

**PENERAPAN METODE BERMAIN KREATIF  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III  
DI MI MA'ARIF NU 1 PAGERAJI KECAMATAN CILONGOK  
KABUPATEN BANYUMAS**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**IAIN PURWOKERTO**

Oleh :

**MERLINA RAHMAWANTI  
NIM. 1223305074**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PURWOKERTO  
2016**

**PENERAPAN METODE BERMAIN KREATIF  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III  
DI MI MA'ARIF NU 1 PAGERAJI KECAMATAN CILONGOK  
KABUPATEN BANYUMAS**

Merlina Rahmawanti  
Program Studi S1 Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keadaan para pelajar yang banyak kurang menyukai bahkan ada yang tidak suka dengan pelajaran Matematika karena mereka kebanyakan menganggap pelajaran Matematika suatu pelajaran yang sulit dan membosankan. Sehingga menjadikan para pelajar tertekan dan depresi ketika mereka dipaksa untuk belajar Matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru sebagai salah satu yang berperan penting dalam proses pembelajaran berupaya dalam menciptakan metode atau cara baru dalam proses pembelajaran yaitu dengan metode bermain kreatif.

Penelitian ini berjudul Penerapan Metode Bermain Kreatif dalam Pembelajaran Matematika kelas III di MI Ma'arif NU 1 Pageraji, bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain kreatif dalam proses pembelajaran matematika di kelas III. Dan mengetahui bagaimana langkah-langkah pada kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kreatif, jenis dan klasifikasi permainan, dan bentuk-bentuk bermain.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Yaitu menggunakan penelitian study kasus. Study kasus termasuk dalam penelitian *analisis deskriptif*, yaitu penelitian yang dilakukan terfokus pada suatu kasus tertentu untuk diamati dan dianalisis secara cermat sampai tuntas.. Sumber data yang diperoleh dari wawancara, dokumentasi, dan observasi langsung. Subyek yang diteliti yaitu Ibu Uli Maulida S.Pd.I selaku wali kelas III, Bapak Andi Wibowo S.Pd.I selaku waka kurikulum, dan siswa kelas III. Hasil analisis dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian yaitu langkah-langkah dalam permainan meliputi persiapan diantaranya mempersiapkan bentuk permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran, yang kedua prosedur pelaksanaan permainan, dan ketiga evaluasi hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kreatif. berbagai variasi metode bermain kreatif dalam pembelajaran Matematika, seperti bermain sosial, bermain drama, dan bermain dengan menggunakan benda. Jenis dan klasifikasi dari permainan seperti kreativitas terhadap objek, permainan drama kreatif, gerakan kreatif, dan pertanyaan kreatif.

Di harapkan bahawa nantinya hail dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman bagi pendidik dalam melakukan pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan sehingga siswa merasa senang dan tidak merasa tertekan.

**Kata Kunci : Metode Bermain Kreatif, Pembelajaran Matematika**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Definisi operasional.....	4
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Kajian Pustaka .....	8
F. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
<b>A. Metode Bermain Kreatif.....</b>	<b>12</b>
1. Pengertian Metode Pembelajaran .....	12
2. Pengertian Metode Bermain Kreatif.....	13

3.	Tujuan Metode Bermain Kreatif .....	15
4.	Manfaat Metode Bermain Kreatif .....	17
5.	Jenis dan Klasifikasi Bermain Kreatif.....	19
6.	Faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain .....	24
7.	Langkah-langkah dalam Penerapan Permainan .....	25
8.	Kelebihan dan kelemahan Metode Bermain .....	28
9.	Pengaruh yang Ditimbulkan dari Bermain.....	28
<b>B.</b>	<b>Pembelajaran Matematika di MI.....</b>	<b>30</b>
1.	Pengertian Pembelajaran Matematika .....	30
2.	Tujuan Pembelajaran Matematika.....	33
3.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Matematika di Madrasah Ibtidaiyah.....	34
4.	Kurikulum Mata Pelajaran Matematika kelas III.....	36
5.	Pembelajaran Matematika di SD/MI.....	37
<b>C.</b>	<b>Penerapan Metode Bermain Kreatif dalam Proses Pembelajaran Matematika .....</b>	<b>40</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
A.	Jenis Penelitian .....	43
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
C.	Sumber Data .....	44
D.	Teknik Pengumpulan Data .....	45
E.	Teknik Analisis Data .....	47

**BAB IV PENYAJIAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Sekolah .....	50
B. Penyajian Data.....	64
C. Analisis Data .....	83

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	89
B. Saran-saran .....	90
C. Kata Penutup .....	91

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



**IAIN PURWOKERTO**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan adalah laksana eksperimen yang tidak akan pernah selesai sampai kapanpun, sepanjang ada kehidupan manusia di dunia ini. Dikatakan demikian karena pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus berkembang. Hal ini sejalan dengan pembawaan manusia yang memiliki potensi kreatif dan inovatif dalam segala bidang kehidupannya termasuk juga dalam hal belajar mengajar.

Secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Proses penyampaian itu sering juga dianggap sebagai proses mentransfer ilmu. Untuk proses mengajar, sebagai proses penyampaian pengetahuan, akan lebih tepat jika diartikan dengan menanamkan ilmu pengetahuan seperti yang dikemukakan Smith bahwa mengajar adalah menanamkan pengetahuan atau ketrampilan (*teaching is imparting knowledge or skill*).<sup>1</sup>

Dalam kegiatan belajar mengajar guru memegang peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih profesional di bidangnya dan menguasai berbagai macam metode mengajar yang tepat. Penggunaan metode yang tidak tepat akan menyebabkan lemahnya semangat belajar anak dan tidak tercapainya tujuan pendidikan. Jika tujuan pendidikan tidak tercapai, berarti

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm. 96.

seorang pendidik dan orang tua belum berhasil dalam menciptakan anak yang bermoral. Begitu pentingnya sebuah metode dalam proses pembelajaran, maka perlu dikaji lagi mengenai metode yang tepat dan baik untuk proses pendidikan.

Dunia anak adalah dunia bermain. Dari bermain anak-anak belajar berbagai banyak hal tentang dunia nyata dan anak juga bisa mengembangkan potensi dalam dirinya melalui bermain. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena memperoleh hadiah atas pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, di masa si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemampuan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.<sup>2</sup>

Oleh karena itu, salah satu metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah metode bermain kreatif. Karena penerapan metode bermain kreatif bertujuan untuk menunjang materi pokok yang akan diajarkan, dan untuk penyampaian bersifat selingan dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi.

Matematika dianggap sebagai satu mata pelajaran yang sulit oleh siswa. Banyak siswa yang kesulitan untuk menyerap materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, aktivitas pembelajaran matematika di dalam kelas yang membuat

---

<sup>2</sup> Conny R Semiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Macanan Jaya Cemelang, 2008), hlm. 20.

siswa kurang bisa berkonsentrasi menyebabkan kurang maksimal dalam pencapaian hasil belajar para siswa. Oleh karena itu, guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang efektif menyenangkan. Namun juga tak terlepas dari tujuan pembelajaran yang disampaikan.

Permasalahan yang sekarang muncul dalam proses pembelajaran yaitu bagaimana untuk menerapkan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan dengan baik. Anak usia sekolah dasar masih cenderung suka bermain, maka dari itu guru menggabungkan belajar dengan bermain agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan Ibu Uli Maulida S.Pd.I selaku wali kelas III di MI Ma'arif NU Pageraji yang penulis lakukan pada tanggal 27 November 2015 diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran matematika telah menerapkan metode Bermain Kreatif. "Dalam proses pembelajaran matematika yang saya terapkan di MI Ma'araif NU Pageraji khususnya di kelas III sudah saya terapkan menggunakan metode bermain kreatif, tidak hanya dengan menggunakan metode ceramah dan metode *drill* saja seperti dalam pembelajaran materi uang saya menggunakan media yang berhubungan dengan jual beli dan anak langsung mempraktekkan, kemudian materi pecahan dengan menggunakan makanan seperti jeruk, apel, dan untuk materi bangun datar saya membagi kelas menjadi beberapa kelompok kemudian saya memerintahkan mereka untuk mencari bangun datar yang ada disekitar, dan anak cukup antusias dan menerimanya" ungkap Ibu Uli.<sup>3</sup> Dengan metode

---

<sup>3</sup>Wawancara penulis pada tanggal 27 November 2015.



Bermain Kreatif terbukti mampu memotivasi siswa dan membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.

Berpedoman dengan keunggulan dan keberhasilan MI Ma'arif NU Pageraji dalam menerapkan pembelajarannya, sebagaimana uraian latar belakang diatas, peneliti ingin mengetahui bagaimana menerapkan metode Bermain Kreatif dalam pembelajaran Matematika di MI Ma'arif NU Pageraji. Untuk itu, peneliti tertarik untuk meneliti di lokasi MI Ma'arif NU Pageraji dengan judul :  
**“PENERAPAN METODE BERMAIN KREATIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III DI MI MA'ARIF NU 1 PAGERAJI KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS”.**

## **B. Definisi Operasional**

Selanjutnya untuk memudahkan memahami judul penelitian, maka penulis perlu menegaskan beberapa istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian tersebut.

### **1. Penerapan Metode Bermain Kreatif**

Penerapan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti proses, cara, perbuatan menerapkan.<sup>4</sup>

Penerapan yang dimaksud disini adalah proses pengaplikasian metode bermain kreatif oleh guru pada pembelajaran matematika bagi siswa kelas III di MI Ma'arif NU 1 Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.

---

<sup>4</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2007), hlm. 1180

Secara umum metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Jadi dalam hal ini metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>5</sup>

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.<sup>6</sup>

Kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta. Kata kreatif diadopsi dari bahasa Inggris, *creative*, yang berasal dari kata dasar *create* yang berarti mencipta. Menurut Webster's Dictionary, *creative* berarti *having the power to create, exerting the act of creatio*.<sup>7</sup>

Menurut Utami Munandar dalam bukunya *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* mengatakan bahwa kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 7

<sup>6</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan* (Jakarta: PT Grasindo, 2000), hlm. 1

<sup>7</sup> Risye Amarta, *Agar Kamu Menjadi Pribadi Kreatif* (Yogyakarta: Sinar Kejora, 2013), hlm.14

<sup>8</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta, Rineka Cipta, 2012), hlm. 25

Jadi metode bermain kreatif yang di maksud disini adalah cara atau rancangan dalam membentuk suatu kegiatan yang menyenangkan untuk menciptakan sesuatu baru dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Matematika dan untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa agar siswa lebih bisa berfikir aktif dan kreatif. Dalam penerapannya membahas tentang langkah-langkah permainan kreatif, jenis dan kualifikasi bermain kreatif dan bentuk-bentuk bermain.

## **2. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian.<sup>9</sup>

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik untuk memperoleh pengetahuan untuk meningkatkan ketrampilan, dan memperbaiki perilaku, sikap dan kepribadian siswa menjadi lebih baik.

Menurut Johnson & Rising yang dikutip oleh Tombokan Runtukahu dkk mengatakan bahwa Matematika adalah pengetahuan terstruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan atau tidak didefinisikan dan berdasarkan aksioma, sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya. Matematika adalah bahasa symbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas, dan akurat. Matematika adalah seni, dimana keindahannya terdapat dalam keterurutan dan keharmonisan.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran;Teori dan Konsep Dasar* (Bandung: PT Rosdakarya Offset, 2011), hlm. 9.

<sup>10</sup> J.Tombokan Runtukahu, Selpius Kandau, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media), hlm. 28.

Jadi pembelajaran matematika adalah adanya suatu proses interaksi antara siswa/peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk menyampaikan pengetahuan terstruktur sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan dapat mengembangkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimanakah penerapan metode bermain kreatif dalam pembelajaran matematika kelas III di MI Ma’arif NU 1 Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas?

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain kreatif dalam pembelajaran matematika di MI Ma’arif NU 1 Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas

#### **2. Manfaat Penelitian**

a. Secara teoritik, penelitian ini bermanfaat:

- 1) Bagi Lembaga Pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran pengetahuan, informasi dan sekaligus refrensi yang berupa bacaan Ilmiah.

- 2) Memberikan informasi lebih kepada guru tentang penerapan metode bermain kreatif dalam pembelajaran matematika.
- b. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat:
- 1) Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih dan menerapkan strategis, metode, atau media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
  - 2) Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa yang bermasalah atau mengalami kesulitan belajar dan mampu mengembangkan daya nalar serta mampu berfikir yang lebih kreatif sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
  - 3) Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya tulis ilmiah serta dapat dipergunakan sebagai persyaratan menjadi sarjana.

## **E. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka merupakan suatu rangkaian tentang keterangan teori-teori yang relevan dengan masalah yang penulis teliti. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

*Pertama*, skripsi Khotijah (2009), berjudul : “Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di PAUD Ma’arif NU 1 Sumpiuh”. Penelitian ini merupakan penelitian pustaka yang menitik beratkan pada pembelajaran PAI melalui metode bermain. Penelitian tersebut menyimpulkan

bahwa dengan menerapkan metode bermain dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. Dalam penelitian ini ada persamaan dengan saudari Khotijah yaitu sama-sama membahas metode bermain. Akan tetapi terdapat perbedaan pada tempat dan mata pelajaran yang dituju. Jika saudari Khotijah pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penulis pada mata pelajaran Matematika.<sup>11</sup>

*Kedua*, skripsi Saepul Iman (2013), berjudul : “Penerapan Metode Bermain, Cerita, dan Bernyanyi (BCM) Pada Pembelajaran Fiqih di TPQ Darul Abror Watumas Purwanegara Kecamatan Purwokerto Utara Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) dapat meningkatkan motivasi belajar Fiqih anak di TPQ Darul Abror Watumas Purwanegara Kecamatan Purwokerto Utara. Dengan metode cerita anak diharapkan lebih memahami tentang asal-usul diperintahnya sholat dan hikmah dari mengerjakan sholat. Sedangkan melalui menyanyi. Kemampuan aspirasi anak akan berkembang dan melalui nyanyian anak dapat mengekspresikan segala pikiran dan isi hatinya. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama membahas metode PAIKEM. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada mata pelajaran dan lokasi penelitiannya.<sup>12</sup>

*Ketiga*, skripsi Dwi Setyani Puspita Sari (2014), berjudul: “Implementasi Permainan Ular tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V di MI Giwangretno Kecamatan Srueng Kabupaten Kebumen

---

<sup>11</sup> Khotijah, “Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di PAUD Ma’arif NU 1 Sumpiuh” (Skripsi STAIN Purwokerto, tidak diterbitkan, 2009).

<sup>12</sup> Saepul Iman, “Penerapan Metode Bermain, Cerita, dan Menyanyi (BCM) Pada Pembelajaran Fiqih di TPQ Darul Abror Watumas Purwanegara Kecamatan Purwokerto Utara Tahun Pelajaran 2013/2014” (Skripsi STAIN Purwokerto, tidak diterbitkan, 2013).

Tahun Pelajaran 2013/2014". Penelitian ini membahas tentang permainan ular tangga dijadikan sebagai media pembelajaran Matematika siswa akan belajar sambil bermain dan meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Selanjut juga untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang pembelajaran menggunakan metode permainan. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel dan lokasi penelitiannya.<sup>13</sup>

Berangkat dari ketiga penelitian di atas, maka penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Perbedaan penelitian ini terletak pada kajiannya, dimana penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran Matematika melalui metode Bermain Kreatif di MI Ma'arif NU Pageraji, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sudah ada.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar table.

---

<sup>13</sup> Dwi Setyani Puspita Sari, "Implementasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V di MI Giwangretno Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014" (Skripsi STAIN Purwokerto, tidak diterbitkan, 2014).

BAB I merupakan bab pendahuluan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, tujuan dan kegunaan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II memuat landasan teori mengenai penelitian yang terdiri dari tiga sub bab. Sub bab pertama membahas tentang metode bermain kreatif, terdiri dari pengertian metode pembelajaran, pengertian bermain kreatif, tujuan metode bermain kreatif, manfaat metode bermain kreatif, jenis dan klasifikasi bermain kreatif, faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain, langkah-langkah permainan, kelebihan dan kelemahan bermain, pengaruh yang ditimbulkan dari kegiatan bermain. Sub bab yang kedua membahas tentang pembelajaran Matematika yang meliputi pengertian pembelajaran Matematika, tujuan pembelajaran Matematika, standar kompetensi dan kompetensi dasar Matematika, kurikulum di MI, dan pembelajaran Matematika di SD/MI. Sub bab yang ketiga membahas tentang penerapan metode bermain kreatif.

BAB III merupakan metode penelitian yang meliputi setting penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV tentang penyajian dan analisis data. Dalam bab ini membahas tentang penyajian dan analisis data mengenai metode bermain kreatif dalam pembelajaran Matematika di kelas III di MI Ma'arif NU Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.

BAB V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis sampaikan, tentang Penerapan Metode bermain Kreatif dalam Pembelajaran Matematika kelas III di MI Ma'arif NU 1 Pageraji penulis mendapatkan data-data yang kemudian dianalisis dan diuraikan maka ada beberapa hal yang dapat penulis tarik sebagai kesimpulan.

Penerapan metode bermain kreatif dalam pembelajaran Matematika kelas III di MI Ma'arif NU Pageraji digunakan oleh guru setelah mempersiapkan rencana kegiatan yang akan dilakukan sebelum proses pembelajaran. Jenis permainan yang dipilihpun sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kreatif dimulai dengan persiapan. *Pertama*, guru memahami isi dari permainan yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi, mengatur waktu, pembagian peserta atau kelompok, dan memberikan penjelasan mengenai petunjuk permainan. *Kedua*, melaksanakan permainan sesuai dengan prosedur. *Ketiga*, evaluasi permainan.

Jenis dan Klasifikasi bermain kreatif terdiri dari, kreatif terhadap objek, permainan drama kreatif, gerakan kreatif, dan pertanyaan kreatif. Dan bentuk permainan yang digunakan antara lain :

1. Bermain sosial, dimana siswa belajar tentang materi uang melalui praktek bermain jual beli yang bertujuan untuk melatih kepekaan terhadap masing-masing siswa dan melatih rasa sosialisasi siswa dengan temannya.
2. Bermain dengan benda, dimana siswa belajar tentang materi pecahan dan bangun datar yang bertujuan untuk menjadikan siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan dan melatih ketrampilan siswa.
3. Bermain sosio-dramatik, dimana siswa belajar materi tentang uang, yang bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka, pertumbuhan intelektual dan ketrampilan sosial mereka.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian tentang “Penerapan Metode Bermain Kreatif dalam Pembelajaran Matematika kelas III di MI Ma’arif NU 1 Pageraji dan dari kesimpulan yang telah ada maka penulis memberikan saran yang semoga bermanfaat. *Pertama*, sebaiknya para pendidik dalam proses mengajar Matematika lebih memotivasi peserta didik untuk bersemangat lagi. *Kedua*, hendaknya pendidik lebih matang lagi dalam mempersiapkan jenis permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran baik dari persiapan metode maupun persiapan dari alat peraga yang akan digunakan. *Ketiga*, hendaknya pendidik selalu meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan metode-metode pembelajaran dan mengembangkan kemampuan kreatifitasnya lagi dalam menciptakan suatu permainan baru yang lebih bervariasi dan yang dapat mengembangkan kemampuan potensi anak.

### **C. Kata Penutup**

*Alhamdulillah* *alamin*, puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun bagi pembaca.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sebagai bahan perbaikan bagi penulis.



IAIN PURWOKERTO

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amarta, Risyeh. 2013. *Agar Kamu Menjadi Pribadi Kreatif*. Yogyakarta: Sinar Kejora.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Fadillah & dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Faizuddin Mohammad, 2014. *Pembelajaran PAUD, Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Fatimah. 2009. *Matematika Asik Dengan Pemodelan*. Bandung: Mizan.
- Heruman. 2014. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, Elizabert. 1978. *Metode Mengajar Untuk Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Dela Prakasa.
- Ibrahim & Suparni. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: SUKA- Press UIN Sunan Kalijaga.
- Ismail Andang, 2006. *Education Games “Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif”*, Yogyakarta: Pilar Media.
- J. Moleong, Lexy. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Rev, Ed.)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslich Masnur, 2011. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mujib Fathul dan Nailur Rahwawati, 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab(2)*, Jogjakarta : DIVA Press.

- Muhsetyo, Gatot; dkk. 2009. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligence Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Patmonodewo, Soemarti. 2013. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Runtukahu, J.Tombakan & Kandau, Selpius. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Skripsi Dwi Setyani Puspita Sari, “Implementasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V di MI Giwangretno Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014” (Skripsi STAIN Purwokerto, tidak diterbitkan, 2014).
- Skripsi Khotijah, “Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di PAUD Ma’arif NU 1 Sumpiuh” (Skripsi STAIN Purwokerto, tidak diterbitkan, 2009).
- Skripsi Saepul Iman, “Penerapan Metode Bermain, Cerita, dan Menyanyi (BCM) Pada Pembelajaran Fiqih di TPQ Darul Abror Watumas Purwanegara Kecamatan Purwokerto Utara Tahun Pelajaran 2013/2014” (Skripsi STAIN Purwokerto, tidak diterbitkan, 2013).
- Skripsi Wantia Khikmah, *Penerapan Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Matematika di MI Ma’arif NU Darul Abror Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga*, (Skripsi IAIN Purwokerto, tidak diterbitkan, 2016).
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar* Jakarta: PT Macanan Jaya Cemelang.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alata Permainan* Jakarta: PT Grasindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiona, Yuliani Nurani & Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

Sunhaji, 2009. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Grfindo Litera Media.

Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran;Teori dan Konsep Dasar* Bandung: PT Rosdakarya Offset.

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : MERLINA RAHMAWANTI
2. NIM : 1223305074
3. Tempat, Tgl Lahir : Banjarnegara, 01 Mei 1994
4. Alamat Rumah : Kaliwinasuh Rt 01 Rw 01 Purwareja Klampok  
Banjarnegara
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Nama Ayah : Tunyar Rahmat Sobarudin
7. Nama Ibu : Baniyah

### B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Forman


1. TK Pertiwi 02 Kalimandi Lulus Tahun 2000
2. SD N 04 Kalimandi Lulus Tahun 2006
3. SMP N 3 Purwareja Klampok Lulus Tahun 2009
4. SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara Lulus Tahun 2012
5. S1 IAIN Purwokerto Lulus Tahun 2016

Demikian daftar riwayat hidup ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 11 Agustus 2016

Yang menyatakan



**Merlina Rahmawanti**

NIM. 1223305074