

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI  
PENERAPAN PERMAINAN KARTU BRIDGE  
PADA SISWA KELAS II SDN 377  
KAMPUNG BARU**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Kewajiban Sebagai Salah Satu syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada  
Program Studi Pendidikan Matematika  
Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo**

**Oleh,**

**YUSDIANA  
NIM 07.16.12.0053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA JURUSAN TARBİYAH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
(STAIN) PALOPO  
2011**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI  
PENERAPAN PERMAINAN KARTU BRIDGE  
PADA SISWA KELAS II SDN 377  
KAMPUNG BARU**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Kewajiban Sebagai Salah Satu syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada  
Program Studi Pendidikan Matematika  
Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo**

**IAIN PALOPO**  
Oleh,

**YUSDIANA  
NIM 07.16.12.0053**

**Dibawa bimbingan:**

- 1. Drs. Hasri, M.A**
- 2. Nursupiamin, S.Pd.,M.Si**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA JURUSAN TARBIYAH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
(STAIN) PALOPO  
2011**



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusdiana  
Nim. : 07.16.12.0053  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi, atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain, yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi, adalah karya saya sendiri, selain kutipan yang di tunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 10 Desember 2011

Yang membuat pernyataan,

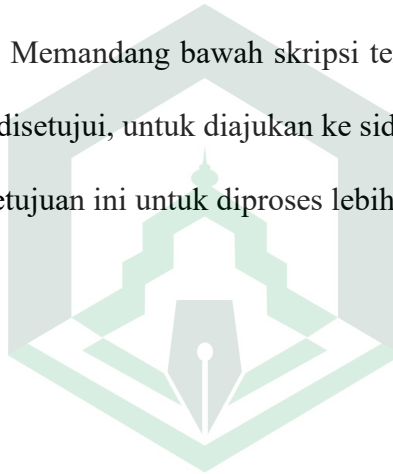
**Yusdiana**

Nim: 07.16.12.0053

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudari, YUSDIANA Nim., 07.16.12.0053, Mahasiswa Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Matematika pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Palopo. Setelah dengan seksama meneliti mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul: “*Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Permainan Kartu Bridge pada Siswa Kelas II SDN 377 Kampung Baru*”. Memandang bawah skripsi tersebut, telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui, untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini untuk diproses lebih lanjutnya.



Pembimbing I

IAIN PALOPO Pembimbing II

**Drs. Hasri, M.A**  
Nip. 19521231 198003 1 036

**Nursupiamin, S.Pd.,M. Si**  
Nip. 19810624 200801 2 008

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Lamp : -

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Tarbiyah Stain Palopo

Di

Palopo

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Yusdiana

Nim : 07.16.12.0053

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Permainan Kartu Bridge pada Siswa Kelas II SDN 377 Kampung Baru.

Menyatakan bahwa skripsi tersebut, sudah layak untuk diujikan

Demikian untuk diproses selanjutnya.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I

**Drs. Hasri, M.A**

Nip. 19521231 198003 1 036

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “*Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Permainan Kartu Bridge pada Siswa Kelas II SDN 377 Kampung Baru*” yang ditulis oleh **Yusdiana, NIM., 07.16.12.0053**, mahasiswa **Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Palopo**, yang dimunaqasahkan pada hari ..... 2011, yang telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar S.Pd.

### TIM PENGUJI

- |                                    |                   |         |
|------------------------------------|-------------------|---------|
| 1. Prof. H. Nihaya M., M. Hum      | Ketua sidang      | (.....) |
| 2. Sukirman Nurdjan, S. S., M. Pd. | Sekretaris Sidang | (.....) |
| 3. Sukirman Nurdjan, S. S., M. Pd. | Penguji I         | (.....) |
| 4. Muhammad Irfan Hasanuddin, M.A  | Penguji II        | (.....) |
| 5. Drs. Hasri, M.A                 | Pembimbing I      | (.....) |
| 6. Nursupiamin, S.Pd.,M.Si         | Pembimbing II     | (.....) |

### Mengetahui:

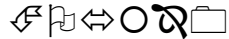
Ketua STAIN Palopo

Ketua Jurusan Tarbiyah

Prof. H. Nihaya M., M. Hum  
NIP.19511231 198003 1017

Drs. Hasri, M.A  
NIP. 19521231 198003 1 036

## PRAKATA



Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Salawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabiullah Muhammad saw sebagai teladan bagi seluruh umat manusia sekaligus *rahmatan lil 'alamin*.

Dalam penulisan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan, saran-saran dan dorongan moril, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis menyampaikan penghargaan yang setulus-tulusnya dan ucapan terimakasih yang tak terhingga, kepada ;

1. Prof. Dr. H. Nihayah M., Hum., sebagai ketua STAIN Palopo.
2. Prof. Dr. H. M. Said Mahmud. Lc., M.A., selaku Ketua STAIN Palopo periode 2006-2010. Yang telah membina, mengembangkan dan meningkatkan mutu Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Palopo.
3. Pembantu ketua I, II, dan III, yang telah mencurahkan segala tenaga dan pikiran selama penulis menempuh pendidikan di STAIN Palopo.
3. Drs. Hasri. M. A selaku pembimbing I dan pembimbing II Nursupiamin, S.Pd., M. Si., dan Bapak Muh. Hajarul Aswad, M.Si., yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya dalam mengarahkan peneliti untuk merampungkan skripsi ini.
4. Ketua Jurusan Drs. Hasri. M. A dan Sekretaris Drs. Nurdin K. M. Pd Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo serta seluruh staf dosen STAIN Palopo yang telah



banyak memberikan motivasi dan bimbingan dalam rangkaian proses perkuliahan sampai ke tahap penyelesaian studi.

5. Kepada Drs. Nasaruddin, M.Si., selaku ketua Prodi Matematika STAIN Palopo serta seluruh staf dan dosen Matematika terutama Nur Rahmah, S.Pd., M.Pd yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Kepala perpustakaan dan segenap karyawan perpustakaan STAIN Palopo yang telah memberikan sumbangsih berupa pinjaman buku kepada penulis, mulai dari tahap perkuliahan sampai kepada penulisan skripsi.

7. Kepada Kepala SDN 377 Kampung Baru beserta guru-guru dan staf, terutama guru bidang studi Matematika ibu Salmiati, S.Pd.I yang telah memberikan bantuan melakukan penelitian.

8. Kepada kedua orangtuaku yang tercinta ayahanda Yusuf dan ibunda Misem, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang. Begitu pula selama penulis mengenal pendidikan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, begitu banyak pengorbanan yang telah mereka berikan kepada penulis baik secara moril maupun material, sungguh penulis tidak mampu untuk membalas semua itu. Hanya doa yang dapat penulis persembahkan untuk mereka berdua, semoga senantiasa berada dalam limpahan kasih sayang Allah SWT. Amin. Kepada adik-adikku Yulia dan Abdul Rahim, serta semua keluargaku yang selama ini membantu dan mendoakan ku.

9. Kepada Mas Habibi, saya ucapkan banyak terima kasih atas bantuan, dukungannya dan saran mulai dari awal pembuat proposal sampai penyusunan skripsi ini.

10. Kepada semua teman-teman asrama, Ida, Ani, Lina, Ros, Yusni, Mia, Darma dan Hasna, peneliti mengucapkan banyak terima kasih atas motivasi dan dukungannya selama ini .

11. Kepada semua teman-teman Program Studi Matematika angkatan pertama tahun 2007 yang selama ini membantu, khususnya Hasriani Umar, Harwati, Mirna, Susilawati, Sartika dan Icci, masih banyak teman-teman lain yang tidak bisa penulis sebut satu persatu yang telah sedia membantu dan memberikan saran sehubungan dengan penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapat pahala dari Allah SWT., Amin Ya Rabbal Alamin.

Palopo, 10 Desember 2011

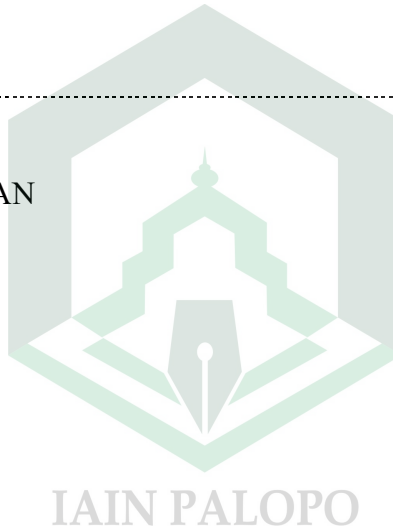
Penulis



## DARTAR ISI

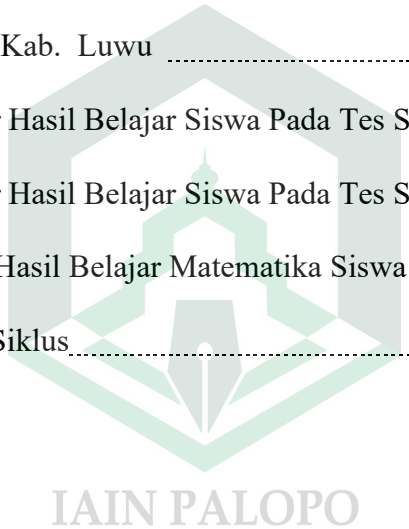
HALAMAN SAMBUL.....	i
HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SINGKAT DAN LAMBANG.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABTRAK.....	xii
BAB I . PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Defenisi Operasional.....	5
D. Penelitian Yang Relevan.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II . TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Pengertian Belajar.....	9
B. Pembelajaran Matematika.....	11
C. Hasil Belajar Matematika.....	17
D. Penerapan Permainan Kartu Bridge.....	18
E. Kerangka Pikir.....	30
F. Hipotesis Tindakan.....	31
BAB III . METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Objek Penelitian.....	33
C. Faktor yang Diselidiki.....	33
D. Prosedur Penelitian.....	33
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	39
G. Indikator Kinerja.....	40

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A.    Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	41
B.    Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Permainan Kartu Bridge.....	46
C.    Hasil Pengamatan Terhadap Proses Belajar Mengajar.....	50
D.    Refleksi Terhadap Pelaksanaan Tindakan Dalam Proses Belajar Mengajar.....	57
E.    Pembahasan Analisis Refleksi Siswa.....	60
BAB V. PENUTUP .....	62
A.    Simpulan .....	62
B.    Saran .....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Keadaan Guru SDN No. 377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu .....	39
Tabel 4.2 Keadaan Siswa No. 377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu .....	41
Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana SDN No.377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu .....	42
Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Pada Tes Siklus I.....	43
Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Pada Tes Siklus II.....	44
Tabel 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Setiap Siklus.....	45



IAIN PALOPO



IAIN PALOPO

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Data Hasil Ulangan Harian
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I
- Lampiran 3 Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I
- Lampiran 4 Lembar Evaluasi Permainan Siklus I
- Lampiran 5 Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus I
- Lampiran 6 Lembar Pengamatan Kegiatan Belajar Mengajar Guru Siklus I
- Lampiran 7 Latihan Soal Siklus I
- Lampiran 8 Soal Tes Siklus I
- Lampiran 9 Data Hasil Tes Siklus I
- Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) Sklus II
- Lampiran 11 Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus II
- Lampiran 12 Lembar Evaluasi Permainan Siklus II
- Lampiran 13 Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus II
- Lampiran 14 Lembar Pengamatan Kegiatan Belajar Mengajar Guru Siklus II
- Lampiran 15 Latihan Soal Siklus II
- Lampiran 16 Soal Tes Siklus II
- Lampiran 17 Data Hasil Tes Siklus II
- Lampiran 18 Dokumentasi Proses Belajar Mengajar
- Lampiran 19 Persuratan



## ABSTRAK

**YUSDIANA., 2011. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Permainan (Kartu Bridge) pada Siswa Kelas II SDN 377 Kampung Baru. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Palopo.**

**Kata Kunci: Meningkatkan Hasil Belajar, Penerapan Permainan Kartu Bridge**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 377 Kampung Baru melalui penerapan permainan kartu bridge.

Manfaat penelitian ini adalah diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, dapat membantu sekaligus mempermudah siswa dalam belajar matematika khususnya pada pokok bahan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, serta dapat memberikan masukan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan yaitu 3 kali pertemuan dalam proses pembelajaran dan 1 kali pertemuannya diadakan tes siklus. Adapun prosedur penelitian tindakan kelas ini adalah: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Cara pengambilan data tentang pelaksanaan penerapan permainan diambil dengan menggunakan lembar observasi dan data tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan tes hasil belajar. Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah 80% siswa telah mencapai nilai  $\geq 65$ .

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 377 Kampung Baru, dapat dilihat dari hasil belajar matematika kelas II untuk siklus I mencapai 61,00 dengan ketuntasan belajar secara klasikal 60,00%. Selanjutnya pada siklus II mencapai 80,00% dengan nilai rata-rata 70,33.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya permainan kartu bridge pada siswa kelas II SDN 377 Kampung Baru dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar matematika, kehadiran, dan keaktifan siswa dapat meningkat.

# BAB I

## PENDAHULUAN

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

Rasa takut terhadap pelajaran matematika seringkali menghinggapi perasaan siswa di Sekolah Dasar (SD). Hal ini antara lain disebabkan oleh penekanan berlebihan pada penghafalan semata, penekanan pada kecepatan berhitung, pengajaran otoriter, kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar dan penekanan berlebihan pada hasil belajar individu.<sup>1</sup>

Untuk menjadikan matematika sesuatu yang menarik bagi siswa adalah dengan melibatkan secara intensif kemampuan intelektual siswa dan menantanginya untuk berfikir agar siswa menjadi cermat, teliti dan cepat dalam berhitung siswa harus dilatih secara kontinu. Untuk itu diperlukan kemampuan aritmatika yang optimal.

Matematika yang tercantum dalam kurikulum SD adalah matematika yang telah dipilih, disederhanakan dan disesuaikan dengan perkembangan berfikir siswa SD. Mengajarkan matematika kepada siswa SD sesungguhnya tidaklah terlalu sulit. Hal utama untuk menarik minat belajar siswa terhadap matematika adalah menciptakan suasana senang dalam belajar matematika. Salah satu caranya adalah dengan memasukkan materi pelajaran dalam suasana permainan.

---

<sup>1</sup> Nurul Azizah, *Skripsi*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, 2007. Hal 1.

Seorang guru harus mampu membimbing siswa sehingga dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan mata pelajaran yang dipelajarinya. Dalam hal ini guru harus menguasai sepenuhnya materi yang diajarkan dengan menggunakan metode yang tepat dan menyenangkan sehingga membantu siswa dalam menguasai pelajaran.

Adapun beberapa metode mengajar antara lain: metode ceramah, metode tugas, metode tanya jawab, metode latihan, dan lain-lain.<sup>2</sup> Mengetahui metode-metode mengajar belum tentu memberikan jaminan hasil yang baik dalam mengajar, terlebih lagi mengajar dengan cara *stereotip*, yaitu mengajar dengan menggunakan suatu metode dalam setiap situasi belajar. Sehubungan dengan itu, S. Nasution mengemukakan bahwa:

“Salah satu ciri guru yang baik adalah guru yang mampu menyesuaikan metode mengajar dengan bahan pelajaran, serta bahan pelajaran dengan kesanggupan individu”.<sup>3</sup>

Seringkali orang memandang bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang kurang diminati atau bahkan dihindari oleh sebagian siswa, padahal siswa seharusnya menyadari bahwa kemampuan berfikir logis, rasionalis, kritis, cermat dan efektif yang menjadi ciri matematika sangat dibutuhkan. Karena itu, kreatifitas dalam mengajarkan matematika merupakan faktor kunci agar matematika mejadi pelajaran yang menarik di kelas.

---

<sup>2</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan aswan zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Ed. II; Jakarta Rineka Cipta, 1995), h. 93.

<sup>3</sup>S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Cet, II; Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 9.

Permainan kartu bridge adalah salah satu permainan yang mengandalkan kemampuan berhitung dan ketelitian. Secara tidak langsung siswa dituntut untuk menguasai fakta dasar penjumlahan bilangan satu angka untuk bisa memainkan permainan kartu bridge. Dengan kartu bridge siswa sudah diperkenalkan dengan angka-angka. Bentuk dari kartu bridge yang menarik membuat siswa merasa senang bermain meskipun secara tidak langsung sudah mempelajari matematika. Permainan kartu bridge juga merangsang kemampuan motorik siswa.

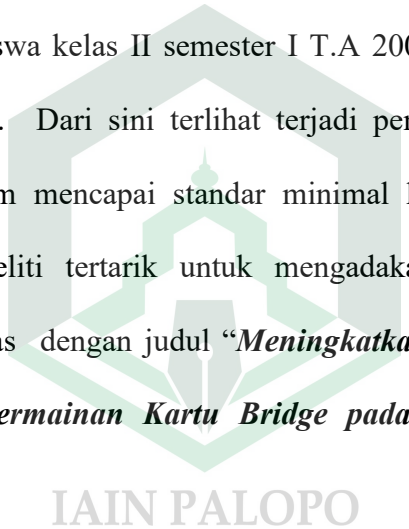
Bagi seorang anak kebutuhan belajar biasanya didasari oleh kemauan untuk memuaskan keingintahuannya dan didorong oleh faktor-faktor yang menyenangkan dari yang diajarinya. Dunia anak-anak adalah dunia permainan.<sup>4</sup> Karena hal-hal yang paling penting bagi anak adalah bermain, maka pelajaran yang bersifat permainan akan lebih menarik perhatiannya. Dengan bermain, tidak hanya anak akan merasa senang dan bahagia ketika melakukannya, tapi potensi anak juga akan berkembang dan anak akan menjadi pintar lewat sarana permainan. Sedangkan menurut Seto Mulyadi, jika anak senang dan ada gerakan-gerakan maka kemampuan kognitifnya akan berkembang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain, anak akan merasa senang sekaligus anak belajar lewat permainan tersebut sehingga kemampuan kognitifnya akan berkembang.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Suharsono, *Membelajarkan Anak dengan Cinta*, (Cet. I; Jakarta: Inisiasi Press, 2003), h. 187.

<sup>5</sup> Martina rini S. Tasmin, *Belajar Lebih Penting Dari Pada Bermain* <http://www.ePsikologi.Com/Anak/25040.Htm>. (10 Maret 2011)

Dari observasi awal di SDN 377 Kampung Baru pada tanggal 16 april 2011 diperoleh informasi bahwa pelajaran matematika masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Rendahnya penguasaan materi matematika dimungkinkan selain kurang jelasnya guru dalam memberikan penjelasan kepada siswa, dapat juga karena kurangnya alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar. Akibatnya, pembelajaran terkesan kurang menarik dan menyenangkan. Selain itu, diperoleh data bahwa nilai rata-rata matematika siswa kelas II semester I T.A 2008/2009 adalah 64,5 dan T.A 2009/2010 adalah 64,6. Dari sini terlihat terjadi peningkatan. Meskipun terjadi peningkatan, tapi belum mencapai standar minimal ketuntasan belajar yaitu 6,5. Untuk itu, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul “*Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Permainan Kartu Bridge pada Siswa Kelas II SDN 377 Kampung Baru*”.



### ***B. Rumusan Masalah***

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang akan diselidiki dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan penerapan permainan kartu bridge dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN 377 Kampung Baru?”

### C. Definisi operasional

#### 1. Meningkatkan

Meningkatkan adalah menaikkan taraf atau derajat.<sup>6</sup>

#### 2. Penerapan

Penerapan adalah pemasangan, pengenalan atau perihal mempratikkan.<sup>7</sup>

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan penerapan yaitu mempratikkan suatu permainan dalam kegiatan belajar mengajar pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

#### 3. Permainan Kartu Bridge

Permainan adalah suatu yang digunakan untuk bermain, atau perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh (hanya untuk main-main).<sup>8</sup> Kartu bridge terdiri dari satu perangkat kartu yang berisi 52 lembar, kartu bridge terbagi menjadi empat *suit* atau jenis kartu yaitu *Spade*, *Heart*, *Diamond* dan *Club*. *suit spade* dan *club* berwarna hitam sedang *suit heart* dan *diamond* berwarna merah. Masing-masing *suit* terdiri atas 13 kartu yang dimulai dari *As*, *King*, *Queen*, *Jack*, 10 sampai dengan 2.<sup>9</sup> Jadi permainan kartu bridge adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan permainan kartu bridge dalam proses belajar mengajar sehingga

---

<sup>6</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h. 1712.

<sup>7</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Cet. Iii; Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 1180.

<sup>8</sup> *Ibid.*, h. 698.

<sup>9</sup> Martini Rini S. Tasmin, *Misteri Kartu Bridge*, [http://www.Indomedia.Com/Intisari/2002/Briket Usutasal htm](http://www.Indomedia.Com/Intisari/2002/Briket%20Usutasal.htm). Diakses pada tanggal 3 mei 2011

menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada peserta didik.

#### 4. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>10</sup> Jadi, dalam skripsi ini yang dimaksud hasil belajar matematika adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika disetiap tes akhir siklus.

#### 5. Materi Pokok Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah

Pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah kelas II SDN 377 Kampung Baru meliputi:

1. Menuliskan bilangan dua angka dalam bentuk panjang.
2. Menjumlahkan dua bilangan dengan atau tanpa menyimpan.
3. Mengurang dua bilangan dengan atau tanpa meminjam.
4. Memecahkan soal cerita yang mengandung penjumlahan dan pengurangan.<sup>11</sup>

#### **D. Penilitia Yang Relevan**

Dalam pembahasan skripsi ini, penulis akan menghubungkan dengan penelitian yang relevan dengan pembahasan, kemudian menindaklanjuti penelitian yang

---

<sup>10</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Cet. XI; Bandung: Remaja Rodaskarya, 2006), h. 22.

<sup>11</sup>Teguh Purwantari Dkk, *Hitunganku, Matematika 2 Untuk Sekolah Dasar Kelas II*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 23.

relevan mengenai penerapan permainan kartu bridge adalah penelitian yang dilakukan oleh Diyanto dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning TGT (Teams Games Tournaments) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII<sub>6</sub> MTs. Filial Al Iman Adiwerna Tegal pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat”. Pada penelitian ini menyatakan bahwa:

Dengan adanya penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT yang dilakukan dalam pembelajaran menunjukkan bahwa hasil belajar siswa VII<sub>6</sub> MTs. Filial Al Iman Adiwerna Tegal pada pokok bahasan bilangan bulat meningkat.<sup>12</sup>

#### ***E. Tujuan Penelitian***

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 377 Kampung Baru melalu penerapan permainan kartu bridge.

#### ***F. Manfaat Penelitian***

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat teoritis

Dapat menjadi masukan penentu kebijakan dalam rangka penyempurnaan dan peningkatan mutu pembelajaran melalui strategi dan metode yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika.

---

<sup>12</sup> Diyanto, *Skripsi*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, 2006.



## 2. Manfaat praktis,

### a) Bagi siswa

1. Bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam proses belajar mengajar di kelas.

2. Menumbuhkan kebiasaan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

3. Melatih siswa agar tanggap terhadap informasi dan situasi yang terjadi kemudian mengaitkan dengan kondisi lain sehingga menjadi bermakna.

4. Melatih siswa untuk berfikir kritis, kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

5. Dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

### b) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran matematika.

### c) Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi untuk menghadirkan model pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

### d) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan serta memberikan gambaran kepada peneliti sebagai calon guru tentang penilaian keadaan siswa dalam pembelajaran di sekolah.



IAIN PALOPO

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### *A. Dasar Teori*

##### 1. Pengertian Belajar

Secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>1</sup> Perubahan-perubahan itu akan nyata dalam seluruh aspek kehidupan.

Belajar merupakan *key term* (istilah kunci) yang paling penting dalam pendidikan. Dapat dikatakan bahwa tanpa belajar, sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Belajar merupakan suatu kegiatan mental yang tidak diamati dari luar.<sup>2</sup>

Defenisi lain menganggap bahwa belajar adalah setiap perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses dan hasil

---

<sup>1</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Cet. III; Jakarta: Rineka Cipta, 1995), h. 2.

<sup>2</sup> Thursan Hakim, *Belajar Secara efektif*, (Jakarta : Puspa Swara, 2005 ), h. 1.

belajar, semuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru. Jadi, Hakikat belajar adalah perubahan.<sup>3</sup>

Menurut Omrod sebagaimana dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah mendiskripsikan adanya dua definisi belajar yang berbeda. Definisi pertama menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang relative permanen karena pengalaman. Sedangkan definisi kedua menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan mental yang relatif permanen karena pengalaman. Dengan kata lain, Omrod memberikan dua penekanan yang akan terjadi dari proses belajar, yaitu perubahan perilaku dan perubahan mental. Dengan demikian, belajar dapat diartikan sebagai suatu tahapan aktivitas yang menghasilkan perubahan perilaku dan mental yang relatif tetap sebagai respons terhadap suatu situasi atau sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan<sup>4</sup>

Dari beberapa definisi belajar tersebut, memperlihatkan adanya beberapa karakteristik tentang belajar, yakni :

- a. Bahwa belajar merupakan suatu aktifitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar.
- b. Bahwa perubahan tersebut berupa kemampuan baru dalam memberikan respons terhadap suatu stimulus (rangsangan). Dengan kata lain, individu yang telah melakukan kegiatan belajar akan memiliki kemampuan baru dalam memberikan respons terhadap situasi tertentu.
- c. Bahwa perubahan itu terjadi secara permanen. Artinya perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja, tetapi dapat bertahan dan berfungsi dalam kurun waktu yang relatif lama.

---

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 11.

<sup>4</sup> Tanwey Gerson Ratumanan, *Belajar dan Masalah Pembelajaran*, (Edisi Ke-2; Ambon: Unesa University Press, 2004), h. 2.

- d. Bahwa perubahan tersebut terjadi bukan karena proses pertumbuhan atau kematangan fisik, melainkan karena usaha sadar.<sup>5</sup>

## 2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa. Dalam pengertian lain pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Menurut teori kognitif pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari. Secara umum sekolah dasar diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik mengikuti pendidikan menengah.<sup>6</sup>

Melaksanakan suatu pembelajaran bukanlah suatu hal yang mudah. Karena guru tidak berperan sebagai pemberi pengetahuan, tetapi lebih berperan sebagai fasilitator yang memungkinkan siswa untuk mengaktifkanseluruh unsur dinamis dalam proses belajar.

Ciri-ciri pembelajaran yang perlu diperhatikan guru adalah:

- a. Mengaktifkan motivasi.
- b. Memberitahukan tujuan belajar
- c. Merancang perangkat dan perangkat pembelajaran
- d. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, h.1

<sup>6</sup> Asikin M, *Pembelajaran Matematika*, (Semarang: FMIPA, 2002), h. 15.

- e. Memberikan bantuan terbatas kepada siswa tanpa memberikan jawaban final.
- f. Menghargai hasil kerja siswa dan memberikan umpan balik
- g. Menyediakan aktivitas dan kondisi yang memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan.<sup>7</sup>

Tujuan pembelajaran pada hakekatnya mengacu pada hasil yang diharapkan. Berarti bahwa dalam merencanakan pembelajaran, tujuannya ditetapkan terlebih dahulu. Dalam pembelajaran matematika ditingkat SD, diharapkan terjadi *reinvention* ( penemuan kembali ). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian dalam pembelajaran di kelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD penemuan tersebut merupakan sesuatu hal yang baru.

Tidak dipungkiri lagi bahwa matematika banyak memiliki kegunaan dan kegunaan matematika tidak hanya tertuju pada peningkatan kemampuan perhitungan campuran kuantitatif saja tetapi juga untuk penataan cara berfikir, khususnya dalam pembentukan kemampuan analisis, membuat sintesis dan evaluasi hingga mampu memecahkan masalah. Tidaklah mengherankan bila dikatakan bahwa matematika berperan ganda, yaitu sebagai ibunya ilmu dan sebagai pelayan. Yang disebut sebagai ibunya ilmu adalah matematika merupakan sumber ilmu dari ilmu yang lain, sedangkan sebagai pelayan adalah matematika banyak digunakan pada ilmu yang lain.

---

<sup>7</sup> Tanwey Gerson Ratumanan, *Belajar dan Masalah Pembelajaran*, (Edisi Ke-2; Ambon: Unesa University Press, 2004), h. 5.

Menurut Zoltan P. Diennes ada enam tahap yang berurutan dalam belajar matematika, antara lain:

1) Permainan Bebas (*Free Play*)

Dalam permainan bebas tahap belajar konsep yang terdiri dari aktivitas yang tidak terstruktur dan tidak terarahkan yang memungkinkan siswa mengadakan eksperimen dan manipulasi benda-benda konkrit, abstrak dan unsur-unsur konsep yang dipelajari. Pada tahap ini adalah tahap yang terpenting karena pengalaman pertama.

2) Permainan yang Menggunakan Aturan (*Games*)

Pada tahap ini merupakan tahap belajar konsep setelah didalam periode tertentu permainan bebas terlaksana. Siswa mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat didalam konsep itu. Siswa memperhatikan aturan-aturan tertentu yang terdapat didalam konsep, aturan-aturan itu ada kalanya berlaku untuk suatu konsep, namun tidak berlaku untuk konsep yang lain.

3) Permainan Mencari Kesamaan Sifat (*Searching for Comunalities*)

Tahap ini berlangsung setelah siswa memainkan permainan yang disertai aturan yang telah disebutkan di atas. Siswa dibantu untuk dapat melihat kesamaan struktur yang mentranslasikan dari suatu permainan yang lain, sedang sifat-sifat abstrak yang diwujudkan dalam permainan itu tetap tidak berubah dengan translasi.

#### 4). Permainan Representasi

Dalam permainan representasi siswa mencari kesamaan sifat dari situasi yang serupa dan mencari gambaran konsep tersebut, tentu saja biasanya menjadi lebih abstrak daripada situasi yang disajikan.

#### 5) Permainan dengan Simbolisasi

Dalam tahap ini permainannya menggunakan simbol-simbol yang merupakan tahap belajar konsep dimana siswa perlu merumuskan representasi dari setiap konsep yang menggunakan simbol matematika atau perumusan verbal yang sesuai.

#### 6) Permainan Formalitas

Pada tahap permainan ini merupakan tahap belajar konsep akhir. Setelah siswa mempelajari suatu konsep dan struktur matematika yang saling berhubungan, siswa harus mengurutkan sifat-sifat itu untuk dapat merumuskan sifat-sifat baru. Dalam hubungannya dengan pelajaran matematika, Nikson (1992) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu upaya membantu siswa untuk mengkonstruksi (membangun) konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dengankemampuannya sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep atau prinsip itu terbangun kembali. Pendapat ini agaknya tidak hanya berlaku dalam hal pelajaran matematika saja tetapi pelajaran lain juga. Dengan demikian pelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses membangun pemahaman siswa.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup><http://www.masbied.com/2010/03/20/teori-belajar-permainan-dienes-dalam-pembelajaran-matematika/> diakses pada tanggal 7 juni 2011



Matematika, menurut Ruseffendi sebagaimana dikutip oleh Heruman adalah bahasa symbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, keunsur yang didefinisikan.<sup>9</sup> Sedangkan hakikat matematika menurut Soejadi sebagaimana dikutip oleh Heruman, yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir yang deduktif. Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru difahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa. Pepatah cina mengatakan, "saya mendengar maka saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya mengerti".<sup>10</sup> Dalam batasan pengertian pembelajaran yang dilakukan di sekolah, pembelajaran matematika dimaksudkan sebagai proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan (kelas atau sekolah) yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika di sekolah. Dari pengertian tersebut jelas kiranya bahwa unsur pokok dalam pembelajaran matematika SD adalah guru sebagai salah satu perancang proses, proses yang sengaja dirancang selanjutnya disebut proses pembelajaran, siswa sebagai pelaksana kegiatan

---

<sup>9</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Cet. I; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 1.

<sup>10</sup> *Ibid.*, h. 20.

belajar, dan matematika sekolah sebagai obyek yang dipelajari dalam hal ini sebagai salah satu bidang studi dalam pelajaran. Pada dasarnya pembelajaran matematika dapat dilaksanakan dengan berbagai strategi dan variasi sajian misalnya permainan, diskusi dan yang sesuai dengan pokok bahasannya.<sup>11</sup>

Anak dari berbagai usia berfikir sesuai dengan tingkat usianya. Matematika adalah subjek ideal yang mampu mengembangkan proses berfikir anak dimulai dari usia dini, pendekatan anak untuk minat belajar dengan menggunakan strategi permainan agar anak lebih senang mempelajari matematika dan tidak membuat anak untuk bosan mempelajarinya, usia pendidikan kelas awal (pendidikan dasar), pendidikan menengah, pendidikan lanjutan dan bahkan sampai mereka berada di bangku perkuliahan. Hal ini diberikan untuk mengetahui dan memakai prinsip matematika dalam kehidupan sehari-hari baik itu mengenai perhitungan, pengerjaan soal, pemecahan masalah kehidupan di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan masyarakat. Pada pembelajaran matematika SD guru harus memberikan tugas pada siswa untuk mempelajari kembali apa yang sudah diajarkan.

Bruner Ruseffendi dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika, siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya. 'Menemukan' disini terutama 'menemukan lagi' (Discovery), atau dapat juga yang sama sekali baru (*invention*). Oleh karena itu, kepada siswa materi disajikan bukan dalam bentuk akhir dan tidak diberitahukan cara penyelesaiannya. Dalam pembelajaran ini, guru harus lebih banyak berperan sebagai

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, h. 31.

pembimbing dibandingkan sebagai pemberi tahu. Tujuan dari metode penemuan adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih berbagai kemampuan intelektual siswa, merangsang keingintahuan dan memotivasi kemampuan mereka.<sup>12</sup>

### 3. Hasil Belajar Matematika

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditandai adanya peningkatan kualitas tingkah laku sebagai peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, dan kebiasaan yang diambil dari pengalaman mereka. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan dalam menguasai bahan pelajaran setelah memperoleh pengalaman dalam kurun waktu tertentu yang akan diperlihatkan melalui skor yang diperoleh dalam tes hasil belajar.<sup>13</sup>

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hordward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yaitu: (a) Keterampilan dan kebiasaan; (b) Pengetahuan dan pengertian; (c) Sikap dan cita-cita yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.<sup>14</sup>

Setiap proses belajar selalu menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi

---

<sup>12</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 4.

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, (Cet. II; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 33.

<sup>14</sup> *Ibid.*, h. 22.

guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tindak pengajaran. Pada bagian lain merupakan kemampuan mental siswa.

Secara estimologis, hasil belajar merupakan gabungan kata dari hasil dan belajar. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia,

”Hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) akibat usaha.<sup>15</sup> Belajar adalah berusaha, berlatih untuk mendapatkan ilmu/pengetahuan”.<sup>16</sup>

Dalam skripsi ini yang dimaksud hasil belajar matematika adalah nilai mata pelajaran matematika yang diperoleh dari ulangan harian diakhir siklus.

#### 4. Penerapan Permainan Kartu Bridge

Matematika saat ini masih dianggap mata pelajaran yang paling sulit dan tidak menyenangkan oleh sebagian siswa. Untuk memecahkan masalah ini, salah satu caranya adalah menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan, yaitu metode permainan Kartu Bridge. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah mengenakan atau mempraktikkan.<sup>17</sup> Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang

---

<sup>15</sup> Daniel Haryono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Phoenix, 2008), h. 313.

<sup>16</sup> *Ibid.*, h. 121.

<sup>17</sup> *Ibid.*, h. 888.

telah terencana dan tersusun sebelumnya.<sup>18</sup> Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila tidak menguasai satu pun metode mengajar yang telah dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan ( Syaiful Bahri Djamarah, 1991; 72). Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan, tetapi menarik perhatian anak didik. Sedangkan Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.<sup>19</sup>

Permainan menurut Scailor dalam teori rekreasi menyatakan bahwa suatu kesibukan untuk menenangkan pikiran.<sup>20</sup> Dalam bermain, permainan bukanlah tujuan, tetapi melainkan sekedar sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran.

Pada penelitian ini, permainan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu permainan kartu bridge. Permainan dengan kartu bridge merupakan salah satu cara untuk mempermudah siswa untuk memahami pelajaran yang diajarkan

---

<sup>18</sup>[http://internetsebagaisumberbelajar.blogspot.com/2010/07/pengertian\\_penerapan.html](http://internetsebagaisumberbelajar.blogspot.com/2010/07/pengertian_penerapan.html). diakses pada tanggal 23 November 2001.

<sup>19</sup> H. Abu Ahmadi, Munawar Sholeh. *Psikologi Perkembangan*, (Penerbit: Rineka Cipta, 2005), h. 105-106.

<sup>20</sup> Suherman, *Buku Saku Perkembangan Anak*, (Cet. I; Jakarta: EGC, 2000), h. 57.

serta dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan cara menstimulus minat belajar siswa.

Kartu bridge terdiri dari satu perangkat kartu yang berisi 52 lembar, kartu bridge terbagi menjadi empat *suit* atau jenis kartu yaitu *Spade*, *Heart*, *Diamond* dan *Club*. *suit spade* dan *club* berwarna hitam sedang *suit heart* dan *diamond* berwarna merah. Masing-masing *suit* terdiri atas 13 kartu yang dimulai dari *As*, *King*, *Queen*, *Jack*, 10 sampai dengan 2.

Prinsip permainan kartu bridge pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah adalah sebagai berikut:

a) Penjumlahan

1) Prinsip Permainan

Warna pada setiap jenis kartu atau *suit* tidak berpengaruh pada tingkatan kartu. Nilai kartu disesuaikan dengan angka yang ada pada kartu tersebut. Untuk kartu 2 sampai dengan 10 nilainya sama dengan yang ada di kartu sedangkan kartu *Jack*, *Queen* dan *King* dari tiap jenis kartu bernilai 10 dan kartu *As* dari tiap jenis kartu bernilai 1.

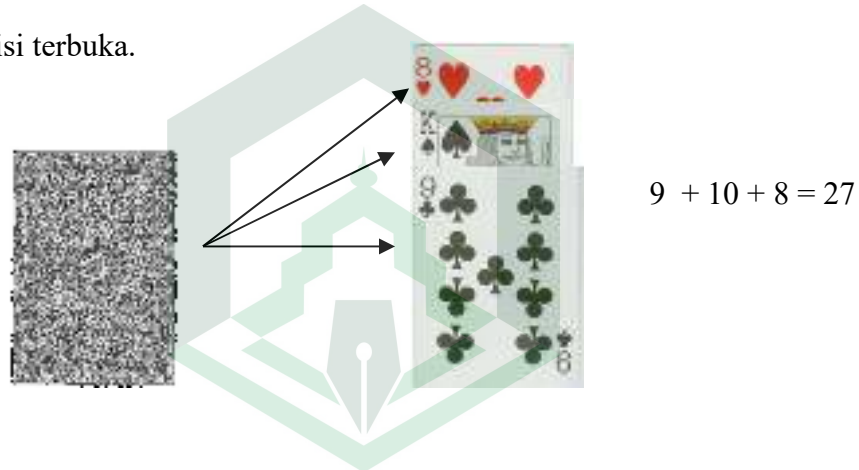
2) Cara Bermain

Permainan ini dilakukan secara berkelompok dan jumlah siswa setiap kelompok disesuaikan dengan kondisi siswa dalam kelas.

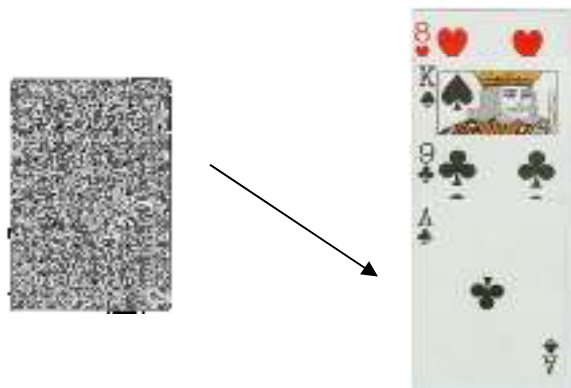
Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

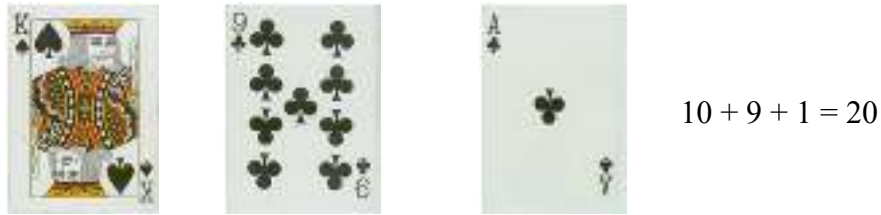
a) Mula-mula siswa dibagi dalam kelompok.

- b) Guru membagikan 1 set kartu bridge dan lembar evaluasi pada masing-masing kelompok.
- c) Guru kemudian menjelaskan prinsip permainan.
- d) Siswa melakukan hompimpa.
- e) Siswa yang menang, melakukan permainan terlebih dahulu dan siswa yang mendapat giliran berikutnya yang mengisi lembar evaluasi.
- f) Kartu diacak, kemudian siswa mengambil 3 buah kartu dan susun ke bawah dengan posisi terbuka.



- f) Kemudian 3 kartu tersebut dihitung. Jika berjumlah 10, 20 atau 30 maka 3 kartu tersebut diambil. Jika belum, tambahkan kartu dari tumpukan kartu. Kartu yang diambil dari urutan bawah ke atas secara berurutan.





- g) Jika sudah berhasil mengambil 3 buah kartu yang berjumlah 10, 20 atau 30, siswa yang bertugas mengisi lembar evaluasi member tanda silang pada lembar evaluasi permainan sesuai dengan nama siswa yang sedang bermain.
- h) Siswa melakukan terus-menerus sampai waktu yang ditentukan habis (setiap siswa 10 menit)
- i) Setelah siswa selesai dilanjutkan dengan siswa yang lain.
- j) Setelah bermain beberapa tahap, guru sebagai pengamat dan penilai, mengevaluasi lembar pengamatan kemudian mengumumkan kelompok mana yang paling cepat selesai dan paling baik hasilnya.

## b) Pengurangan

### 1) Prinsip Permainan

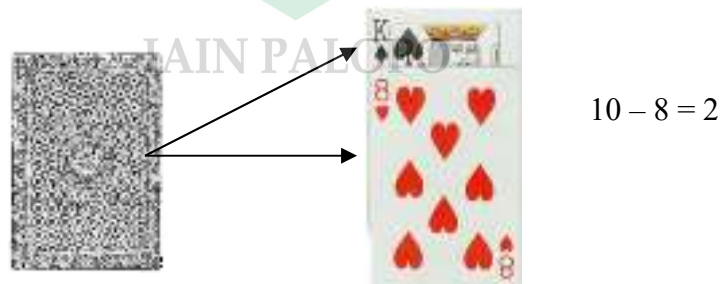
Warna pada setiap jenis kartu atau *suit* tidak berpengaruh pada tingkatan kartu. Nilai kartu disesuaikan dengan angka yang ada pada kartu tersebut. Untuk kartu 2 sampai dengan 10 nilainya sama dengan yang ada di kartu sedangkan kartu *Jack*, *Queen* dan *King* dari tiap jenis kartu bernilai 10 dan kartu *As* dari tiap jenis kartu bernilai 1.



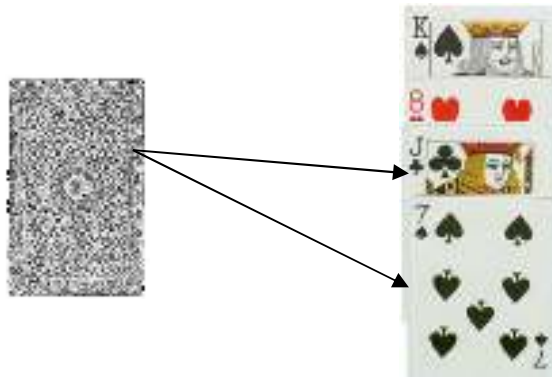
## 2) Cara Bermain

Permainan ini dilakukan secara berkelompok dan jumlah siswa pada setiap kelompok disesuaikan dengan kondisi siswa dalam kelas. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a) Mula-mula siswa dibagi dalam kelompok.
- b) Guru membagikan 1 set kartu bridge dan lembar evaluasi pada masing-masing kelompok.
- c) Guru kemudian menjelaskan prinsip permainan.
- d) Siswa melakukan hompimpa.
- e) Siswa yang menang, melakukan permainan terlebih dahulu dan siswa yang mendapat giliran berikutnya yang mengisi lembar evaluasi.
- f) Kartu diacak, kemudian siswa mengambil 2 buah kartu dan susun ke bawah dengan posisi terbuka.



- g) Kemudian dihitung. Jika 2 buah kartu tersebut, kartu yang nilainya lebih besar dikurangkan dengan kartu yang nilainya lebih kecil hasilnya 3 maka 2 kartu tersebut diambil. Jika belum, tambahkan kartu dari tumpukan kartu. Kartu yang diambil dari urutan bawah ke atas secara berurutan.



- h) Jika sudah berhasil mengambil 2 buah kartu, kartu yang nilainya lebih besar dikurangkan dengan kartu yang nilainya lebih kecil hasilnya 3, maka siswa yang bertugas mengisi lembar evaluasi memberi tanda silang pada lembar evaluasi permainan sesuai dengan nama siswa yang sedang bermain.
- i) Siswa melakukan terus-menerus sampai waktu yang ditentukan habis (setiap siswa 10 menit).
- j) Setelah siswa selesai dilanjutkan dengan siswa yang lain.
- k) Setelah bermain beberapa tahap, guru sebagai pengamat dan penilai, mengevaluasi lembar pengamatan kemudian mengumumkan kelompok mana yang paling cepat selesai dan paling baik hasilnya.<sup>21</sup> Dengan menggunakan metode

---

<sup>21</sup> Nurul Azizah. *Skripsi*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, 2007. Hal 20-24.

permainan kartu supaya siswa lebih mudah memahami penghitungan, pada dasarnya siswa sekolah dasar masih senang bermain.

#### 5. Materi Penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah

Bilangan cacah terdiri atas:

- a) Himpunan semua bilangan asli, dan
- b) Bilangan nol.

Jadi, himpunan bilangan cacah adalah  $\{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, \dots\}$ .

Semua anggota himpunan bilangan asli adalah himpunan bilangan cacah. Tetapi tidak semua anggota himpunan bilangan cacah menjadi anggota himpunan bilangan asli. Satu-satunya anggota himpunan bilangan cacah yang bukan anggota himpunan bilangan asli adalah bilangan nol. Himpunan bilangan cacah biasanya dilambangkan dengan huruf C. <sup>22</sup>

Adapun materi penjumlahan dan pengurangan Bilangan sebagai berikut:

#### a. Penjumlahan

Pada pokok bahasan penjumlahan meliputi:

#### 2) Nilai tempat

Misal:

- a) Bilangan 12 terdiri atas 1 puluhan dan 2 satuan.

Sehingga dapat ditulis  $12 = 10 + 2$

- b) Bilangan 123 terdiri atas 1 ratusan, 2 puluhan dan 3 satuan.

---

<sup>22</sup> ST. Negoro B. Harahap, *Ensiklopedia Matematika*, (penerbit: Ghalia Indonesi, 2005), h. 37.

Sehingga dapat ditulis  $123 = 100 + 20 + 3$

### 3) Penjumlahan Susun Panjang

Penjumlahan dapat dikerjakan dengan cara susun panjang.

Misal:

$$11 = 10 + 1$$

$$\underline{12 = 10 + 2}$$

$$23 = 20 + 3$$

$$\text{Jadi, } 11 + 12 = 23$$

### 4) Penjumlahan Susun Pendek

Penjumlahan dapat pula dikerjakan dengan cara susun pendek. Penjumlahan dilakukan sesuai dengan nilai tempat.

Misal :

$$11 \quad \text{penjumlahan satuan } 1 + 2 = 3$$

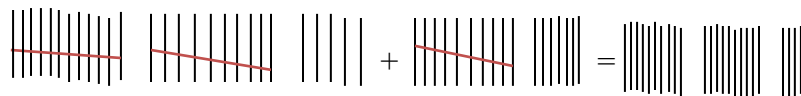
$$\underline{12} + \quad \text{penjumlahan puluhan } 1 + 1 = 2$$

$$\text{Jadi, } 11 + 12 = 23.$$

### 5) Penjumlahan dengan teknik menyimpan



Misal :  $25 + 17 = \dots$

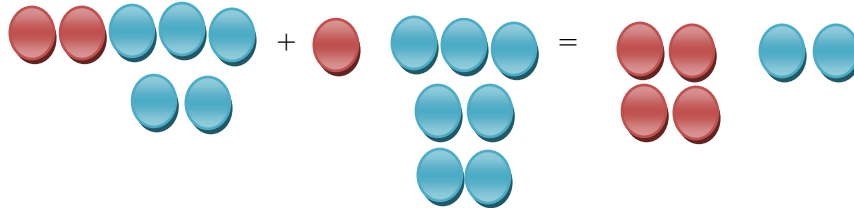
a. Cara 1



$$25 \quad + \quad 17 \quad = \quad 42$$

b. Cara 2

Ketentuan :  = 1 puluhan  
 = 1 satuan



$$25 + 17 = 42$$

c. Cara 3

$$\begin{array}{r} 25 \\ 17 + \\ \hline 42 \end{array}$$

6) Soal cerita yang mengandung penjumlahan

Misal : Adi mempunyai 10 buah apel. Diberi lagi oleh Ari 8 buah. Berapakah apel Adi sekarang ?

Penyelesaian:

Diketahui : 10 buah apel

8 buah apel

Ditanya : jumlah apel seluruhnya

Dijawab :  $10 + 8 = 18$ .

Jadi, jumlah apel Adi ada 18 buah

b. Pengurangan

1) Pengurangan Susun Panjang

Pengurangan dapat dikerjakan dengan cara susun panjang.

Misal:

$$\begin{array}{r} 26 = 20 + 6 \\ \underline{12 = 10 + 2} \phantom{=} \\ 14 = 10 + 4 \phantom{=} \end{array}$$

Jadi,  $26 - 12 = 14$ .

2) Pengurangan Susun Pendek.

Pengurangan dapat pula dikerjakan dengan cara susun panjang, Pengurangan dilakukan sesuai dengan nilai tempat.

Misal :

26      pengurangan satuan  $6 - 2 = 4$

12 \_    pengurangan puluhan  $2 - 1 = 1$

14      Jadi,  $26 - 12 = 14$

3) Pengurangan dengan teknik meminjam


Misal :  $32 - 13 = \dots$

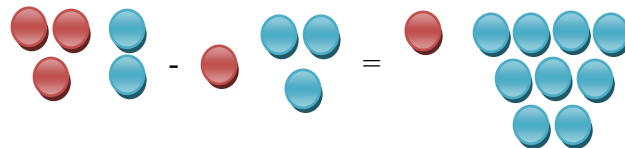
a. Cara 1

$$\begin{array}{r} \text{|||||} \text{|||||} \text{|||||} \text{||} - \text{|||||} \text{|||} = \text{|||||} \text{|||||} \text{|||||} \\ 32 \quad \quad \quad - \quad 13 \quad = \quad 19 \end{array}$$

b. Cara 2

Ketentuan :  = 1 puluhan

 = 1 satuan



$$32 - 13 = 19$$

b. Cara 3

32

13 -

19

4) Soal cerita yang mengandung pengurangan.

Misal :

Ibu membeli mangga 24 buah. Mangga itu busuk 7 buah. Berapakah mangga ibu yang masih baik ?

Penyelesaian :

Diketahui : mangga yang dibeli 24 buah mangga busuk 7 buah

Ditanya : mangga yang masih baik?

Dijawab :  $24 - 7 = 17$

Jadi, mangga ibu yang masih baik ada 17 buah. <sup>23</sup>

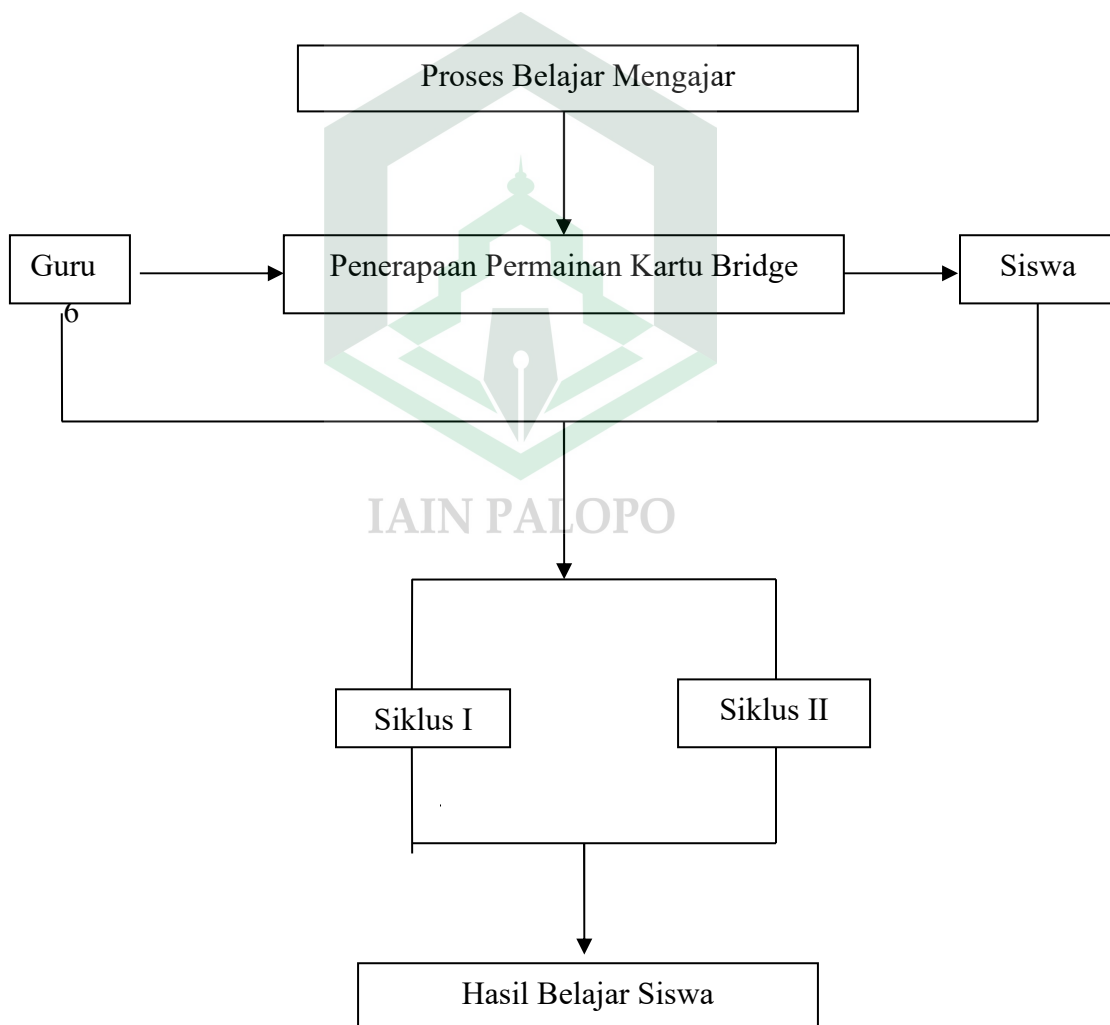
---

<sup>23</sup> Teguh Purwanti Dkk. *Hitunganku, Matematika 2 Untuk Sekolah Dasar Kelas II*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal. 23-25.

### ***B. Kerangka Pikir***

Matematika yang bersifat abstrak agar mudah dipahami oleh siswa, maka guru harus memahami dengan baik cara menyampaikan konsep abstrak tersebut kepada siswa. Dalam hal ini alat peraga dapat menjembatani konsep matematika agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Secara sistematis kerangka pikir penelitian dapat dilihat pada bagan di bawah:





### ***C. Hipotesis Tindakan***

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan permainan kartu bridge dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan aktifitas siswa Kelas II SDN 377 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2010/2011 pokok bahasan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah.

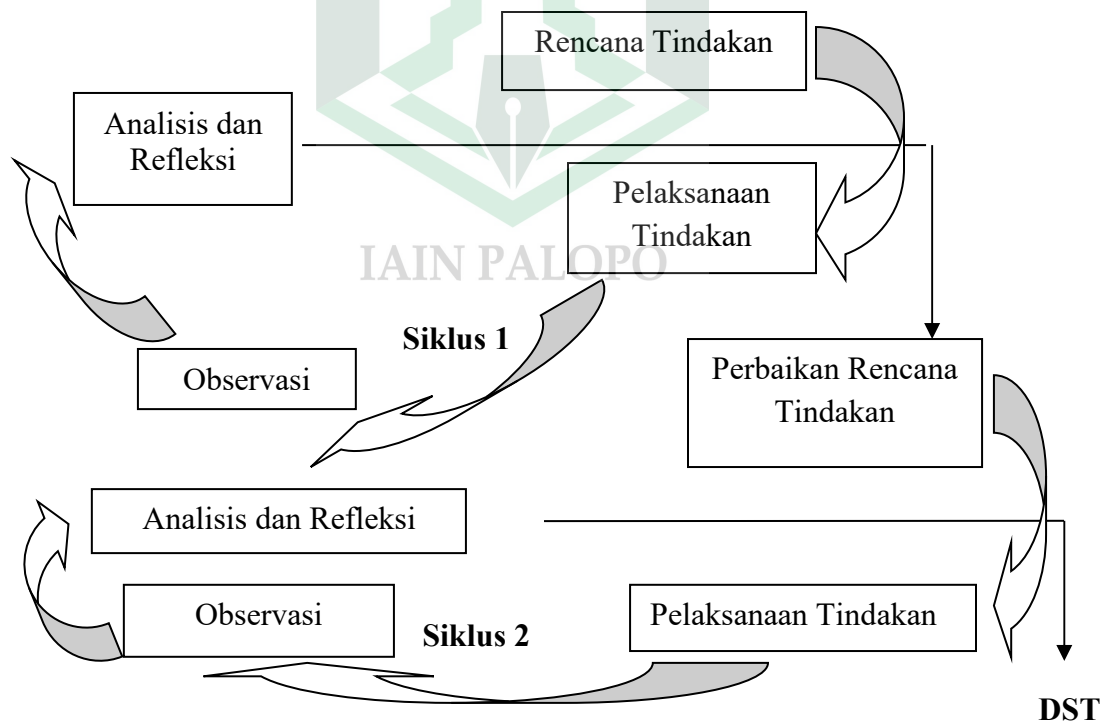


### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berbasis kelas atau penelitian tindakan kelas (PTK). Pada prinsipnya pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini mengikuti model dari Kemmis dan Tanggart dalam Rochiati yang terdiri atas komponen utama yaitu (a) rencana (*plan*), (b) tindakan (*act*), (c) observasi (pengamatan) (d) refleksi (*reflect*)<sup>1</sup> yang dilaksanakan selama dua siklus. Perhatikan siklus PTK berikut:



<sup>1</sup> Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Cet. II; Bandung: Remaja RosdaKarya, 2006), h. 26.

### **B. Objek Penelitian**

Objek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas II SDN 377 Kampung baru Tahun Pelajaran 2011/2012. Adapun jumlah siswanya adalah 15 anak yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki.

### **C. Faktor yang diselidiki**

Untuk menjawab permasalahan, ada beberapa faktor yang diselidiki. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Faktor siswa, yaitu untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. Faktor penyelenggara kegiatan belajar mengajar, seperti interaksi belajar mengajar, keterampilan bertanya siswa.

### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan selama 2 minggu (4x pertemuan) dan siklus kedua dilaksanakan selama 2 minggu (4x pertemuan). Masing-masing ada empat tahap rencana tindakan dalam tiap siklus yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Rincian tindakannya adalah sebagai berikut:

#### Kegiatan pada Siklus I

Secara terperinci prosedur penelitian tindakan kelas untuk siklus pertama diuraikan sebagai berikut.

## 1. Perencanaan

Kegiatan dalam tahap ini meliputi hal-hal berikut :

- a. Merancang rencana pembelajaran siklus I pokok bahasan penjumlahan bilangan cacah.
- b. Membuat Lembar Kerja Siswa, lembar evaluasi permainan
- c. Menyiapkan kartu bridge.
- d. Membuat lembar observasi untuk mengamati kondisi pembelajaran pada saat pelaksanaan tindakan.
- e. Membentuk kelompok.
- f. Menyusun alat evaluasi tes siklus I.

## 2. Pelaksanaan

Rencana pembelajaran yang dirancang pada tahap perencanaan dilaksanakan sepenuhnya pada tahap ini. Secara garis besar kegiatannya mencakup hal-hal sebagai berikut :

- a. Membuka pelajaran.
- b. Guru memberikan apersepsi.
- c. Guru melakukan tanya-jawab tentang menuliskan bilangan dua angka dalam bentuk panjang.
- d. Guru melakukan tanya-jawab tentang menjumlahkan dua bilangan tanpa menyimpan.
- e. Guru memperagakan permainan dengan menggunakan kartu bridge.

- f. Guru menyuruh siswa melakukan permainan kartu bridge berpedoman pada Lembar Kerja Siswa (setiap siswa bermain selama 10 menit).
- g. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mendapat nilai paling banyak berdasarkan lembar evaluasi permainan.
- h. Guru mengumpulkan kembali kartu bridge.
- i. Guru melakukan tanya-jawab tentang bagaimana memecahkan soal cerita yang mengandung penjumlahan.
- j. Guru memberikan soal latihan.
- k. Guru bersama siswa membahas soal latihan.
- l. Siswa dibantu membuat kesimpulan.
- m. Melaksanakan tes siklus I
- n. Menutup pelajaran

### 3. Pengamatan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, pengamatan dilaksanakan dengan beberapa aspek yang diamati sebagai berikut:

- a. Pengamatan terhadap siswa
  - 1) Siswa yang hadir pada saat proses pembelajaran.
  - 2) Perhatian siswa terhadap guru saat menjelaskan.
  - 3) Jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru saat penyajian materi
  - 4) Aktivitas siswa bekerja sama dalam satu tim atau kelompok.
  - 5) Siswa yang membutuhkan bimbingan guru dalam menyelesaikan LKS dengan menggunakan permainan kartu bridge.

6) Siswa yang menguasai permainan (Lampiran 4)

b. Pengamatan guru

- 1) Keterampilan membuka pelajaran.
  - 2) Keterampilan menyajikan pelajaran.
  - 3) Keterampilan menutup pelajaran. (Lampiran 5)
4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh maka diadakan refleksi dari tindakan yang telah dilakukan sehingga peneliti dapat merefleksikan diri tentang berhasil tidaknya apa yang telah dilakukan dalam siklus I. Hasil dari *siklus I* digunakan untuk menentukan tindakan pada *siklus II*.

Kegiatan pada Siklus II

Secara terperinci prosedur penelitian tindakan kelas untuk siklus II diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Berdasarkan refleksi siklus I baik yang berkaitan dengan guru, siswa ataupun perangkat, maka diadakan perencanaan ulang terutama mengidentifikasi masalah. Masalah pokok yang dihadapi dikaji dalam refleksi I, kemudian dievaluasi untuk mendapatkan informasi pada bagian yang menjadi kelemahan sehingga pada siklus II dapat direncanakan yang lebih baik lagi. Dalam siklus II pokok bahasan yang diajarkan adalah pengurangan bilangan cacah.

- a. Merancang rencana pembelajaran siklus II pokok bahasan pengurangan bilangan cacah.

- b. Membuat Lembar Kerja Siswa, Lembar Evaluasi Permainan.
- c. Menyiapkan kartu bridge.
- d. Membentuk kelompok.
- e. Menyusun alat evaluasi tes siklus II.

## 2. Pelaksanaan

Setelah perencanaan ulang diambil, pelaksanaan dilaksanakan pada siklus II. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan ini, sama dengan tindakan pada siklus I. Secara garis besar kegiatannya mencakup hal-hal sebagai berikut.

- a. Membuka pelajaran.
- b. Guru memberikan apersepsi.
- c. Guru melakukan tanya-jawab tentang menuliskan bilangan dua angka dalam bentuk panjang.
- f. Guru melakukan tanya-jawab tentang mengurangi dua bilangan tanpa meminjam.
- g. Guru memperagakan permainan dengan menggunakan kartu bridge.
- h. Guru menyuruh siswa melakukan permainan kartu bridge berpedoman pada Lembar Kerja Siswa (setiap siswa bermain selama 10 menit).
- i. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mendapat nilai paling banyak berdasarkan lembar evaluasi permainan.
- j. Guru mengumpulkan kembali kartu bridge.

- k. Guru melakukan tanya-jawab tentang bagaimana memecahkan soal cerita yang mengandung pengurangan.
- l. Guru memberikan soal latihan.
- m. Guru bersama siswa membahas soal latihan.
- n. Siswa dibantu membuat kesimpulan.
- o. Melaksanakan tes siklus II.
- p. Menutup pelajaran

### 3. Pengamatan

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti diamati oleh guru pengamat dengan menggunakan lembar observasi. Adapun poin untuk lembar pengamatan guru menyangkut tentang hal-hal yang berkenaan dengan proses pembelajaran di kelas. Selain itu peneliti sendiri juga melakukan pengamatan terhadap perilaku siswa selama pembelajaran guna mengetahui keaktifan siswa. Pengamatan terhadap siswa ini juga dilakukan berdasarkan lembar observasi.

### 4. Refleksi

Peneliti bersama pengamat menganalisa semua tindakan kelas pada siklus II sebagaimana yang telah dilakukan pada siklus I. Selanjutnya peneliti mengadakan refleksi apakah melalui penerapan permainan kartu bridge dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa Kelas II SDN 377 Kampung Baru tahun pelajaran 2011/2012 pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah melalui penerapan permainan kartu bridge.



### ***E. Instrumen Penelitian dan teknik pengumpulan data***

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes dan pedoman observasi. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data tentang hasil belajar siswa diambil dengan menggunakan tes hasil belajar materi pada setiap akhir siklus.
2. Data tentang aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Observasi diartikan sebagai pengalaman dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. <sup>2</sup>

### ***F. Teknik Analisis Data***

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data mengenai hasil belajar matematika siswa dianalisis secara kuantitatif. Untuk analisis kuantitatif, digunakan analisis deskriptif yang terdiri atas: Rataan (mean), rentang (range), nilai maksimum dan nilai minimum yang di peroleh siswa pada setiap siklus. Sedangkan data hasil observasi yang di peroleh dianalisis secara kualitatif.

Adapun rumus yang dipakai untuk mencapai nilai rata-rata (mean) yaitu:

$$\text{Me}(\bar{X}) = \frac{\sum x_i}{n}$$

---

<sup>2</sup> Amirul Hadi-Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Penerbit: Pustaka Setia, Januari 2005), h. 129.

Keterangan:

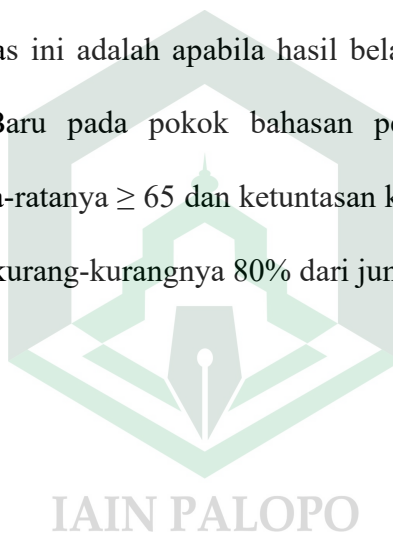
$\bar{X}$  = Nilai Rata-rata

X= Nilai Siswa

n = Banyaknya.<sup>3</sup>

### ***G. Indikator Kinerja***

Kriteria dan ukuran yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dalam Penelitian tindakan kelas ini adalah apabila hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 377 kampung Baru pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah nilai rata-ratanya  $\geq 65$  dan ketuntasan klasikal (banyaknya siswa yang mendapat nilai  $\geq 65$ ) sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa.



---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Cet.12; Bandung: Alfabeta, 2007), h.49.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### *A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian*

##### 1. Sekilas Tentang SDN 377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu.

SDN 377 Kampung Baru yang berada di desa Padang Kalua Kec. Lamasi Kab. Luwu adalah salah satu lembaga pendidikan tingkat sekolah dasar yang didirikan pada tahun 1987, Penjabat kepala Sekolah pada saat itu, adalah Zainuddin. Sejak sekolah ini didirikan telah mengalami beberapa kali pergantian kepala sekolah, saat ini yang menjabat sebagai Kepala Sekolah adalah Hj. Muhriani.<sup>1</sup>

Dari tahun ke tahun siswanya semakin bertambah, seiring bertambahnya jumlah penduduk desa Padang Kalua dan sekitarnya, begitu juga dengan tenaga pengajar. Bahkan SDN 377 Kampung Baru di kec. Lamasi Kab. Luwu menjadi salah satu kategori SDN unggulan yang ada di Kecamatan Lamasi.

Secara geografis SDN 377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu terletak di daerah yang strategis yang berada di pinggiran jalan Kecamatan Lamasi serta didampingi oleh TK, Madrasah, MTs, dan MAN Almawir Padang Kalua. Meskipun berada di dekat jalan kecamatan namun kondisi sekolah cukup kondusif sebagai tempat belajar.

---

<sup>1</sup> Hj. Muhriani, S.Pd., Kepala Sekolah SDN No.377 Kampung Baru Kecamatan Lamasi, Wawancara, 15 Oktober 2011.

## 2. Keadaan Guru

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memikirkan dan menentukan strategi secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Dalam hal ini Uzer Usman mengemukakan bahwa “Guru adalah profesi, jabatan atau pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru.”<sup>2</sup>

Untuk mengetahui jumlah guru yang ada di SDN 377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu. Guru dan pegawai SDN 377 Kec. Lamasi Kab. Luwu pada tahun 2011/2012 sebanyak 13 orang. Pada tabel 4.1 dikemukakan keadaan guru SDN No.377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu. Selain itu untuk memperlancar proses belajar mengajar SDN 377 Kampung BaruKec. Lamasi Kab. Luwu, dibantu oleh beberapa orang pegawai seperti terlihat pada tabel.

Tabel 4.1  
Keadaan guru SDN 377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu

No.	Nama Guru	Pendidikan	Jabatan
1	Hj. Muhriani, S.Pd	SI	Kepala sekolah
2	Sitti Hasna B, A.Ma	D2	Guru Agama I – IV
3	Dominggus, A.Ma	D2	Guru Penjaskes I – IV
4	Harni, S.Ag	SI	Guru Kelas V

<sup>2</sup> Muh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Cet.1; Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2002), h.53.

5	Tarsan, A.Ma.Pd	D2	Guru Kelas VI
6	Salmiati, S.Pd.I	SI	Guru Honor II
7	Imrah, S.Pd.I	SI	Guru Honor I
8	Nurhaeda, S.Pd.I	SI	Guru Honor IV
9	Arhaeni, S.Pd.I	SI	Guru Honor III
10	Idris T, S.Pd	SI	Guru Honor IV-VI
11	Nuriani	SMA	Pranata Komputer
12	Hidayah	SMA	Cleaning service
13	Syahril	SMA	Satpam

Sumber data: Laporan Guru SDN 377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu. 2011

Selain itu untuk memperlancar proses belajar mengajar SDN 377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu dibantu oleh beberapa orang pegawai seperti terlihat pada tabel di atas.

### 3. Keadaan Siswa

Diketahui bahwa siswa merupakan salah satu komponen utama pada sebuah sistem pendidikan, dan menjadi faktor utama pada kelangsungan berdirinya suatu sekolah. Di samping itu siswa adalah penerima ilmu pengetahuan. Oleh karena itu siswa sangat penting bagi suatu sekolah. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang keadaan siswa SDN 377 Kampung Baru Kecamatan Lamasi Kab. Luwu siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2

Keadaan siswa SDN No.377 Kampung baru Kec. Lamasi Kab. luwu

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	4	7	11
2	II	11	8	19
3	III	5	6	11
4	IV	12	7	19
5	V	8	12	20
6	VI	15	13	28
Jumlah		55	53	108

Sumber data: Laporan Kedaan siswa SDN No.377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu 2011/2012.

#### 5. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana pendidikan merupakan faktor pendukung yang dapat memperlancar proses belajar mengajar di SDN No.377 kampung Baru. Fasilitas belajar mengajar yang tersedia dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Apalagi dewasa ini yang menggunakan fasilitas belajar mengajar yang memadai dapat meningkatkan prestasi belajar. Untuk lebih jelasnya keadaan sarana SDN No.377 Kampung baru Kec. Lamasi Kab. Luwu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3  
Keadaan sarana dan prasarana  
SDN No.377Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. luwu

No.	Jenis Barang	Status	Kondisi	Jumlah
1	Ruangan Kepala Sekolah	Permanen	Baik	1
2	Ruangan Tata Usaha	Permanen	Baik	1
3	Ruangan Guru	Permanen	Baik	1
4	Ruangan Kelas	Permanen	Baik	6
5	Ruangan Laboratorium	Permanen	Baik	1
6	Ruangan Perpustakaan	Permanen	Baik	1
7	Gudang	Permanen	Baik	1
8	R. Keterampilan	Permanen	Baik	1
9	R.Komputer	Permanen	Baik	1
11	WC	Permanen	Baik	1
12	Kantin	permanen	baik	2

## B. Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Permainan (Kartu Bridge)

Pada bagian ini akan dibahas hasil-hasil penelitian yang memperhatikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan (Kartu Bridge). Adapun yang akan dianalisis dan dibahas adalah hasil tes siklus I dan siklus II, serta data perubahan siswa yang diperoleh dari hasil observasi dan catatan guru di sekolah.

Adapun data statistik skor hasil ulangan harian siswa kelas II SDN 377 Kampung Baru dapat dilihat pada tabel berikut 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4  
Statistik Skor Hasil Ulangan Harian

Statistik	Nilai Statistik
Objek	15
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	70
Skor Terendah	15
Rentang Skor	55
Skor Rata-rata	51,67
Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	5
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas Belajar	10

Dari tabel 4.4 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil ulangan harian adalah 51,67 dari skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100. Dari tabel 4.4 dapat diketahui



pula bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar diambil dari nilai ulangan harian adalah 5 orang (33,33%), sedangkan yang belum tuntas belajar masih ada 10 orang (66,67%). Dari hasil ini diperoleh keterangan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IISDN 377 Kampung Baru Kec. Lamasi, setelah diadakan ulangan harian belum mencapai standar ketuntasan secara klasikal. Maka dari itu perlu diadakan pembelajaran lebih lanjut melalui penerapan permainan kartu bridge pada siklus I dan siklus II sebagai berikut.

### 1. Siklus I

Pada Siklus I ini dilaksanakan tes akhir siklus I. Adapun data statistik skor hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa pada Tes Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Objek	15
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	80
Skor Terendah	35
Rentang Skor	45
Skor Rata-rata	61,00
Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar	9
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas Belajar	6

Dari Tabel 4.5 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa melalui metode permainan (kartu bridge) pada siklus pertama adalah 61,00 dari skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100. Dari Tabel 4.5 dapat diketahui pula bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus 1 adalah 9 orang (60,00%), sedangkan yang belum tuntas belajar masih ada 6 orang (40,00%). Dari hasil ini diperoleh keterangan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 377 Kampung Baru Kec. Lamasi, setelah diadakan tindakan pada siklus pertama belum mencapai standar ketuntasan secara klasikal.

## 2. Siklus II

Pada siklus kedua ini dilaksanakan tes akhir siklus II. Adapun data skor hasil belajar siklus II berdasarkan lampiran 2 dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa pada Tes Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Objek	15
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	85
Skor Terendah	50
Rentang Skor	35
Skor Rata-rata	70,33
Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	12
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas Belajar	3

Dari Tabel 4.6 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika pada siklus II melalui penerapan permainan (Kartu Bridge) adalah 70,33 dari skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100. Selain dari tabel 4.6 dapat diketahui pula bahwa jumlah siswa yang tuntas belajarnya ada 12 orang (80%), sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajarnya ada 3 orang (20%). Dari hasil ini diperoleh keterangan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 377 Kampung Baru Kec. Lamasi melalui penerapan permainan (Kartu Bridge) adalah pada siklus II sudah mencapai standar ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 80% siswa yang memperoleh skor minimal 65. Karena telah mencapai indikator kinerja, maka tindakan dihentikan sampai siklus II.

Untuk melihat peningkatan hasil belajar matematika kelas II SDN 377 Kampung Baru Lamasi melalui penerapan permainan (Kartu Bridge) pada tiap siklus berdasarkan tercatat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa pada setiap Siklus

No	Siklus	Skor Perolehan Siswa			Ketuntasan	
		Tinggi	Rendah	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
Nilai Ulangan Harian		70	15	51,67	5	10
1.	I	80	35	61,00	9	6
2	II	85	50	70,33	12	3

Dari tabel 4.7 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Demikian pula banyaknya siswa yang tuntas belajarnya meningkat dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 377 Kampung Baru Lamasi melalui penerapan permainan (Kartu bridge).

### **C. Hasil Pengamatan Terhadap Proses Belajar Mengajar**

Selain terjadi penelitian hasil belajar matematika dari Siklus I ke Siklus II, terjadi pula sejumlah perubahan pada sikap siswa dalam proses belajar mengajar. Perubahan tersebut merupakan data kualitatif yang diperoleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan selama Siklus I dan Siklus II.

#### **1. Siklus I**

Dari awal penelitian berlangsung hingga berakhirnya siklus I kurang lebihnya tercatat perubahan yang terjadi pada:

##### **1). Aktivitas siswa yang diamati menggunakan lembar observasi**

a. Kehadiran siswa pada siklus I dilihat bahwa pada pertemuan pertama terdapat 2 siswa yang tidak hadir pada kelompok dua. Begitupun pada pertemuan selanjutnya mengalami peningkatan dari pertemuan ke pertemuan. Dari sini dapat dilihat kehadiran siswa keseluruhan mencapai 88,89% selama siklus I berlangsung. Dalam proses pembelajaran, siswa yang sering tidak hadir mengalami hambatan dalam mengikuti pelajaran, utamanya dalam mengerjakan soal-soal latihan.

b. Perhatian siswa pada saat guru menerangkan materi yang akan dibahas masih sangat kurang pada pertemuan pertama dan kedua kebanyakan hanya main-main dan saling mengganggu. Pada pertemuan ketiga perhatian siswa mengalami peningkatan dapat dilihat pada setiap kelompok ada 2 siswa yang benar-benar memperhatikan guru. Siswa yang kurang memperhatikan hanya terkadang mengganggu teman sebangkunya, main-main, sehingga hal ini menyebabkan mereka bingung dan tidak paham tentang materi yang disajikan. Perhatian siswa secara keseluruhan mencapai 46,67%.

c. Keadaan siswa belum optimal untuk mengajukan pertanyaan pada saat guru menjelaskan materi yang disajikan ketika siswa belum paham, ini dilihat dari pertemuan pertama hanya 1 siswa pada masing-masing kelompok yang berani mengajukan pertanyaan karena masih takut dan canggung. Namun pertemuan kedua dan selanjutnya mereka sudah mulai terbiasa mengacungkan tangan dan bertanya tentang materi yang belum dimengerti, sehingga jumlah siswa yang bertanya bertambah walaupun belum optimal.

d. Keaktifan kerjasama siswa dalam 1 kelompok atau 1 tim pada pertemuan pertama hanya satu orang dalam 1 kelompok yang aktif bertanya dan menjawab soal dengan menggunakan permainan kartu bridge. Ini dikarenakan kurang perhatiannya siswa pada saat guru menjelaskan bagaimana cara menyelesaikan soal dengan menggunakan kartu bridge, kebanyakan mereka hanya bergurau dan menggagu teman yang lain. Pertemuan kedua dan selanjutnya keaktifan siswa mulai kelihatan karena guru selalu membimbing setiap kelompok yang belum mengerti dan menegur siswa

yang ribut. Secara keseluruhan selama siklus I berlangsung keaktifan siswa bekerjasama dalam 1 kelompok atau 1 tim mencapai 33,33%.

e. Masih banyak siswa yang membutuhkan bimbingan guru dalam menyelesaikan LKS dengan menggunakan permainan kartu bridge, pada pertemuan pertama ada 2 siswa pada kelompok 2 yang harus dibimbing dan selebihnya pada kelompok lain masih butuh bimbingan semua. Hal ini dikarenakan siswa masih bingung dan belum paham sehingga guru selalu memberi arahan dan bimbingan. Pertemuan kedua dan selanjutnya sebagian siswa sudah mulai paham untuk menyelesaikan LKS tanpa harus selalu dibimbing oleh guru, ini dilihat dari berkurangnya siswa yang masih butuh bimbingan dalam setiap kelompok.

f. Kurangnya siswa yang sudah menguasai permainan dapat dilihat pada pertemuan pertama dari setiap kelompok hanya 1 siswa yang sudah menguasai permainan kartu bridge, selebihnya siswa yang lain hanya bengong dan bermain sendiri. Namun pada pertemuan selanjutnya siswa sudah mulai menguasai permainan kartu bridge, sehingga mulai jarang siswa yang bermain-main dan mengganggu temannya.

## 2) Permainan Kartu Bridge

Permainan yang dilakukan pada siklus pertama sampai terakhir, masih sedikitnya siswa yang dapat menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, salah satu sebabnya adalah masih lambannya siswa dalam perhitungan penjumlahan. Sehingga sering ada 3 buah kartu yang sudah berjumlah 10, 20 atau 30 tidak diambil oleh siswa sehingga berpengaruh pada nilai permainan siswa. Kadang siswa juga lupa dengan nilai dari tiap kartu sehingga masih sering

bertanya kepada guru. Pada pertemuan kelompok 1 dan 2 mendapat skor rendah yakni jumlah totalnya 4 untuk setiap kelompok dalam mengisi LKS permainan, namun dari pertemuan ke pertemuan mengalami sedikit peningkatan.

Dengan demikian dari hasil observasi dan refleksi siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi indikator kinerja. Hal ini akan diperbaiki pada pembelajaran siklus II dengan memberikan pengarahan terutama saat permainan sedang berlangsung, motivasi agar siswa melakukan diskusi secara aktif saat mengerjakan tugas kelompok, bekerja sama dengan kelompoknya, berani bertanya, serta menjawab pertanyaan.

### 3) Aktivitas guru

Kegiatan inti yang dilakukan guru pada siklus I pertemuan pertama sampai pertemuan ke-2 dan ke-3, meliputi pengorientasian siswa dalam pembelajaran, khususnya pada pertemuan pertama saat permainan sedang berlangsung dalam hal ini guru memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan. Siswa dalam kelompoknya melakukan kegiatan dengan bimbingan guru, namun demikian bimbingan guru masih belum merata pada setiap kelompok. Guru lebih banyak memberikan bimbingan kepada kelompok yang aktif bertanya, sedangkan kelompok yang cenderung pasif hanya mendapat bimbingan guru secara sekilas. Kemampuan guru dalam memberikan apersepsi masih kurang sehingga siswa kurang memahami materi yang akan dipelajari.

Pada kegiatan penutup guru membimbing siswa dalam menarik kesimpulan. Namun dalam menarik kesimpulan kebanyakan masih dilakukan oleh guru, sehingga

siswa belum terbiasa berpikir sendiri. Secara umum pada siklus I ini guru masih mendominasi pembelajaran. Namun hal ini perlu ditingkatkan lagi pada siklus II dengan perbaikan-perbaikan seperti pemerataan bimbingan pada setiap kelompok, serta memberi kesempatan pada siswa untuk terbiasa berpikir sendiri.

## 2. Siklus II

Dari awal penelitian berlangsung hingga berakhirnya siklus II kurang lebihnya tercatat perubahan yang terjadi pada:

- 1). Aktivitas siswa yang diamati menggunakan lembar observasi
  - a. Kehadiran siswa pada siklus II lebih tinggi dibandingkan pada siklus I, hal ini terlihat pada pertemuan pertama sampai keempat kehadiran siswa mencapai 97,78%. Hanya pada pertemuan pertama terdapat 1 siswa tidak hadir dikelompok 2. Dalam proses pembelajaran pada siklus II siswa yang tidak hadir memang dalam keadaan sakit.
  - b. Kesungguhan siswa untuk memperhatikan materi pelajaran sudah mengalami peningkatan. Dari pertemuan pertama sampai terakhir ada 80,00% siswa yang sudah memperhatikan materi dengan seksama. Aktivitas siswa dalam kelas semakin nampak, adanya kerjasama dalam menyelesaikan LKS dengan menggunakan permainan kartu bridge sehingga sangat minim siswa yang main-main serta mengganggu temannya. Hanya saja pada pertemuan pertama dikelompok 2 dan 4 masih ada siswa yang belum benar-benar memperhatikan.



c. Semakin aktifnya siswa yang bertanya pada guru ketika ada materi yang belum paham saat guru menjelaskan dan siswa tidak malu-malu lagi. Sehingga siswa menjadi aktif dan semangat selama proses belajar mengajar berlangsung, hal ini terlihat pada pertemuan pertama sampai terakhir mencapai 55,56%. Namun masih ada yang belum aktif pada pertemuan pertama pada kelompok 4 hanya 1 siswa yang berani bertanya selebihnya siswa yang lain pada masing-masing kelompok sudah aktif. Keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan saat guru menjelaskan semakin meningkat sehingga terjalin aktivitas dan interaksi yang baik antara siswa dengan guru serta memperlancar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung.

d. Semakin aktifnya siswa yang bekerjasama dalam 1 tim atau kelompok dalam menyelesaikan LKS dengan menggunakan permainan kartu bridge. Hal ini terlihat pada pertemuan pertama sampai terakhir mencapai 73,33%, keaktifan siswa dalam bekerjasama dalam 1 tim berdampak pada nilai yang diperoleh juga menjadi baik karena siswa merasa tidak kesukaran lagi untuk mengerjakan LKS dengan menggunakan permainan kartu bridge. Pada pertemuan pertama kelompok 1 ada 2 siswa yang masih belum aktif, namun guru selalu memberi bimbingan pada setiap kelompok sehingga pertemuan selanjutnya semua siswa sudah aktif dalam kerjasama kelompok.

e. Selama siklus II ini berlangsung frekuensi siswa yang membutuhkan bimbingan guru dalam menyelesaikan LKS dengan permainan kartu bridge dari pertemuan pertama dan seterusnya semakin berkurang. Hal ini terjadi karena tingkat kemampuan siswa untuk memahami materi yang diberikan semakin meningkat yang mencapai

33,33%. Walaupun mengalami peningkatan, namun masih ada 2 siswa yang harus dibimbing setiap saat oleh guru yakni pada pertemuan pertama dikelompok 2. Selebihnya dapat dilihat pada lembar observasi siswa pada lampiran.

f. Meningkatnya siswa dalam menguasai permainan dari pertemuan awal sampai terakhir mencapai 95,56%. Sebagian besar siswa sudah dapat menyelesaikan permainan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Hal ini karena disebabkan oleh siswa yang sudah memahami permainan yang dengan baik dan sudah terbiasa berhitung secara tepat dan benar. Namun masih ada 1 siswa yang belum menguasai permainan kartu bridge pada pertemuan pertama kelompok 1 dan kelompok 3, namun mereka tetap berusaha untuk tahu sehingga pertemuan selanjutnya semua siswa pada setiap kelompok sudah memahaminya.

## 2) Permainan Kartu Bridge

Permainan yang dilakukan pada siklus II, Sebagian besar siswa sudah dapat menyelesaikan permainan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Hal ini karena disebabkan oleh siswa yang sudah memahami permainan dengan baik dan sudah terbiasa berhitung secara cepat dan benar. Siswa yang memperoleh nilai tinggi pun meningkat dari siklus I sampai siklus II yakni dari 11 siswa menjadi 15 siswa.

Dari pembahasan siklus I dan II diatas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tercapai, sehingga hipotesis penelitian ini dapat diterima yang berarti ada peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas II SDN 377 Kampung Baru pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah melalui penerapan permainan kartu bridge.

## 2) Aktivitas guru

Pencapaian hasil belajar siswa yang diharapkan seperti yang ditetapkan dalam indikator keberhasilan tidak lepas dari peran guru dalam proses pembelajaran. Mengingat guru merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil lembar pengamatan guru pada siklus II pertemuan pertama sampai terakhir, dapat diketahui bahwa guru sudah dapat mengkondisikan kelas dengan lebih baik. Kemampuan guru seperti memunculkan motivasi, memberikan apersepsi, membentuk kelompok, mendampingi siswa saat bermain, menjawab pertanyaan siswa dan membantu siswa membuat kesimpulan sudah meningkat.

Pada siklus II ini guru memberikan penghargaan ” *snack* ” kepada siswa yang sudah berhasil memperoleh nilai paling tinggi dalam permainan. Guru juga sudah memotivasi siswa untuk menyelesaikan permainan dengan cepat dan memperoleh nilai yang maksimal.

## **D. Refleksi Terhadap Pelaksanaan Proses belajar Mengajar**

### **1. Refleksi Siklus I**

Pada awal pelaksanaan siklus I, semangat dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, terutama dalam diskusi kelompok masih kurang. Hal ini terlihat dari sekian banyaknya siswa hanya beberapa orang yang aktif dalam kelompok untuk menyelesaikan soal dengan menggunakan permainan kartu bridge. Pada umumnya siswa bertindak pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Dalam pembuatan soal pada awal siklus I ini, kebanyakan siswa masih bingung, belum memahami bagaimana cara menyelesaikan soal dengan menggunakan permainan kartu bridge. Hampir seluruh soal dalam LKS mirip contoh soal yang diberikan guru dengan menggunakan permainan kartu bridge. Bahkan beberapa siswa dalam menjawab soal dalam satu tim masih banyak yang salah. Karena siswa belum terbiasa dan masih bingung dalam menyelesaikan soal dengan menggunakan permainan kartu bridge, sehingga masih banyak siswa yang memerlukan bimbingan mengakibatkan waktu yang tersedia tidak efisien.

Pada pertemuan berikutnya siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar mulai menunjukkan adanya perhatian, terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan mengenai materi yang dijelaskan oleh guru. Kemampuan siswa menyelesaikan soal tepat waktu yang diberikan dengan menggunakan permainan kartu bridge mengalami peningkatan. Siswa yang meminta bimbingan guru dalam menyelesaikan soal jumlahnya semakin berkurang. Namun guru tetap mengawasi siswa dalam menyelesaikan soal dan aktif dalam 1 tim dengan menggunakan permainan kartu bridge. Dan satu hal yang memacu motivasi dan semangat mereka, yaitu LKS yang dianggap menarik yang dibuat dengan menggunakan permainan kartu bridge, sehingga mereka merasa senang dan tertarik untuk mencari jawaban soal dengan benar. Pada akhir Siklus I ini, siswa sudah memahami bagaimana cara menggunakan permainan kartu bridge dalam belajar supaya tidak jenuh dan membosankan dalam proses belajar mengajar sehingga motivasi belajar meningkat.

## 2. Refleksi Siklus II

Hasil yang dicapai pada akhir siklus I, yaitu sebagian siswa sudah mampu menyelesaikan soal permainan kartu bridge sesuai waktu yang diberikan. Untuk lebih pahamnya lagi peneliti pada siklus II ini memberikan motivasi dan penguatan pada tim yang bagus kinerjanya dan memberikan permainan kartu bridge yang lebih menarik lagi agar kreativitas pola pikir anak lebih maju lagi.

Pada awal siklus II siswa sudah mampu menyusun dan menyelesaikan soal berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh guru dengan menggunakan permainan kartu bridge. Hal ini terlihat dari keseriusan siswa dalam tim untuk menyelesaikan soal dengan menggunakan permainan kartu bridge. Apabila siswa yang akan menjawab soal tidak memahami maksud dari soal yang diberikan, maka siswa bertanya pada teman satu tim untuk menyelesaikannya, termasuk pembimbing kemudian memeriksa kebenarannya. Bila komunikasi antara siswa macet, maka guru segera membimbing dan mengarahkan siswa tersebut.

Kemampuan siswa dalam memahami materi mengalami peningkatan. Bila terdapat materi yang kurang dimengerti, mereka mendiskusikan dengan temannya atau langsung bertanya pada guru.

Secara umum dilihat dari hasil observasi siswa yang dicapai pada Siklus II ini baik dari segi perhatian, motivasi untuk belajar matematika meningkat.

## E. Pembahasan Analisis Refleksi Siswa

Dari hasil analisis terhadap refleksi atau tanggapan siswa, dapat dikemukakan sebagai berikut:

### 1. Pendapat Siswa Terhadap Pelajaran matematika

Pada umumnya siswa berpendapat bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami. Materi yang dipelajari memerlukan tingkat ketelitian yang sangat tinggi dan memuat rumur-rumus di dalamnya. Oleh karena itu, siswa mempunyai pendapat bahwa pelajaran matematika itu sangat sulit untuk dimengerti. Sehingga terkadang mereka tidak dapat berkonsentrasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung bahkan masih ada yang bermain sendiri-sendiri.

Setelah peneliti yang secara langsung mengamati siswa dalam proses belajar mengajar dalam bentuk kelompok, ternyata keberhasilan pembelajaran matematika tergantung pada cara mengajar gurunya. Apabila guru dalam mengajarkan matematika menggunakan metode yang sesuai dan menyenangkan, mereka akan lebih cepat mengerti materi yang diberikan. Oleh karena itu guru harus memberikan bimbingan yang mendalam saat proses belajar berlangsung.

Adapun mengenai LKS yang diberikan, sebagian besar siswa kadang-kadang masih sulit untuk menyelesaikannya dalam bentuk permainan kartu bridge. karena kebanyakan dari mereka masih bermain-main dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan bagaimana mengerjakan soal dengan melibatkan permainan kartu

bridge. Namun mereka merasa sangat senang dan bangga, jika mereka dapat menyelesaikan LKS yang diberikan guru dijawab dengan benar.

## 2. Manfaat Penerapan Permainan (Kartu Bridge)

Pada umumnya siswa menyatakan penerapan permainan (Kartu Bridge) yang diterapkan dalam pembelajaran matematika sangat baik, menyenangkan dan sangat banyak manfaat bagi mereka. Dengan menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah penyelesaian masalah, mereka akan senantiasa terlatih untuk berfikir dalam menyelesaikan soal tersebut memilih angka-angka yang mudah diselesaikan sendiri dan dijawab sesuai dengan penjelasan guru yang melibatkan kartu bridge. Dengan menjawab lembar kerja siswa dengan menggunakan permainan kartu bridge dapat diketahui mereka sudah mengerti atau belum materi yang sudah diajarkan oleh guru.

Beberapa siswa menyatakan bahwa dengan metode permainan (Kartu bridge), mereka terlatih untuk mengerjakan soal yang bervariasi dan menyenangkan tanpa harus tergantung pada soal-soal yang ada di buku paket dan mendapat metode pembelajaran yang mengasyikkan. Sehingga mereka merasa senang, tidak jenuh dalam proses pembelajaran matematika dan mereka lebih termotivasi untuk belajar melalui metode permainan (Kartu Bridge) yang diterapkan.



IAIN PALOPO



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

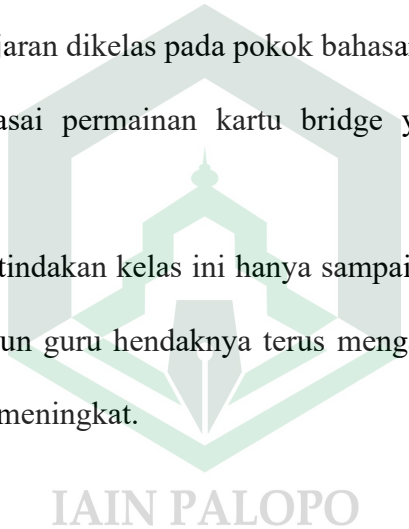
Dari seluruh pelaksanaan kegiatan tindakan kelas di kelas II SDN 377 Kampung Baru kec. Lamasi kab. Luwu dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan permainan kartu bridge pada proses pembelajaran matematika siswa kelas II SDN 377 Kampung Baru kec. Lamasi kab. Luwu tahun pelajaran 2010/2011 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Hasil dari siklus I adalah nilai rata-rata 61,00 dan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 60,00 %. Jadi, hasil dari siklus I belum memenuhi indikator kinerja. Hasil dari siklus II adalah nilai rata-rata 87,33 dan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 80,00 %. Hasil dari siklus II ini jelas telah mencapai kriteria ketuntasan belajar yang mensyaratkan rata-rata hasil tes minimal 6,5 dengan presentase ketuntasan  $\geq 80$  %. Dengan demikian maka penelitian tidak perlu dilanjutkan cukup sampai siklus II.
2. Penggunaan permainan kartu bridge dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga menumbuhkembangkan kerjasama antar siswa dalam kelompok. Aktivitas siswa pada siklus I berdasarkan lembar observasi mencapai rata-rata (51,85%), sedangkan pada siklus II mencapai rata-rata (70,74%), disini dapat dilihat bahwa aktivitas siswa meningkat.

## **B. Saran**

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas II SDN 377 Kampung Baru Kec. Lamasi Kab. Luwu maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Guru hendaknya dapat berperan sebagai motivator dan fasilitator serta dapat mengembangkan kreatifitas dan meningkatkan peran siswa dalam pembelajaran.
2. Guru dapat menggunakan permainan kartu bridge dengan cara permainan yang berbeda dalam pembelajaran dikelas pada pokok bahasan perkalian dan pembagian.
3. Guru harus menguasai permainan kartu bridge yang akan digunakan dalam pembelajaran.
4. Meskipun penelitian tindakan kelas ini hanya sampai 2 siklus dan sudah mencapai hipotesis tindakan, namun guru hendaknya terus mengadakan penelitian selanjutnya agar hasil belajar siswa meningkat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Haryono, Amirul Hadi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Penerbit: Pustaka Setia, 2005
- Andria & Sultan. *Metode Mengajar Berdasarkan Permainan*. PT : Bumi Aksara. 2004
- Asikin. *Pembelajaran Matematika*. Semarang : FMIPA. 2002
- Dahar, Ratna. *Teori-teori belajar*. Penerbit: Erlangga. 1989
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2007
- Djamarah Syaiful Bahri, Zain Aswan . *Strategi Belajar Mengajar*, Penerbit: Rineka Cipta 2002
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 1997
- Hakim, Thursan. *Belajar Secara Efektif*, Jakarta: Puspa Swara. 2005
- Harahap, Negoro. *Ensiklopedia Matematika*. penerbit: Ghalia Indonesia. 2005
- Haryono, Daniel. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Phoenix. 2008
- Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2007
- <http://www.masbied.com/2010/03/20/teori-belajar-permainan-dienes-dalam-pembelajaran-matematika/> ( 16 april 2011)
- <http://internetsebagaisumberbelajar.blogspot.com/2010/07/pengertian-penerapan.html>. (5 Nopember 2011)
- munawar Sholeh, Abu Ahmadi. *Psikologi Perkembangan*, Penerbit: Rineka Cipta, 2005
- Nasution, S. *Didaktik Asas-asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 200

- Purwanti, Teguh Dkk. *Hitunganku, Matematika 2 Untuk Sekolah Dasar Kelas II*. Jakarta: Bumi Aksara. 2001
- Ratumanan, Tanwey, Gerson . *Belajar Dan Pembelajaran*. Ed ke-2. PT : Unesa University Press. 2004
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta. 1995
- Slameto, *Belajar Dan faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003
- Subana M, Rahadi Moersetyo, Sudrajat. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia. 2000
- Suherman, *Buku Saku Perkembangan Anak*. Jakarta: EGC . 2000
- Sudjana Nana, *Penelitian Proses Belajar Mengajar*, Cet. II; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Cet.12; Bandung: Alfabeta, 2007
- Suharsono. *Membelajarkan Anak dengan Cinta*, Cet. I; Jakarta: Inisiasi Press, 2003
- Tasmin, Martina rini S. *Bel,ajar Lebih Penting Dari Pada Bermain?*  
[http://www. e –Psikologi.Com/Anak/25040. Htm](http://www.e-Psikologi.Com/Anak/25040.Htm). (10 Maret 2011)
- Wiriaatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Cet. II; Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2006