untuk menemukan cara yang mudah dimengerti siswa. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar penjumlahan pengukuran waktu bagi siswa kelas II SDN No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung. Metode bermain adalah suatu cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan untuk menjelaskan konsep abstrak dalam matematika yang lebih menyenangkan (mencegah ketakutan siswa terhadap pelajaran matematika).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2010/2011 di SDN No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung, dengan subjek penelitian berjumlah 30 orang siswa. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, siklus II terdiri dari dua kali pertemuan. Prosedur penelitian dilakukan dalam lima tahap, yaitu : (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pelaksanaan, (4) pengamatan, (5) refleksi. Pelaksanaan pembelajaran penjumlahan pengukuran waktu menggunakan metode bermain terdiri dari lima tahap/langkah, yaitu : (1) pengaktifan pengetahuan yang sudah ada, (2) pemerolehan pengetahuan baru, (3) pemahaman pengetahuan, (4) menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh, (5) refleksi.

Setelah dilakukan penelitian terungkap bahwa penggunaan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran penjumlahan pengukuran waktu bagi siswa kelas II SDN No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa pada siklus I pertemuan 1 dengan rata-rata nilai 32.66, pertemuan 2 dengan rata-rata nilai 79.3. Pada siklus II pertemuan 1 dengan rata-rata nilai 86.67 dan pertemuan 2 dengan rata-rata nilai 91.33.

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Soal-soal Cerita Dengan Metode Bermain di Kelas II SDN No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung*”.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Atas bantuan dari semua pihaklah akhirnya skripsi ini dapat terwujud. Sebagai rasa syukur dan bangga peneliti menyampaikan menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan sekaligus sebagai pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan kepada peneliti hingga skripsi ini selesai.
2. Ibu Dr. Mardiah Harun, M.Ed selaku pembimbing I, yang telah membimbing dan memotivasi peneliti hingga skripsi ini selesai.
3. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku Dosen Penguji I PGSD FIP UNP yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Khairanis, M.Pd selaku Dosen Penguji II PGSD FIP UNP yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Syamsu Arlis selaku Dosen Penguji III PGSD FIP UNP yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP, yang telah memberikan dukungan pada peneliti hingga skripsi ini selesai.
7. Ibu Yusni, S.Pd selaku Kepala SDN No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung, yang bersedia mendengarkan keluh kesah peneliti hingga skripsi ini selesai.
8. Bapak dan Ibu guru staf pengajar serta pegawai SDN No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung, yang selalu memberikan semangat dan perhatian kepada peneliti hingga skripsi ini selesai.
9. Buat Afdal suamiku tercinta , buah hatiku Raudathul Rahmi dan Fajriati Afdal serta seluruh keluarga tercinta yang senantiasa ikhlas mendo'akan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sehingga selesainya skripsi ini.
10. Semua rekan-rekan mahasiswa SI PGSD seksi At 2 yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca. Walaupun belum sempurna semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, terutama bagi peneliti sendiri. Amin yarabbil'alamin.

Padang, Agustus 2011

**Peneliti**

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>Halaman Judul</b>	
<b>Halaman Persetujuan Ujian Komprehensif</b>	
<b>Abstrak</b>	
<b>Kata Pengantar</b>	
<b>Daftar Isi</b>	
<b>Daftar Lampiran</b>	
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI</b>	
<b>A. Kajian Teoritis</b>	
1. Hakekat Hasil Belajar Soal-soal Cerita	
a. Pengertian hasil belajar .....	7
b. Pengertian Soal-soal Cerita .....	9
2. Hakekat Metode Bermain	
a. Pengertian Metode .....	12
b. Pengertian Metode Bermain.....	13
c. Pengertian Bermain Dalam Belajar.....	14
d. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Soal-soal Cerita .....	15
3. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar.....	17
4. Kurikulum Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	19
5. Penilaian Pemebalaran Penjumlahan Dalam Soal Cerita Dengan Metode Bermain.....	20
<b>B. Kerangka Teori.....</b>	<b>22</b>
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
<b>A. Lokasi Penelitian</b>	
1. Tempat Penelitian .....	24
2. Subyek Penelitian .....	24
3. Waktu dan Lama Penelitian .....	25
<b>B. Rancangan Penelitian</b>	
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	25
2. Alur Penelitian .....	26
3. Prosedur Penelitian .....	27
<b>C. Data dan Sumber Data .....</b>	<b>29</b>
<b>D. Instrumen Penelitian.....</b>	<b>30</b>
<b>E. Analisis Data .....</b>	<b>31</b>

**BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

- 1. Siklus.....34
- 2. Siklus II.....50

**B. Pembahasan**

- 1. Siklus I.....63
- 2. Siklus II.....66

**BAB IV. PENUTUP**

- A. Simpulan .....69
- B. Saran.....70

**DAFTAR PUSTAKA ..... 71**

**DAFTAR LAMPIRAN**

## LAMPIRAN

### Halaman

Lampiran 1 : RPP Siklus I .....	73
Lampiran 2 : Instrumen Observasi RPP Siklus I Pertemuan I .....	80
Lampiran 3 : Instrumen Observasi RPP Siklus I Pertemuan II .....	83
Lampiran 4 : Lembaran Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I.....	86
Lampiran 5 : Lembaran Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II.....	88
Lampiran 6 : Lembaran Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I.....	90
Lampiran 7 : Lembaran Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	92
Lampiran 8 : Lembaran Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I .....	94
Lampiran 9 : Lembaran Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	95
Lampiran 10 : Lembar Pengamatan aspek Guru Siklus I Pertemuan I.....	96
Lampiran 11 : Lembar Pengamatan aspek Siswa Siklus I Pertemuan I.....	101
Lampiran 12 : Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus I pertemuan II.....	105
Lampiran 13 : Lembar Pengamatan aspek Siswa Siklus I Pertemuan II.....	109
Lampiran 14 : RPP Siklus II.....	113
Lampiran 15 : Instrumen Observasi RPP Siklus II Pertemuan I.....	119
Lampiran 16 : Instrumen Observasi RPP Siklus II Pertemuan II.....	122
Lampiran 17 : Lembaran Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan I.....	125
Lampiran 18 : Lembaran Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan II.....	127
Lampiran 19 : Lembaran Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan I.....	129
Lampiran 20 : Lembaran Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan II.....	131
Lampiran 21 : Lembaran Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan I.....	133
Lampiran 22 : Lembaran Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan II.....	134
Lampiran 23 : Lembar Pengamatan aspek Guru Siklus II Pertemuan I.....	135
Lampiran 24 : Lembar Pengamatan aspek Siswa Siklus II Pertemuan I.....	139
Lampiran 25 : Lembar Pengamatan aspek Guru Siklus II Pertemuan II.....	143
Lampiran 26 : Lembar Pengamatan aspek Siswa Siklus II Pertemuan II.....	148
Lampiran 27 : Rekapitulasi Hasil Pelaksanaan Melalui Metode bermain .....	152

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Soal-Soal Cerita dengan Metode Bermain Di Kelas II SD Negeri No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang

Nama : HERLINA

NIM : 90291

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Mardiah Harun, M.Ed  
NIP.19510501 197703 2 001

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd  
NIP. 19591212 198710 1 001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd  
NIP. 19591212 198710 1 001

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pentingnya siswa mempelajari dan memahami soal cerita matematika terutama pada sekolah dasar, agar nantinya siswa mampu mengaplikasikan dalam gambaran kehidupan sehari-hari atau dalam bidang lain yang tertuang dalam masalah kontekstual. Sehingga siswa mampu memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata. Soal yang disusun dalam bentuk kalimat verbal tersebut memungkinkan siswa menggunakan daya imajinasi dan kreativitasnya serta ide-ide dan nalarnya untuk mengemukakan berbagai alternative pemecahan soal-soal tersebut. Jika siswa dibina sejak dini dengan membiasakannya menyelesaikan soal-soal cerita, siswa akan merasakan manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari dan akan mudah baginya untuk menyelesaikan soal-soal cerita matematika yang berkaitan dengan soal cerita dijenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dalam kurikulum matematika khusus untuk pendidikan dasar yang dewasa ini dipakai, dalam KTSP 2006 dikemukakan bahwa tujuan khusus pengajaran matematika di sekolah dasar adalah :

“Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika, mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di SLTP, dan membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin”.

Salah satu materi dalam kurikulum pembelajaran matematika di sekolah dasar di kelas II adalah menyelesaikan soal cerita, materi ini tidak bisa diabaikan begitu saja, karena materi ini akan terus berlanjut sampai jenjang pendidikan perguruan tinggi. Untuk memecahkan soal cerita membutuhkan konsentrasi, karena soal cerita biasanya menggunakan logika lebih dari sekedar berhitung. Jika persamaan hitungnya sudah tersedia, maka siswa akan lebih mudah menyelesaikannya. Soal cerita mempunyai keberagaman dalam matematika, oleh sebab itu siswa harus mampu menyelesaikannya. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami soal cerita dan kemudian menuangkannya pada bentuk persamaan matematika. Siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran matematika jika menggunakan alat peraga dan pendekatan pembelajaran yang akan memudahkan siswa untuk memahami soal yang diberikan. Oleh karena itu perlu diperhatikan penyampaian materi pelajaran kepada siswa dengan memahami jalan cerita (dipahami dengan ilmu bahasa) dan persamaan matematikanya (disesuaikan dengan cara yang mudah dipahami siswa).

Untuk meningkatkan pemahaman siswa menyelesaikan soal cerita dalam pembelajaran matematika, guru dituntut untuk menemukan cara yang mudah dimengerti siswa, oleh karena itu salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah metode bermain, dalam menyampaikan materi pembelajaran, yang harus diperhatikan adalah penggunaan bahasa, dalam bahasa matematika yang biasa disebut bahasa logika dipergunakan untuk komunikasi ilmu, untuk komunikasi diperlukan ketepatan dan ketajaman penalaran dan bahkan apabila perlu mengorbankan kemudahan dan kelancaran komunikasi seperti yang kita lakukan

dalam kehidupan sehari-hari lebih mengutamakan kemudahan dan kelancaran komunikasi walaupun penalarannya menjadi tidak tajam dan tepat lagi. Kenyataan ini mengharuskan kita mulai melakukan pengembangan cara berfikir kepada suatu model yang dapat menuntun siswa agar mudah memahami pembelajaran matematika yang tetap berpijak pada kurikulum yang berlaku.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini memang masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Siswa belum diaktifkan secara optimal, mengejar target penyajian materi menjadi tujuan yang paling diutamakan sehingga lebih banyak berlangsung dari kegiatan yang lain. Namun demikian, dari hasil diskusi dengan guru yang dilibatkan dalam penelitian ini diperoleh kenyataan bahwa jika dilihat dari komposisi soal yang diteskan, secara umum siswa belum mampu menyelesaikan soal cerita. Para siswa masih mengalami kesulitan untuk menyelesaikan soal-soal matematika bentuk cerita. Dari hasil pengamatan terhadap lembar jawaban siswa terlihat bahwa ada beberapa penyebab, hal ini bisa memungkinkan terjadi, yaitu: kemampuan siswa dalam memaknai bahasa soal masih kurang, siswa belum dapat menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, serta kemampuan siswa dalam menentukan model matematika yang digunakan dalam penyelesaian soal. Akibatnya hasil belajar yang diperoleh tidak sesuai dengan harapan, Sehingga siswa tidak mampu menyelesaikan soal yang diberikan kepadanya.

Oleh karena itu agar pembelajaran matematika berlangsung dengan baik, seperti siswa yang aktif, kelas yang hidup dan dinamis, kompetitif serta kerjasama antar siswa dengan guru fasilitatornya, ada keinginan penulis untuk

menerapkan metode bermain dalam pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri No. 04 Gaung yang bertujuan untuk memperbaiki suasana kelas dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menyampaikan materi kepada siswa guru dituntut lebih kreatif memilih metode pembelajaran sehingga siswa tertarik terhadap materi yang diajarkan. Metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Salah satunya adalah metode bermain yang mengupayakan agar siswa bisa aktif, kreatif dan merasa senang dalam belajar. Melihat begitu pentingnya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika terutama dalam pemecahan soal cerita, maka penulis tertarik untuk mengangkatnya dalam sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul : “Peningkatan Hasil Belajar Soal-soal Cerita dengan Metode Bermain Di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung”. Sehingga masalah dan pemecahan dapat terungkap melalui penelitian ini.

## **B. Perumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah maka perumusan masalah dalam penelitian ini secara umum membahas tentang “Bagaimana peningkatan hasil belajar soal-soal cerita dengan metode bermain dalam pembelajaran matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung ?”

Permasalahan di atas dibahas lagi secara khusus mengenai :

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar soal-soal cerita dengan metode bermain dalam

pembelajaran matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar soal-soal cerita dengan metode bermain dalam pembelajaran matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung ?
3. Bagaimanakah penilaian dari pembelajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar soal-soal cerita dengan metode bermain dalam pembelajaran matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan rencana pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar soal-soal cerita dengan metode bermain dalam pembelajaran matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar soal-soal cerita dengan metode bermain dalam pembelajaran matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung.
3. Mendeskripsikan penilaian terhadap hasil belajar soal-soal cerita dengan metode bermain di Kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini hendaknya berguna dan bermanfaat sebagai :

1. Sebagai pedoman bagi guru dalam terutama guru matematika untuk berperan aktif dalam menciptakan strategi/metode pembelajaran yang mudah dipahami siswa.
2. Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan/penerapan metode pembelajaran matematika di kelas II SD.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri No. 04 Gaung Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang.
4. Menambah wawasan penulis dalam penggunaan metode bermain pada pelajaran matematika di kelas II SD.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Hakekat Hasil Belajar Soal-soal Cerita**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Mulyasa (2008:208) “Hasil belajar adalah penilaian yang dilakukan oleh guru atau pendidik secara langsung untuk mengukur perubahan tingkah laku yang telah terjadi pada peserta didik”. Penilaian hasil belajar harus ditujukan untuk mengetahui tercapai tidaknya standar kompetensi yang telah ditetapkan. Seorang siswa dikatakan telah belajar jika adanya perubahan tingkah laku pada siswa tersebut, yaitu perubahan tingkah laku yang menetap. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perubahan tingkah laku pada siswa tersebut merupakan hasil dari belajar. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Sudjana (2005:3) bahwa:” hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku.” Menurut Hudojo (1988:44) bahwa:” Hasil belajar adalah penguasaan hubungan yang telah diperoleh sehingga orang itu dapat menampilkan pengalaman dan penguasaan bahan pelajaran yang telah dipelajari.” Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan Sudjana (2005:22) bahwa: ”Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut diketahui bahwa hasil belajar yang telah diperoleh siswa merupakan pedoman bagi guru untuk mengetahui sejauhmana siswa menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar siswa

mencerminkan kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar. Hal ini berarti hasil belajar tidak terlepas dari pembelajaran yang diberikan guru. Namun, untuk mengetahui hasil belajar tersebut diperlukan evaluasi, sesuai dengan yang dinyatakan Nasution (1985:25) menjelaskan bahwa: "Dengan mengadakan evaluasi kita mengetahui kebaikan dan kekurangan usaha kita yang memperkaya kita sebagai pengajar, yang dapat kita gunakan di masa mendatang dengan anggapan bahwa keberhasilan sekarang juga akan memberikan hasil yang baik bagi siswa-siswa lain dikemudian hari. Dengan evaluasi, guru dapat memperhatikan sejauhmana keberhasilan dia mengajar seperti ketepatan memilih metode, memilih alat peraga yang digunakan terhadap proses belajar mengajar. Menurut Suryosubroto (1996:48) bahwa: "Efektivitas guru mengajar nyata dari keberhasilan siswa menguasai apa yang diajarkan guru itu." Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa: "Keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Bloom (dalam Sardiman 2003:23) mengemukakan kemampuan sebagai hasil belajar, terdiri dari 3 kemampuan yaitu:

- (1) kemampuan kognitif yaitu kemampuan dalam mengingat materi yang telah dipelajari dan kemampuan mengembangkan intelegensi;
- (2) kemampuan afektif, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan sikap kejiwaan seperti kecenderungan akan minat dan motivasi;
- (3) kemampuan psikomotor, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan dan fisik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil usaha yang diperoleh siswa melalui proses belajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, yang diukur melalui tes.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar matematika adalah hasil usaha yang diperoleh siswa melalui proses belajar pada soal cerita melalui metode bermain yang dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf yang diukur melalui tes pada subjek didik didasarkan pada Taksonomi Bloom, pada ranah kognitif.

#### **b. Pengertian Soal-Soal Cerita**

Soal cerita matematika merupakan soal matematika yang berbentuk cerita, sehingga pemahaman seorang siswa terhadap soal cerita tidak hanya faktor komputasi saja tetapi lebih dari itu siswa terlebih dahulu harus dapat memahami makna kalimat demi kalimat dari soal, yang kemudian membuat model matematika, melakukan perhitungan (komputasi), dan selanjutnya mengintrepetasikan hasil yang diperoleh ke dalam soal semula. Untuk memecahkan soal cerita memerlukan pemahaman tentang apa yang diuraikan dalam soal tersebut. Soal cerita adalah soal yang disusun dalam bentuk kalimat verbal yang mengharuskan siswa untuk menggunakan daya imajinasi dan kreativitasnya serta ide dan nalarnya dalam mengemukakan berbagai alternatif pemecahan soal tersebut.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994:188) dari kata “Soal dan cerita yang mempunyai arti hal yang harus dipecahkan dan cerita adalah tutran yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal yang dipecahkan”. Permasalahan matematika yang berkaitan dengan kehidupan nyata biasanya dituangkan melalui soal-soal berbentuk cerita (verbal). Menurut Endang (2005:7) “Soal cerita adalah soal yang dikemas dalam bentuk cerita”. 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 semakin panjang cerita yang disajikan. Sementara itu, menurut Herman (1988:95) “Soal yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bidang matematika dapat berbentuk cerita dan soal bukan cerita/soal hitungan”.

Selanjutnya, soal cerita merupakan modifikasi dari soal-soal hitungan yang berkaitan dengan kenyataan yang ada di lingkungan 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 II SD.

Untuk dapat menyelesaikan soal cerita, siswa harus menguasai hal-hal yang dipelajari sebelumnya, misalnya pemahaman tentang satuan ukuran luas, satuan ukuran panjang dan lebar, satuan berat, satuan isi, nilai tukar mata uang, satuan waktu, dan sebagainya. Disamping itu, siswa juga harus menguasai materi prasyarat, seperti rumus, teorema, dan aturan/hukum yang berlaku dalam matematika.

Pemahaman terhadap hal-hal tersebut akan membantu siswa memahami maksud yang terkandung dalam soal-soal cerita tersebut. Di samping hal-hal di atas, seorang siswa yang dihadapkan dengan soal cerita harus memahami langkah-langkah sistematis untuk menyelesaikan suatu masalah atau soal cerita matematika. 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; dan (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; dan (4) menggunakan penyelesaian untuk menjawab pertanyaan”. 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, Herman dan Surawidjaja (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 tidak relevan dengan permasalahan; (5) jangan menambahkan hal-hal yang tidak ada sehingga masalahnya menjadi berbeda dengan masalah yang dihadapi”.

Menurut Soedjadi (2000:192), 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/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; dan; (5) mengembalikan jawaban soal kepada jawaban asal”.

Mencermati beberapa pendapat di atas, maka langkah-langkah yang diperlukan untuk 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/kalimat matematika; (4) melakukan perhitungan (menyelesaikan kalimat matematika) dan; (5) menuliskan jawaban akhir sesuai dengan permintaan soal.

## **2. Hakekat Metode Bermain**

### **a. Pengertian Metode**

Metode pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Menurut S. Nasution “Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam suatu tugas atau pekerjaan agar dapat mencapai tujuan sesuai dengan yang ditetapkan”. Sedangkan menurut Abu Ahmad (2005:52) “Metode adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur”. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia metode adalah “Cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditetapkan”. Menurut Syaiful (2006:82-84), “Metode memiliki kedudukan; (1) sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajarmengajar (KBM); (2) menyiasati perbedaan individual anak didik; (3) untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tentunya faktor-faktor lain pun harus diperhatikan juga, seperti; faktor guru, faktor siswa, faktor situasi (lingkungan belajar), media, dan lain-lain.

#### **b. Pengertian Metode Bermain**

Sehubungan dengan metode bermain, salah satu tokoh yang dianggap paling berjasa adalah Plato seorang filsuf Yunani. Ia dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato anak-anak akan lebih mudah mempelajari Aritmatika dengan cara permainan. Sedangkan Sudono (2000:1) mengemukakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”. Menurut Arief (2002:79) “Permainan dapat dipakai untuk mempraktekkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana”.

Tujuan pemberantasan buta aksara dan buta angka untuk orang dewasa atau pelajaran membaca, menulis permulaan serta matematika adalah yang lazim dikaitkan dengan permainan. Dalam proses pembelajaran guru hendaknya memberikan kebebasan kepada setiap anak didiknya untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pemikiran mereka. Sebaiknya guru juga memberi kebebasan sesuai dengan sifat alami anak sehingga dalam mengembangkan kreatifitasnya anak tidak merasa takut untuk berbeda dengan gurunya.

Dari penjelasan di atas dapatlah disimpulkan bahwa metode bermain yang dimaksud adalah suatu cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan untuk menjelaskan konsep abstrak dalam matematika yang lebih menyenangkan (mencegah ketakutan siswa terhadap pelajaran matematika) agar siswa lebih paham dan lebih lama mengingatnya.

### **c. Pengertian Bermain dalam Belajar**

Teori belajar menurut Behavioristik (Thorndike), belajar merupakan proses pembentukan hubungan yang erat antara Stimulus (S) dengan Respon (R) semakin erat hubungan antara hubungan S-R maka proses belajar telah berlangsung dengan baik. Belajar merupakan teori yang diutamakan latihan-latihan. Teori ini juga akan mencoba berbagai cara dan usaha untuk mendapatkan respon yang benar. Dalam belajar dengan cara ini harus ada: (1) motif pendorong kegiatan; (2) ada bermacam-macam respon dalam situasi tertentu; (3) ada eliminasi mencapai tujuan.

Dengan bermain anak bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, anak-anak akan lebih senang dan menjadikan si anak lebih aktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Mayke (dalam Sudono, 2000:3) “Belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekkannya”. Dari sudut pandang psikonalisa (Sigmund Freud), memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan serta pengalaman yang menyenangkan. Freud percaya bahwa bermain penting dalam perkembangan emosi anak. Perkembangan emosi anak

yang dimaksud adalah dengan bermain proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat merangsang belajar siswa sehingga prestasi siswa dapat meningkat. Pandangan Freud tentang bermain akhirnya memberi ilham atau inspirasi kepada para ilmu jiwa untuk menggunakan bermain sebagai alat diagnosa ataupun “mengobati” anak yang bermasalah.

Belajar Matematika akan berhasil jika proses pengajaran diarahkan kepada konsep-konsep dan struktur-struktur yang termuat dalam pokok bahasan yang akan diajarkan, disamping hubungan-hubungan yang terkait antara konsep-konsep dan struktur-struktur

#### **d. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Dalam Pembelajaran**

##### **Soal-Soal Cerita**

Menurut Herman (2003:198) ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan keterampilan menyelesaikan soal cerita kepada siswa, yaitu: (1) memberikan soal cerita setiap jam pelajaran matematika dengan bentuk yang berbeda-beda dan (2) menarik perhatian siswa agar menikmati dalam aktivitas menyelesaikan soal cerita. Langkah-langkah yang diperhatikan dalam memberikan soal cerita kepada siswa setiap pelajaran adalah sebagai berikut : (1) sedapat mungkin siswa membaca soal cerita itu sendiri-sendiri; (2) guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengecek apakah soal cerita itu benar-benar dimengerti oleh siswa (contoh pertanyaan : “Apakah yang kau ketahui dari soal itu ?”, “Apa yang ditanyakan pada soal itu?”, dan lain-lain); (3) merencanakan metode penyelesaian; (4) menyelesaikan soal cerita; (4) menginterpretasikan hasil penyelesaian dalam konteks soal cerita.

Selanjutnya langkah-langkah untuk menarik perhatian siswa dalam aktivitas penyajian soal cerita adalah sebagai berikut : (1) membaca soal secara individu dan mendiskusikan arti soal cerita itu. Aktivitas ini dimaksudkan agar siswa mengerti maksud dari soal; (2) memberikan soal tanpa bilangan. Aktivitas ini dimaksudkan agar siswa terbiasa merencanakan penyelesaian sebelum bekerja; (3) memberikan soal cerita tetapi pertanyaan yang dimaksud dalam soal cerita tersebut jangan diberikan. Hal ini dimaksudkan agar siswa terangsang untuk berikir; (4) memberikan soal cerita dengan menghilangkan beberapa data. Hal ini dilakukan agar siswa terbiasa menganalisis, apakah suatu soal dapat diselesaikan apabila data kurang; (5) memberikan soal cerita dengan data yang lebih untuk menyelesaikan suatu soal cerita. Hal ini dimaksudkan agar siswa terbiasa menganalisis data-data yang diperlukan untuk menyelesaikan soal.

Soedjadi (1992:34) memberikan langkah-langkah penting dalam menyelesaikan soal cerita yaitu : (1) membaca soal dengan cermat untuk menangkap makna tiap kalimat; (2) memisahkan dan mengungkapkan : (a) Apa yang diketahui dalam soal; (b) apa yang diminya/ditanyakan dalam soal; (c) operasi/pengerjaan apa yang diperlukan; (3) membuat model matematika; (4) menyelesaikan model menurut aturan-aturan matematika sehingga mendapatkan jawaban dari model matematika tersebut; (5) mengembalikan jawaban model matematika kepada jawaban soal semula. Sedangkan menurut Polya solusi soal pemecahan masalah memuat 4 (empat) langkah fase penyelesaian yaitu : memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai dengan rencana, dan melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah

yang telah dikerjakannya. (Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia, 2001: 84).

### 3. **Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar**

Pembelajaran Matematika akan berhasil dengan baik apabila guru memahami perkembangan intelektual anak usia sekolah dasar. Siswa kelas II SD termasuk pada kelompok kelas rendah dan mempunyai pola berpikir yang nyata. Pada tingkat kelas rendah ini mempunyai tingkat keaktifan dan keingintahuan yang tinggi. Menurut Piaget dalam (<http://suryo.wordpress.com/2008/02/01>), “Anak adalah seorang yang aktif, membentuk atau menyusun pengetahuan mereka sendiri pada saat mereka mengeksplorasi lingkungan dan kemudian tumbuh secara kognitif terhadap pemikiran-pemikiran yang logis”. Usia anak sekolah dasar tidak terlepas dari keinginan dalam bermain. Menurut Froebel (dalam Soemitro, 1992:3) “Salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak adalah melalui bermain”. Sedangkan menurut Roosevelt dalam Soemitro (1992:3) “Keinginan bermain bagi anak-anak berhubungan dengan naluri gerak yang merupakan kodrat bagi anak-anak yang harus dipuaskan melalui hal-hal yang mengembirakan dan menarik bagi anak”.

Setiap siswa khususnya di sekolah dasar memiliki perbedaan antara satu dan lainnya, di samping persamaannya perbedaan menyangkut kapasitas intelektual, keterampilan, motivasi, persepsi, sikap, kemampuan minat, latar belakang kehidupan dalam keluarga, dan lain-lain. Perbedaan ini cenderung akan mengakibatkan adanya perbedaan dalam belajar setiap murid, baik dalam kecepatan belajarnya maupun keberhasilan yang dicapai murid itu sendiri.

Perkembangan dan karakteristik anak pada usia sekolah dasar berbeda-beda. Antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, karakteristik anak pada masa kelas rendah, berbeda pada masa kelas tinggi. Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran anak, usia sekolah dasar utamanya yang ada di kelas rendah belum dapat mengembangkan keterampilan kognitifnya secara penuh, akan tetapi anak di kelas tinggi sudah bisa mengembangkan keterampilan kognitif, dan sudah dapat berfikir, berkreasi secara luas. Murid datang ke sekolah dengan harapan agar bisa mengikuti pendidikan dengan baik. Tetapi tidak selamanya demikian. Berbagai masalah yang mereka hadapi, bersumber dari ketegangan karena ketidakmampuan mengerjakan tugas, keinginan untuk bekerja sebaik-baiknya tetapi tidak mampu, persaingan dengan teman, kemampuan dasar intelektual kurang, motivasi belajar yang lemah, kurangnya dukungan orang tua, guru yang kurang ramah dan lain-lain. Masalah tersebut tidak selalu dapat diselesaikan dalam situasi belajar mengajar di kelas, melainkan memerlukan pelayanan secara khusus oleh guru di luar situasi proses pembelajaran. Peran dan fungsi serta tanggung jawab guru di SD selain mengajar juga perlu memperhatikan keragaman karakteristik perilaku murid sebagai dasar penentuan jenis bantuan dan layanan dalam bimbingan belajar baik secara individual maupun kelompok. Pembelajaran langsung dari guru memberikan siswa pengalaman terstruktur, untuk mempelajari konsep-konsep, prosedur, terminologi dan keterampilan siswa memecahkan masalah apa saja yang menantang dalam pembelajaran.

#### 4. Kurikulum Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika di sekolah dasar akan berhasil dengan baik apabila guru memahami perkembangan intelektual anak usia sekolah dasar. Usia anak sekolah dasar berkisar antara 7 tahun sampai dengan 11 tahun. Menurut Piaget (dalam Mulyasa, 2008:52) “Perkembangan anak usia sekolah dasar termasuk dalam kategori operasional konkrit (nyata)”.

Pada usia operasional konkrit mempunyai ciri-ciri dengan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan tertentu yang logis, hal ini dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan konkrit yang dihadapi. Anak operasional konkrit sangat membutuhkan benda-benda konkrit untuk membantu perkembangan intelektualnya. Anak mulai mengatur data ke dalam hubungan-hubungan logis dan mendapatkan kemudahan dalam memanipulasi data dalam situasi pemecahan masalah.

Matematika adalah “ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan perhitungan, nalar/akal sehat tanpa melihat sebab non matematis (misalnya faktor alam atau yang lain) sehingga perhitungan yang dihasilkan dapat diterima akal sehat dan dapat dipertanggung jawab secara ilmiah”. Selanjutnya matematika secara umum menurut R.Soedjadi (2000:13) antara lain : (1) memiliki obyek kajian abstrak; (2) bertumpu pada kesepakatan; (3) berpola pikir deduktif; (4) memiliki simbol yang kosong dari arti; (5) memperhatikan semesta pembicaraan; (6) konsisten dalam sistemnya. Pada hakikatnya matematika menunjuk kepada segi-segi penting dan mendasar dalam matematika. Oleh sebab itu dalam mengelola pembelajaran guru perlu :

(1) menyajikan kegiatan yang beragam sehingga tidak membuat siswa jenuh; (2) menggunakan sumber belajar yang bervariasi, menyediakan buku acuan, dan metode pembelajaran; (3) memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, karena belajar akan lebih bermakna apabila berhubungan langsung pada permasalahan lingkungan siswa; (4) kreatif menggunakan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar, proses ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran; (5) menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan. Sejak kelas I SD, telah mulai dikenalkan bilangan-bilangan berupa angka-angka, simbol, penjumlahan dan pengurangan yang paling mudah dicerna sesuai dengan usia mereka. Hal ini sangat membantu mereka untuk memahami matematika untuk selanjutnya.

#### **5. Penilaian Pembelajaran Penjumlahan dalam soal cerita dengan metode bermain**

Penilaian adalah tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat berhasil. Penilaian berguna untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran dan dapat mengetahui hasil belajar. Menurut Zaifbio (2009, online tanggal 18-08-2010) “Penilaian adalah upaya untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak, penilaian berfungsi untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa”.

Penilaian hasil belajar siswa mencakup tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Menurut Bloom (dalam Zifbio online tanggal 18-08-2010) “Penilaian dalam pembelajaran harus mengacu pada tiga

jenis *domain* (ranah) yang melekat pada diri siswa yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor”. Akan diuraikan sebagai berikut:

### 1. Penilaian Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisa, dan kemampuan mengevaluasi. Pengukuran hasil belajar ranah kognitif dilakukan dengan tes tertulis. Bentuk tes tertulisnya adalah: pilihan ganda, uraian obyektif, isian singkat, menjodohkan, portofolio, dan performans.

### 2. Penilaian ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada siswa dalam bertingkah laku. Seperti, disiplin mengikuti pembelajaran di kelas, mempunyai motivasi tinggi untuk belajar, dan lain-lain. Ranah afektif memiliki lima jenjang, yaitu: menerima atau memperhatikan, menanggapi, menghargai, mengatur atau mengorganisasikan, dan karakteristik suatu nilai yang komplek.

### 3. Penilaian Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor berhubungan

dengan aktivitas fisik. Hasil belajar ranah psikomotor akan tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu.

## **B. Kerangka Teori**

Mengacu kepada rumusan masalah dan kajian teori yang dilakukan, maka kerangka teori penelitian adalah pembelajaran dengan metode bermain merupakan salah satu strategi yang digunakan oleh guru yang menuntut siswa untuk aktif kreatif dan efektif serta suasana menyenangkan dalam pembelajaran, model ini memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan lingkungan, memanipulasi obyek-obyek yang ada di dalamnya dan mengamati pengaruh dari memanipulasi obyek-obyek tersebut.

Dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan metode mengajar matematika harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Untuk siswa pada jenjang pendidikan permulaan pada umumnya masih senang bermain-main, maka pengajaran matematika akan lebih berhasil bila menggunakan metode bermain, karena anak didik dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata yang berkaitan dengan matematika.

Dengan metode bermain pengajaran matematika akan lebih menarik dan menyenangkan karena menggunakan benda-benda konkret yang telah dikenal oleh siswa, sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada pemecahan soal cerita. Selain menyenangkan bermain juga membantu anak untuk memahami materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan dan memecahkan masalah.

Penggunaan metode bermain bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Dengan aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran akan meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif belajar, meningkatnya siswa yang bertanya dan menjawab, meningkatnya jumlah siswa berinteraksi membahas materi pembelajaran. Dengan metode bermain ini guru akan mampu membawa siswa dalam situasi yang lebih kondusif, karena siswa lebih berperan dan lebih terbuka serta sensitif dalam kegiatan belajar mengajar.

## **BAB V KESIMPULAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan dalam Bab IV, maka peneliti menarik kesimpulan dari penelitian ini adalah :

- a. Perencanaan pembelajaran pengukuran waktu menggunakan metode bermain memiliki 5 langkah. Pembelajaran menggunakan metode bermain dibagi atas tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir. Pada awal kegiatan dilaksanakan pengaktifan pengetahuan yang sudah ada. Pada kegiatan inti dilaksanakan pemerolehan pengetahuan baru, pemahaman pengetahuan sambil bermain, Menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh, dan melakukan refleksi. Pada kegiatan akhir dilaksanakan tahap penutup, dimana siswa diarahkan untuk menyimpulkan pembelajaran dan melaksanakan tes.
- b. Pada pelaksanaan pembelajaran pengukuran benda menggunakan metode bermain dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif dan gembira, serta dapat membangun pengetahuan sendiri tanpa menunggu dari guru. Siswa terlatih berbagi pengalaman, berani menyampaikan pendapat yang ditemukannya. Fungsi guru berubah dari seorang pemberi pengetahuan menjadi pembimbing dan fasilitator. Hal ini terlihat dalam penyajian pembelajaran yang semula memberi penjelasan berubah menjadi fasilitator.
- c. Bentuk pembelajaran menggunakan metode bermain terhadap penjumlahan pengukuran benda dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I pertemuan I yakni 32.66, pada siklus II pertemuan I menjadi 86.67, dan siklus I pertemuan II yakni 79.3, pada siklus II pertemuan II yakni 91.33.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dapat dipertimbangkan :

- a. Bentuk pembelajaran pengukuran waktu melalui metode bermain harus dipertimbangkan oleh guru untuk menjadi pembelajaran alternatif dalam memilih pendekatan pembelajaran.
- b. Bagi guru yang ingin menggunakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain, disarankan untuk memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
  - 1) Lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan metode bermain.
  - 2) Memberikan perhatian, motivasi, dan bimbingan kepada siswa yang berkemampuan kurang dan pasif dalam kelompok, karena siswa yang demikian cenderung menggantungkan diri pada temannya.
- c. Guru perlu menyediakan media-media yang sesuai dengan materi guna untuk mempermudah siswa dalam memahami permasalahan.
- d. Melakukan kegiatan kerja kelompok dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
- e. Kepada kepala sekolah dasar dapat memberikan perhatian kepada guru terutama dalam meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi Abu, dkk, 2005. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka setia
- Arief. S. Sadiman. Dkk. (2003). Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Aristo Rahadi. (2003). Media Pengajaran. Jakarta: Depdiknas. Dirjen. PDM. Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Dwi.N, Hidayanto (2006). Pengembangan Pembelajaran IPS-SD Berbasis Component Display Theory ( CDT ). Jurnal Pendidikan.
- Harahap, Sofyan S. (2001). Tips Menulis Skripsi dan Menghadapi Ujian Komrehensif. Jakarta : Pustaka Quantum.
- Hudojo, Herman. (1988). Mengajar Matematika. Jakarta : Depdikbud.
- <http://suryo.wordpress.com/2008/02/01>
- <http://P4Tmtk.Com:www.id.Download> 14/11/2009
- Djamarah S.B. dkk, (2006) Strategi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta
- Kurikulum Tingkatan Satuan Pendidikan (2006) . Jakarta : Depdiknas.
- Kunandar. (2008). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa, E. (2008). Implementasi KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.
- R. Soejadi. (2000). Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia, Konstataasi Keadaan Masa Kini Menuju Masa Depan. Jakarta : Depdiknas.
- Soemitro,(1992). Permainan Kecil. Jakarta: Depdikbud.Dirjen Dikti. PPTK
- Sardiman, (2003). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugianto Mayke. (1995). Bermain dan permainan. Jakarta: Depdikbud..
- Suryosubroto. ( 1996). Proses Belajar Mengajar di Sekolah Jakarta: Rineka Cipta