

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI KONSEP PERBANDINGAN PECAHAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA
KELAS IV MI MUHAMMADIYAH GUMIWANG
KECAMATAN KEJOBONG KABUPATEN PURBALINGGA
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Oleh:

MAHYATI

NIM. 102336077

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2013**

H Siswadi, M.Ag
Dosen STAIN Purwokerto

Purwokerto, 25 Juni 2014

NOTA PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Skripsi
Lamp : 5 (lima) Eksemplar

Kepada Yth.
Ketua STAIN Purwokerto
Di
Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya maka bersama ini saya sampaikan skripsi saudara:

Nama : MAHYATI
NIM : 102336077
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/ PGMI TNR
Angkatan Tahun : 2010/2011
Judul Skripsi : PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
MATEMATIKA MATERI KONSEP PERBANDINGAN
PECAHAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN
PERAN PADA SISWA KELAS IV MI
MUHAMMADIYAH GUMIWANG KECAMATAN
KEJOBONG KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN
PELAJARAN 2012/2013

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara Mahyati dapat dimunaqosyahkan.
Demikian atas perhatian dari Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

H Siswadi, M.Ag
NIP. 19701010 200003 1 004

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MAHYATI
NIM : 102336077
Jenjang : S-1
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Purwokerto, 25 Juni 2014

Saya yang menyatakan,

IAIN PURWOKERTO

Mahyati
NIM. 102336077



PENGESAHAN

Skripsi berjudul :

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI KONSEP PERBANDINGAN PECAHAN MENGGUNAKAN METODE
BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS IV MI MUHAMMADIYAH
GUMIWANG KECAMATAN KEJOBONG KABUPATEN PURBALINGGA
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Yang disusun oleh saudari ; **MAHYATI, NIM.10236077**, Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**, Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto, telah diujikan pada tanggal **21 Juli 2014** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)** oleh **Sidang Dewan Penguji Skripsi**.

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang

Nasrudin, M.Ag.
NIP. 19700205 199803 1 001

Sony Susandra, M.Ag.
NIP. 19720429 199903 1 001

Pembimbing/Penguji

H. Siswadi, M.Ag.
NIP.197010102000031004

Anggota Penguji

Anggota Penguji

Drs. M. Irsyad, M.Pd.I.
NIP. 19681203 199403 1 003

Sony Susandra, M.Ag.
NIP. 19720429 199903 1 001

Purwokerto, 21 Juli 2014
Ketua STAIN Purwokerto

Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag.
NIP. 19670815 199203 1 003

HALAMAN MOTTO

ان مع العسر يسرا

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al Insyirah: 6)



IAIN PURWOKERTO

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan kenikmatan dan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu sampai selesainya penulisan skripsi ini.

Sekripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Ayah dan ibu tercinta, tempat penulis berbakti
2. Suamiku tercinta, Slamet Agus Prianto yang selalu memberikan dukungan moral dan material sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini.
3. Anak-anaku tercinta, Ibrahim Azhar Mahendra, Maulana Zhorif Zaki dan Nadhifa Yumna Athaya yang menjadi harapan keluarga di masa yang akan datang.
4. Kepala MI Muhammadiyah Gumiwang yang bersedia memberikan berbagai informasi yang penulis butuhkan dalam rangka penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu guru MI Muhammadiyah Gumiwang yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini

IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Allah seru sekalian alam, atas berkah, rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyusun skripsi ini dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana (S.1) dalam ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Ilmu Agama Islam Negeri Purwokerto. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag, Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Bapak Drs. Munjin, M.Pd.I, Wakil Ketua I Bidang Akademik Sekolah Tinggi Ilmu Agama Islam Negeri Purwokerto.
3. Bapak Drs. Asdlori, M.Pd.I, Wakil Ketua II Bidang Akademik Sekolah Tinggi Ilmu Agama Islam Negeri Purwokerto.
4. Bapak H. Supriyanto, Lc., M.S.I. Wakil Ketua III Bidang Akademik Sekolah Tinggi Ilmu Agama Islam Negeri Purwokerto.
5. Bapak Drs. Munjin, M.Pd.I, PGs. Ketua Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Ilmu Agama Islam Negeri Purwokerto.
6. Bapak H. Siswadi, M.Ag, selaku Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Ilmu Agama Islam Negeri Purwokerto, dan selaku

Pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu dan banyak memberikan bimbingan, saran dan arahan yang maksimal sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh Dosen dan Karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Agama Islam Negeri Purwokerto
8. Kedua orang tua, Suami dan anak-anaku tercinta yang telah memberikan dorongan, motivasi, dana dan doa sehingga penulis merasa nyaman dan mantap dalam menjalankan setiap aktivitas.
9. Bapak Sakimun, S.Pd.I selaku Kepala MI Muhammadiyah Gumiwang yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian dan memberikan bimbingan serta masukan yang berguna bagi penulis.
10. Bapak dan Ibu Dewan Guru serta peserta didik MI Muhammadiyah Gumiwang
11. Semua pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis hanya mampu menyampaikan terima kasih dan senantiasa mendoakan semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT.

Kritik dan saran yang membangun penulis harapkan demi kebaikan penulis di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Purwokerto, 25 Juni 2014
Penulis,

Mahyati
NIM. 102336077

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Nota Pembimbing	ii
Halaman Pernyataan Keaslian	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	4
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
F. Telaah Pustaka	9
G. Hipotesis Tindakan	11
H. Metode Penelitian	12
I. Sistematika Pembahasan.....	15

BAB II	KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS -----	17
A.	Pembelajaran Matematika di SD/MI-----	17
1.	Pengertian Pembelajaran Matematika di SD/MI -----	17
2.	Tujuan Pembelajaran Matematika di SD/MI -----	20
3.	Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika -----	21
B.	Hasil Belajar -----	22
1.	Pengertian Hasil Belajar -----	22
2.	Tipe-tipe Hasil Belajar -----	23
3.	Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar -----	28
C.	Metode Bermain Peran-----	30
1.	Pengertian Metode Bermain Peran-----	30
2.	Kelebihan dan kekurangan Metode Bermain Peran -----	31
3.	Syarat-syarat pelaksanaan Metode Bermain Peran -----	32
4.	Langkah-langkah Metode Bermain Peran-----	33
5.	Pelaksanaan Metode Bermain Peran-----	33
BAB III	METODE PENELITIAN -----	34
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian -----	34
B.	Prosedur Penelitian -----	35
C.	Subyek Penelitian dan Obyek Penelitian-----	40
D.	Kolaborator -----	41
E.	Waktu dan Tempat Penelitian -----	41
F.	Prosedur Pengumpulan Data -----	41
G.	Metode Analisis Data -----	43

H. Tahap-Tahap Penelitian	45
I. Indikator Keberhasilan	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Awal Pra Siklus	52
B. Deskripsi Hasil Penelitian	53
C. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran dan Tindak Lanjut	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Daftar Nilai Tes Formatif Studi Awal Kelas IV -----	52
Tabel 1.2	Data Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Tentang Membandingkan Pecahan Pada Siklus I -----	56
Tabel 1.3	Data Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Tentang Membandingkan Pecahan Pada Siklus II -----	60
Tabel 1.4	Data Hasil Tes Formatif Pelajaran Matematika Kelas IV Pada Siklus I dan Siklus II -----	62
Tabel 1.5	Rekapitulasi Prosentase Ketuntasan Hasil Tes Formatif Pelajaran Matematika Pada Studi Awal, Siklus I dan Siklus II -----	63



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Siklus Penelitian Menurut Kemmis dan Taggart-----	36
Gambar 1.2 Tahapan-Tahapan Perbaikan Pembelajaran-----	38
Gambar 2.1 Diagram Batang Fokus Perbaikan Pembelajaran Matematika Siklus I -----	64
Gambar 2.2 Diagram Batang Fokus Perbaikan Pembelajaran Matematika Siklus II -----	65
Gambar 2.3 Diagram Batang Kenaikan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II -----	65

IAIN PURWOKERTO

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI KONSEP PERBANDINGAN PECAHAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS IV MI
MUHAMMADIYAH GUMIWANG KECAMATAN KEJOBONG
KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Mahyati
NIM. 102336077

ABSTRAK

Metode bermain peran sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Matematika yang membawa peserta didik belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan. Peserta didik akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya, sehingga diharapkan dapat tumbuh berbagai kegiatan belajar peserta didik. Dalam kegiatan belajar peserta didik, guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik apabila peserta didik banyak aktif dibandingkan guru. Sehubungan dengan hal tersebut, skripsi ini memberi gambaran penggunaan metode bermain peran untuk pembelajaran Matematika kelas IV di MI Muhammadiyah Gumiwang sebagai upaya peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dengan 2 siklus dan menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi dan tes.

Dari penelitian terlihat bahwa pada pra siklus hasil belajar yang diperoleh adalah 23,80. Hasil belajar dan kegiatan siswa juga belum maksimal. Siswa belum terkondisikan dengan baik, sehingga masih banyak siswa yang membuat ramai dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Pada siklus ke I hasil yang diperoleh adalah 61,90. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran kegiatan guru dan siswa sudah mengalami peningkatan dan siklus yang ke II memperoleh nilai 100, Terlihat bahwa pada siklus II kegiatan guru dan siswa sudah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran secara maksimal sehingga hasil belajar yang diperoleh juga maksimal, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran mengalami peningkatan hasil belajar yang sangat baik sesuai dengan indikator keberhasilan.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Hasil Belajar, Matematika (Sains),

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usaha mencerdaskan kehidupan bangsa akan berhasil apabila kegiatan pendidikan mampu meningkatkan kualitas dan martabat manusia Indonesia. Pendidikan dapat meningkatkan kualitas manusia apabila dalam proses pembelajaran, siswa dapat menguasai materi secara optimal, yang pada akhirnya akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu membangun dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses pembelajaran menjadi tujuan prioritas bagi seorang guru. Namun, keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor. Faktor rendahnya motivasi belajar siswa merupakan salah satu penghambat dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Setiap guru berharap setiap siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi dalam diri siswa tentunya akan sangat membantu tercapainya tujuan belajar secara maksimal. Namun berbeda dengan harapan guru, ternyata yang terjadi adalah sebaliknya yaitu motivasi belajar masih sangat rendah, sehingga hasil belajar yang dicapai belum maksimal.

Hal tersebut juga terjadi di MI Muhammadiyah Gumiwang kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Hal tersebut terbukti dari hasil tes formatif pada studi awal terutama pada mata pelajaran Matematika kelas IV MIM

Gumiwang hanya 5 siswa dari 21 siswa yang mencapai nilai KKM 70 baru 23,80 % saja.

Berdasarkan daftar nilai di atas, untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Khususnya yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika materi konsep perbandingan pecahan melalui penerapan metode bermain peran.

1. Identifikasi Masalah

Keberhasilan dalam proses pembelajaran ditunjukkan dengan dikuasainya materi pelajaran oleh siswa. Tingkat penguasaan materi tersebut biasanya berbentuk nilai. Kenyataan yang terjadi di Kelas IV MIM Gumiwang Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga dalam beberapa kali ulangan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013 hanya 5 siswa dari 21 siswa atau hanya 23,8% saja yang mencapai tingkat penguasaan materi dengan nilai batas tuntas 70.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merenung dan merefleksikan diri. Kemudian mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti juga berdiskusi dengan teman sejawat dan terungkap beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran, yaitu :

- a. Kurang minat dan perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.
- b. Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.
- c. Kurang tepat dan maksimalnya penggunaan metode pembelajaran.

d. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran dan penemuan informasi baru.

2. Analisis Masalah

Berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat dan identifikasi masalah, ditemukan beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika khususnya tentang konsep perbandingan pecahan. Peneliti menganalisis dan merumuskan masalah tersebut melalui refleksi diri yaitu :

- a. Guru belum menerapkan metode pembelajaran secara tepat.
- b. Guru dalam menjelaskan belum disertai berbagai contoh.
- c. Guru dalam menyampaikan materi belum jelas dan sistematis.
- d. Guru tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi tidak meningkat.

3. Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah diatas, peneliti mencoba mengupayakan alternatif pemecahan masalah mengenai rendahnya prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika tentang konsep perbandingan pecahan, dengan mengadakan suatu Penelitian Tindakan Kelas dengan mengambil judul "*Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Konsep Perbandingan Pecahan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Gumiwang Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2012/2013*".

B. Definisi Operasional

Berdasarkan judul skripsi yang digunakan terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan secara operasional untuk memahami lebih spesifik terhadap istilah-istilah yang digunakan oleh peneliti. Istilah-istilah tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang berupa ketrampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh (Rosma, 2010 : 33). Dalam hal ini, Gagne dan Briggs mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.

Sedangkan menurut Winkel hasil belajar ialah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Dr. Purwanto, M.Pd., 2009 : 45). Hasil belajar, secara lebih khusus setelah siswa mengikuti pelajaran dalam kurun waktu tersebut berdasarkan penilaian yang dilakukan guru di sekolah, maka hasil belajar dituangkan atau diwujudkan dalam bentuk angka (kuantitatif).

Dari beberapa definisi di atas hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dapat diklasifikasikan dalam tiga ranah yaitu : ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Adapun yang dimaksud dengan peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini adalah upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar

siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini ditunjukkan dalam nilai atau skor hasil ulangan harian mata pelajaran matematika tentang membandingkan pecahan.

2. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Dawson mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

(<http://aginista.blogspot.com/2013/01/metode-pembelajaranbermain-peran.html>. 20 Januari 2013)

Metode bermain peran adalah suatu cara mengajar dengan melibatkan siswa secara langsung untuk memainkan peran seorang tokoh dengan segala improvisasi dan kelebihannya (DepDikBud, 1996;186). Tujuan dari metode ini adalah untuk menempuh keberanian dan menghayati gambaran lebih realistik dari materi pelajaran.

a. Syarat-syarat pelaksanaan metode bermain peran :

- 1) Siswa harus tertarik atas masalah yang akan dikemukakan
- 2) Para pemain harus mempunyai gambaran yang jelas mengenai masalah yang dihadapi
- 3) Bermain peran harus dipandang sebagai alat belajar memahami suatu masalah.

b. Langkah-langkah metode bermain peran

- 1) Menentukan situasi sosial yang akan diperankan

- 2) Memilih pelaku
- 3) Mempersiapkan penonton sebagai pembelajar.

c. Pelaksanaan metode bermain peran

Bermain peran dilaksanakan menurut taksiran pemain secara spontan berdasarkan pengalaman masing-masing dikaitkan dengan permasalahan yang telah ditentukan bersama. Guru memberikan kebebasan berimprovisasi kepada siswa untuk bermain.

d. Tindak lanjut metode bermain peran

Selesai pelaksanaan bermain peran dilanjutkan dengan diskusi. Bila dalam diskusi ada pendapat berbeda maka guru dapat membantu untuk memecahkan perbedaan itu dan meminta pemain untuk mengulang permainannya atau kepada pemain baru.

3. Mata Pelajaran Matematika

Matematika berasal dari kata Yunani *Mathein* atau *Mathenein* yang artinya mempelajari. Menurut Johnson dan Myklebust matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi praktisnya adalah untuk memudahkan pemikiran (Rosma, 2010:11).

Matematika adalah ilmu hitung atau ilmu tentang perhitungan angka-angka untuk menghitung berbagai benda atau yang lainnya (Raodatul Jannah, 2011:17).

Menurut Sujono, Matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. (Adul Halim Fathani, 2008:19)

Matematika dalam Kurikulum 2004 adalah suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif.

Ani Asmiyani mengatakan matematika adalah segala hal yang berkaitan dengan pola dan aturan dan bagaimana aturan itu dipakai untuk menyelesaikan berbagai macam permasalahan (http://carapedia.com/pengertian_definisi_matematik_html_a_info2064. 30 jan 2013)

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa matematika adalah sebuah ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak dan deduktif mengenai bentuk, susunan besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya.

Yang dimaksud materi matematika disini adalah materi membandingkan pecahan,yaitu menentukan nilai pecahan tersebut lebih besar atau lebih kecil atau sama.

4. MI Muhammadiyah Gumiwang

MI Muhammadiyah Gumiwang adalah lembaga pendidikan swasta tingkat satuan pendidikan dasar formal yang berlokasi di Desa Gumiwang Kecamatan Kejobong,Kabupaten Purbalingga.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang analisis masalah diatas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika tentang perbandingan pecahan pada siswa MI Muhammadiyah Gumiwang Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013 ?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
- c. Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
- d. Melakukan inovasi dalam pembelajaran matematika.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIM Gumiwang pada mata pelajaran matematika tentang perbandingan pecahan dengan menggunakan metode bermain peran.
- b. Memberikan inovasi dalam pembelajaran di sekolah dasar bagi para guru di MIM Gumiwang khususnya mata pelajaran matematika.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya :

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan motivasi belajar.
 - b. Menambah ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran.
 - c. Menumbuhkan sikap kritis dalam pembelajaran.
 - d. Memudahkan pemahaman konsep-konsep matematika.
 - e. Meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai masukan dan menambah wawasan sehingga dapat meningkatkan pengelolaan pembelajaran.
 - b. Mengembangkan keprofesionalan dalam melaksanakan pembelajaran.
 - c. Menemukan inovasi baru dalam metode pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan mutu sekolah terutama lulusan dari MIM Gumiwang.
 - b. Membantu sekolah untuk lebih maju dan berkembang.

IAIN PURWOKERTO

F. Telaah Pustaka

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) telah banyak dilakukan penelitian tentang peningkatan hasil belajar siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Namun, penelitian tindakan kelas tentang hasil belajar matematika materi konsep perbandingan pecahan dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Gumiwang Kejobong

Purbalingga belum pernah dilakukan sebelumnya. Meskipun demikian, ada beberapa penelitian yang relevan yang dijadikan sebagai referensi.

Adapun penelitian yang relevan dan dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini adalah :

1. Nurul Hidayah (2010) dalam skripsinya yang berjudul “ *Peningkatan Prestasi belajar mata Pelajaran Matematika sub pokok bahasan menggambar dan mengukur sudut melalui metode demonstrasi di MIMA NU 1 Kaliwangi Purwojati Banyumas*”. Penelitian tersebut menitik beratkan pada penyajian pembelajaran dengan menerangkan atau melakukan suatu proses situasi benda atau peragaan kepada siswa dengan disertai penjelasan lisan.
2. Wainah (2010) dalam skripsi yang berjudul “ *Pembelajaran Matematika penjumlahan dan pengurangan melalui pendekatan kontekstual di MIM Karanglewas Kidul Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas*”. Penelitian tersebut menitik beratkan pada pendekatan pembelajaran yang menekankan pada konteks dalam kehidupan keseharian mereka yaitu konteks keadaan pribadi social dan budaya mereka.
3. Tuti Rahayu (2012) dalam skripsinya yang berjudul “ *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Mengenal Bangun Datar Sederhana Melalui Metode Drill di Kelas 1 MI Muhammadiyah Langgar Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2011/2012*”. Penelitian ini menitik beratkan pada pengulangan berkali-kali dalam menyampaikan materi dengan cara memperbanyak latihan-latihan dalam rangka mengefisienkan proses pembelajaran.

Meskipun penelitian dengan metode bermain peran dalam pembelajaran matematika sudah pernah dilakukan sebelumnya, namun penelitian ini memiliki perbedaan dengan ketiga penelitian tersebut yaitu pada lokasi penelitian dan pokok bahasannya. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah “Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIM Gumiwang Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2012/2013 Dengan Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pelajaran Matematika Materi Konsep Perbandingan Pecahan”.

G. Hipotesis Tindakan

Apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama, yaitu pembelajaran yang cenderung berlangsung satu arah, umumnya dari guru ke siswa atau guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh.

Rendahnya hasil prestasi belajar matematika siswa, boleh jadi disebabkan kurang menariknya cara pengajaran pada mata pelajaran tersebut. Sehingga perlu untuk merubah paradigma lama bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sukar. Pendidikan sebagai sebuah proses tindakan dalam merubah sikap individu sangat tergantung pada proses itu sendiri. Dalam proses pendidikan dibutuhkan komponen-komponen yang saling berkaitan antara satu dengan lainnya.

Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran eksak yang membutuhkan konsentrasi tinggi agar mampu memahami konsep-konsepnya.

Oleh karena itu, dalam membelajarkan matematika kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Perlu diketahui bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan metode pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik (siswa), kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada.

Dengan mempertimbangkan dan merujuk pada teori-teori yang ada, disusunlah hipotesis tindakan yang peneliti uraikan sebagai berikut: Penggunaan metode bermain peran mampu meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas IV MIM Gumiwang tentang konsep perbandingan pecahan.

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV MIM Gumiwang yang masih sangat kurang.

Langkah-langkah penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan mengacu pada pendapat Suharsimi (16:2007) terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam PTK, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan dan (4) Refleksi

Rencana Penelitian Tindakan Kelas merupakan tindakan yang tersusun. Rencana hendaknya disusun berdasarkan hasil pengamatan awal. Setelah melakukan perencanaan secara matang dan tersusun secara sistematis kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali.

2. Subyek dan Obyek Penelitian

Sebagai subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Muhammadiyah Gumiwang sejumlah 21 siswa. Sedangkan sebagai obyek penelitiannya adalah pembelajaran matematika melalui metode bermain peran.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode :

1. Test

Untuk memperoleh nilai matematika pada mata pelajaran matematika.

2. Observasi

Untuk mendapatkan data atau informasi dari siswa , dilakukan dengan teman sejawat.

4. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan nilai tes antar siklus maupun dengan indikator atau kriteria keberhasilan.

Untuk observasi atau wawancara dianalisa dengan deskriptif kualitatif, yaitu dengan beberapa contoh pertanyaan :

- a. Apakah siswa aktif?
- b. Tunjuk jari atau tidak?
- c. Bagaimana penampilan guru ketika mengajar?
- d. Suara guru dapat didengar dengan jelas atau tidak?

5. Rencana Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam dua siklus. Langkah-langkah penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan mengacu pada pendapat Suharsimi (16:2007) terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam PTK, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan dan (4) Refleksi. Nantinya dalam setiap perlakuan atau siklus empat tahapan tersebut selalu dilaksanakan. Antara kegiatan perlakuan dan pengamatan dilakukan secara bersamaan. Dalam penelitian ini, selain guru bertindak sebagai pengajar guru juga bertindak sebagai peneliti.

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Muhammadiyah Gumiwang yang masih sangat kurang.

Rencana Penelitian Tindakan Kelas merupakan tindakan yang tersusun. Rencana hendaknya disusun berdasarkan hasil pengamatan awal. Setelah melakukan perencanaan secara matang dan tersusun secara sistematis kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali.

I. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Definisi Operasional
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Kajian Pustaka
- G. Metode Penelitian
- H. Hipotesis Tindakan
- I. Sistematika Pembahasan

Bab II Kajian Teori dan Hipotesis

- A. Pembelajaran Matematika
- B. Pembelajaran Matematika di Madrasah
- C. Hasil Belajar
- D. Metode Bermain Peran

Bab III Metodologi Penelitian

- A. Pendekatan dan Jenis Penelitian
- B. Prosedur Penelitian
- C. Subjek Penelitian dan Obyek Penelitian
- D. Kolaborator

E. Prosedur Pengumpulan Data

F. Metode Analisis Data

G. Tahap – Tahap penelitian

H. Indikator Keberhasilan

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Deskripsi Awal Pra Siklus

B. Deskripsi Hasil Penelitian

C. Pembahasan

Bab V Penutup

A. Kesimpulan

B. Saran



IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan hasil analisis data pada siklus I dan siklus II dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kompetensi dasar Membandingkan Pecahan untuk siswa kelas IV MI Muhammadiyah Gumiwang.
2. Dengan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Matematika tentang membandingkan pecahan, dari pra siklus, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan, dalam hal ini terbukti dari hasil tes siswa mencapai nilai KKM. Pada pra siklus ketuntasan siswa 23,8 % dengan kategori ketuntasan kurang, siklus I ketuntasan siswa mencapai 61,9 % dengan kategori ketuntasan baik, dan siklus II ketuntasan siswa 85,7 % dengan kategori ketuntasan baik sekali. Melihat perkembangan ini sangat signifikan, menurut standar penilaian yang dikeluarkan Dirjen Pendidikan Tinggi termasuk kategori baik sekali.

Faktor lain yang memiliki kontribusi terhadap keberhasilan tersebut adalah adanya penguatan yang diberikan kepada siswa sehingga siswa semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dilihat dari peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menandakan adanya hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Semakin siswa memiliki motivasi

belajar yang tinggi, semakin besar harapan mereka memperoleh hasil belajar yang optimal.

B. Saran dan Tindak Lanjut

1. Saran

Menyikapi hasil Penelitian Tindakan Kelas dengan kajian Penerapan metode bermain peran pada bidang studi Matematika dalam Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Gumiwang”, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Menjadikan Penerapan metode bermain peran sebagai salah satu model pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar pada diri siswa.
- b. Guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menggunakan metode yang bervariasi menyesuaikan dengan materi pelajaran. Metode yang digunakan diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dan mampu menumbuhkan daya kreatifitas siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa.
- c. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa dalam suasana gembira. Hal ini penting karena secara alami siswa yang melakukan aktivitas dalam suasana gembira akan lebih menghayati aktivitas tersebut dan akan lebih bermakna bagi siswa.

d. Guru juga harus mampu mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami siswa, sehingga dapat membantu mengatasi kesulitan belajar tersebut melalui kegiatan layanan bimbingan dan konseling.

2. Tindak Lanjut

Kegiatan perbaikan pembelajaran mata pelajaran matematika kompetensi dasar Membandingkan Pecahan menggunakan metode bermain peran yang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa ini dapat ditindak lanjuti dengan hasil yang lebih sempurna lagi pada mata pelajaran lain atau pada kompetensi dasar yang lain.



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2004. *Silabus Pembelajaran Matematika Kelas IV*.
- Fathani, Halim, Abdul, 2008. *Matematika Hakikat dan Logika*. Yogyakarta : Ar-Ruzz
- Hasbullah, 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta : Raja grafindo Persada.
- Hidayah, Nurul, 2010. *Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Sub Pokok Bahasan Menggambar dan Mengukur Sudut Melalui Metode Demonstrasi di MIMA NU 1 Kaliwangi Purwojati Banyumas*.
- Janah, Raodatul, 2011. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*. Yogyakarta : Diva Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi.
- Purwanto, 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahayu, Tuti, 2012. *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Mengenal Bangun Datar Sederhana Melalui Metode Drill di Kelas I MI Muhammadiyah Langgar Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga*.
- Rosma, 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras.
- Sudjana, 1996. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suherman, Erman dkk, 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : FP MIPA UPI Bandung.
- Sujana, Nana, 2001. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Sinar Baru.
- Sutrisno Hadi, 2002. *Metodologi Research*. Yogyakarta : PT. Andi Offset.

Uno, B. Hamzah, 2007. *Model Pembelajaran ; Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.

Wiriaatmaja, Rohiati, 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas ; Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung : PT. Remaja Karya.

