

**IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
DI SD NEGERI 2 TAJUG KECAMATAN KARANGMONCOL
KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:

ELIZA AGUS TRIYANTI

NIM 1917405096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Eliza Agus Triyanti
NIM : 1917405096
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 13 April 2023

Saya yang menyatakan,



Eliza Agus Triyanti
NIM. 1917405096

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul

IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III DI SD NEGERI 2 TAJUG KECAMATAN KARANGMONCOL KABUPATEN PURBALINGGA

Yang disusun oleh Eliza Agus Triyanti (NIM. 1917405096) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 04 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

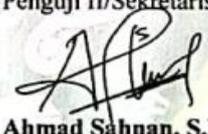
Purwokerto, 12 Juli 2023

Disetujui oleh:

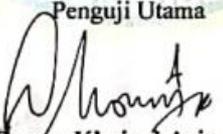
Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang


Dr. Nurfuadh, M.Pd.I
NIP. 19711021 200604 1 002


Ahmad Sahnan, S.Ud., M.Pd.I
NIP. -

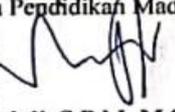
Penguji Utama


Dr. Donny Khoirul Aziz, M.Pd.I
NIP. 19850929 201101 1 010

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,




Dr. Ali Muhdi, S.Pd.I, M.S.I.
NIP. 19770225 200801 1 007

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Sdr. Eliza Agus Triyanti
Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth,
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb

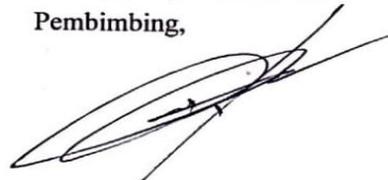
Setelah melaksanakan bimbingan, telaah arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari :

Nama : Eliza Agus Triyanti
NIM : 1917405096
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran
Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan
Karangmoncol Kabupaten Purbalingga

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 26 Mei 2023
Pembimbing,



Dr. Nurfuadi, M.Pd.I
NIP.19711021 200604 1 002

**IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III DI SD NEGERI 2 TAJUG KECAMATAN
KARANGMONCOL KABUPATEN PURBALINGGA**

ELIZA AGUS TRIYANTI

NIM 1917405096

Abstrak:

Dalam pembelajaran matematika tidak terlepas dari pembelajaran yang dikatakan mengerikan bagi sebagian peserta didik, karena dalam matematika mempelajari tentang berhitung yang mana membuat peserta didik enggan memahami, kurang fokus, dan asyik bermain sendiri, serta kurang tepatnya penerapan metode yang diberikan. Untuk itu, diperlukan penggunaan metode yang tepat salah satunya metode permainan agar peserta didik lebih tertarik dalam belajar matematika.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian lapangan yang berlokasi di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas III, dan peserta didik kelas III yang berjumlah 22 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Serta diuji keabsahan data dengan triangulasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode permainan di kelas III SD Negeri 2 Tajug terdapat beberapa tahap, sebagai berikut: *Pertama*, tahap persiapan. Pada tahap persiapan yang dilakukan adalah guru membuat RPP. *Kedua*, tahap langkah-langkah pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan pra-bermain, bermain, dan penutup. *Ketiga*, tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi terdapat peningkatan dari beberapa aspek, diantaranya: (1) aspek kognitif, (2) aspek afektif, (3) aspek psikomotorik. Pada implementasi ini yang dilakukan yaitu permainan lato-lato, permainan kartu domino pecahan, dan permainan estafet sedotan.

Kata Kunci: Implementasi, metode permainan, pembelajaran matematika.

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . أَمْراً وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ .
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."¹



¹ Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019 Juz 1-10*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), hlm. 902.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmat-Nya, serta dukungan dan doa-doa dari orang tercinta. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, yaitu Mistad Muchtaryo dan Tariyah yang senantiasa selalu mendoakan, menyemangati, dan mendukung proses perkuliahan dari awal hingga saat ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Semoga kelak disetiap langkah bapak ibu selalu mendapat ridho, balasan, dan keberkahan dari Allah SWT.
2. Saudara saya, Sulis Eka Wati dan Ibnu Khoer yang tak pantang menyerah dan penuh ikhlas membiayai saya selama perkuliahan dari awal sampai saat ini, serta selalu mendukung dan mengajari hal-hal yang baik selama perkuliahan. Semoga selalu diberi kelancaran rizki yang tiada akhir oleh Allah SWT.
3. Dosen pembimbing, penguji, dan pengajar yang selama ini telah tulus ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya agar saya menjadi lebih baik.
4. Sahabat dan teman-teman saya mulai dari teman SD, SMP, SMA, teman PGMI B 2019, teman-teman kuliah, teman-teman UKM Master, dan lainnya yang selalu memberi dukungan dan menghibur saya selama ini, dan teman-teman yang lain yang tidak bisa saya sampaikan satu persatu.

KATA PENGANTAR

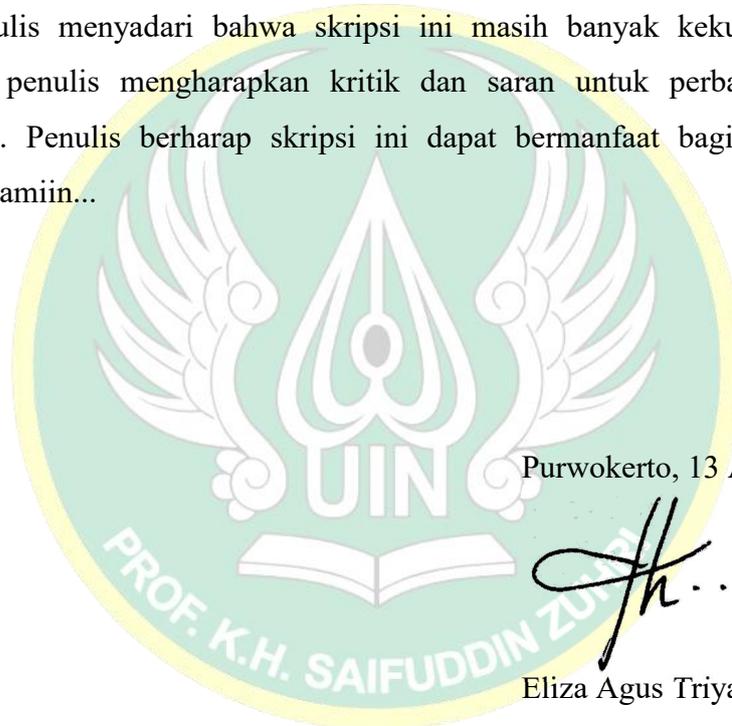
Alhamdulillah segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita. Sholawat serta salam tercurahkan kepada baginda Muhammad SAW. Dengan ini penulis mengucapkan syukur karena dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S.Pd) dari Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang mendukung dalam penulisan skripsi. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.A. selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Prof. Dr. Subur, M.Ag. selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Ali Muhdi, S.Pd.I, M.S.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwoketo.
6. Dr. H. Siswadi, M.Ag., Koordinator Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwoketo.
7. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing, terimakasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan, perbaikan, dan motivasinya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan dalam membimbing kepada peneliti.
8. Kepada segenap Dosen dan Staff Karyawan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwoketo.

9. Kepada orang tua dan saudara-saudara saya yang telah memberikan dukungan dengan sepenuh hati.
10. Kepada kepala sekolah dan dewan guru SD Negeri 2 Tajug yang telah bersedia menjadi tempat penelitian.
11. Teman-teman seperjuanganku kelas PGMI B angkatan 2019 yang telah memotivasi dan belajar bersama selama perkuliahan semoga ilmu yang kita dapatkan menjadi bekal terciptanya cita-cita kita.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan penulis kedepannya. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin...



Purwokerto, 13 April 2023

Eliza Agus Triyanti

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	7
1. Implementasi	7
2. Metode Permainan	8
3. Pembelajaran Matematika	9
4. SD Negeri 2 Tajug	10
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
1. Tujuan Penelitian	11
2. Manfaat Penelitian	11
E. Sistematika Pembahasan	12
BAB II METODE PERMAINAN DAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA	14
A. Kerangka Konseptual	14
1. Metode Permainan	14
a. Pengertian Metode Permainan	14
b. Tujuan Metode Permainan	18
c. Fungsi Metode Permainan	19

d. Langkah-Langkah Metode Permainan	21
2. Pembelajaran Matematika	22
a. Pengertian Pembelajaran Matematika	22
b. Tujuan Pembelajaran Matematika	23
B. Penelitian Terkait	25
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
1. Tempat Penelitian	29
2. Waktu Penelitian	29
C. Objek dan Subjek Penelitian	29
D. Metode Pengumpulan Data	31
1. Observasi	31
2. Wawancara	31
3. Dokumentasi	32
E. Metode Analisis Data	32
1. Data Reduction	32
2. Data Display	33
3. Conclusion Drawing/Verivication	33
F. Uji Keabsahan Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug	35
1. Persiapan Pembelajaran Matematika dengan Metode Permainan di Kelas III SD N 2 Tajug	36
2. Langkah-langkah Pelaksanaan Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 2 Tajug	39
a. Pelaksanaan Implementasi Metode Permainan Lato-Lato	39
b. Pelaksanaan Implementasi Metode Permainan Kartu Domino Pecahan	46

c. Pelaksanaan Implementasi Metode Permainan Estafet Sedotan	48
3. Evaluasi Pembelajaran Matematika dengan Metode Permainan di Kelas III SD N 2 Tajug	51
B. Analisis Data Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug	53
BAB V PENUTUP	58
A. Simpulan	58
B. Saran	59
1. Bagi Siswa	59
2. Bagi Guru	59
3. Bagi Sekolah	60
4. Bagi Penelitian Selanjutnya	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Nama Peserta Didik Kelas III SD Negeri 2 Tajug.....30



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Deskripsi Umum SD Negeri 2 Tajug
- Lampiran 2 Lembar Pedoman Pencarian Data Penelitian
- Lampiran 3 Data Penelitian Hasil Wawancara
- Lampiran 4 Hasil Dokumentasi
- Lampiran 5 RPP Kelas III Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 6 (SD N 2 Tajug)
- Lampiran 6 Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas III SD N 2 Tajug Sebelum dan Sesudah Metode Permainan
- Lampiran 7 Surat Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan
- Lampiran 8 Surat Balasan Izin Observasi Pendahuluan
- Lampiran 9 Surat Ijin Riset Individual
- Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Penelitian
- Lampiran 11 Blangko Bimbingan Proposal Skripsi
- Lampiran 12 Surat Rekomendasi Seminar Proposal
- Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Lulus Seminar Proposal
- Lampiran 14 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 15 Surat Rekomendasi Munaqosyah
- Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Lulus Ujian Komprehensif
- Lampiran 17 Surat Keterangan Wakaf
- Lampiran 18 Berita Acara Sidang Munaqosyah
- Lampiran 19 Sertifikat BTA-PPI
- Lampiran 20 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
- Lampiran 21 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
- Lampiran 22 Sertifikat Ujian Aplikom
- Lampiran 23 Sertifikat Kuliah Kerja Nyata (KKN)
- Lampiran 24 Sertifikat PPL 2
- Lampiran 25 Cek Plagiasi
- Lampiran 26 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena di mana pun dan kapan pun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia atau untuk memuliakan manusia.² Pendidikan berarti suatu cara untuk mencari ilmu yang harus didapatkan setiap manusia guna memperoleh kualitas sumber daya manusia yang baik dan tinggi yang dapat menunjang kehidupan setiap manusia. Tidak hanya proses mencari ilmu, pendidikan juga bisa ditunjang dengan keahlian dan keterampilan yang diwarisi dari generasi ke generasi melalui proses pembelajaran atau pengajaran, pelatihan, dan keterampilan. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak akan hidup berilmu dan tidak akan memperoleh jati diri sebagai makhluk yang berakal. Tidak terlepas dari proses mencari ilmu, pendidikan juga menjadi sesuatu yang sangat penting dan tidak boleh terlewatkan selama kehidupan manusia, yang berarti ilmu itu harus didapatkan dengan cara pembelajaran, salah satunya bisa dengan cara bermain.

Pada dasarnya anak-anak suka bermain, dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka memperoleh kesenangan, kenikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi. Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, misalnya dengan bermain dapat mengembangkan fisik anak, motorik, sosial, emosi, kognitif, kreativitas, bahasa, perilaku, ketajaman pengindraan, melepas

² Hani Subakti, dkk. *Landasan Pendidikan*, (Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 1.

ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental maupun gangguan lainnya. Fungsi bagi guru dan orang tua adalah agar guru dan orang tua dapat memahami karakter anak jalan pikiran anak, dapat intervensi, kolaborasi, dan berkomunikasi dengan anak. Fungsi lainnya adalah rekreasi, penyaluran energi, persiapan untuk hidup dan mekanisme integrasi (penyatuan) dengan alam sekitar.³

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), bermain merupakan alat pertama belajar anak. Demikian juga pemerintah Indonesia telah mencanangkan prinsip, “Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain”. bermain yang sesuai dengan tujuan diatas adalah bermain yang memiliki ciri-ciri seperti menimbulkan kesenangan, spontanitas, motivasi dari anak sendiri, dan aturan ditentukan oleh anak sendiri.⁴

Permainan dalam pembelajaran terdapat unsur kesenangan dan keceriaan pada diri anak. Meskipun demikian, setiap pembelajaran pada anak-anak harus memperhatikan prinsip-prinsip sesuai kebutuhan anak. Berikut prinsip-prinsip metode permainan yang dijelaskan oleh Muhammad sebagai berikut:

1. Permainan yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait langsung dengan konteks keseharian peserta didik.
2. Permainan diterapkan untuk merangsang daya pikir, mengakses informasi dan menciptakan makna-makna baru.
3. Permainan yang dikembangkan haruslah menyenangkan dan mengasyikan bagi peserta didik.
4. Permainan dilaksanakan dengan landasan kebebasan menjalin kerjasama dengan peserta didik lain.

³ Novan Ardy, *Format PAUD*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2012), hlm. 93.

⁴ Tatat Hartati, “Laporan Penelitian Permainan”, *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*. Universitas Pendidikan Indonesia, 2012, hlm. 8.

5. Permainan hendaknya menantang dan mengandung unsur kompetisi yang memungkinkan peserta didik semakin termotivasi menjalani proses tersebut.⁵

Pembelajaran mengandung arti adanya kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Pendidikan adalah guru dan pembelajaran adalah pendidikan yang dipimpin siswa yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai tujuan pembelajaran.⁶ Pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengirimkan suatu pesan dari pendidik ke peserta didik yang berupa informasi mengenai pengetahuan mulai dari pengetahuan alam, sosial, agama, kewarganegaraan, matematika, dll. Masing-masing ilmu memiliki definisi dan pengetahuan yang berbeda, salah satunya matematika.

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban atas masalah yang dihadapi manusia, cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan menghitung, dan yang terpenting berpikir untuk diri kita sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan.⁷ Matematika merupakan ilmu yang dianggap susah oleh sebagian orang, karena matematika dianggap ilmu yang menggunakan pikiran dan logika yang tinggi, serta matematika diibaratkan musuh dari semua pelajaran. Hal tersebut membuat sebagian orang enggan belajar matematika. Selain itu matematika juga merupakan pembelajaran yang membosankan dan enggan untuk berkonsentrasi saat pelajaran berlangsung. Peserta didik bukan hanya tidak konsentrasi melainkan bermain sendiri. Hal tersebut membuat peserta didik kurang paham akan pembelajaran matematika.

⁵ Faizal Chan, "Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar", *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, 2017, hlm. 112-114.

⁶ Simatupang, dkk. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Higher Order Thinking". *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma*, Vol. 5, No. 2, 2019, hlm. 53.

⁷ Sisca Afsari, dkk. "Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika". *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, Vol.1, No.3, 2021, hlm. 190.

Masalah yang muncul dalam pembelajaran matematika adalah dengan belajar matematika anak-anak lebih cepat bosan karena matematika merupakan pembelajaran yang monoton, memahami materi dengan cara berhitung yang tidak disukai anak-anak serta penggunaan metode yang kurang tepat. Metode berperan sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan metode yang tepat maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Metode memiliki arti suatu cara teratur yang digunakan dalam melaksanakan sesuatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, cara kerjanya yang ber sistem, dimaksudkan untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.⁸

Ada banyak metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika, contohnya metode ceramah dan metode inkuiri. Namun masih ada beberapa kendala menggunakan metode tersebut misalnya anak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan anak asyik bermain sendiri. Maka perlu adanya metode yang menarik yang membuat anak semangat belajar, salah satunya dengan menggunakan metode permainan, yang mana metode permainan dapat mengembangkan siswa belajar serta bermain. Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan permainan dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan metode ini didasarkan atas tujuan penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, dan norma yang dapat dicapai ketika siswa secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lain dan pemecahan masalah dilakukan melalui peragaan.⁹ Metode permainan digunakan untuk menghindari kebosanan anak ketika menggunakan metode

⁸ Faisal Kamal, "Model Pembelajaran Sorogan dan Bandongan dalam Tradisi Pondok Pesantren". *Jurnal Paramurobi*, Vol. 3, No. 2, 2020, hlm. 19.

⁹ Faizal Chan, "Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar",..., hlm. 113

yang sama. Penggunaan metode permainan dilakukan agar anak menjadi tertarik dalam pembelajaran yang dilakukan.¹⁰

Hal ini seperti yang terjadi di SD Negeri 2 Tajug, dimana dalam proses pembelajaran matematika hasil yang diharapkan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran, membutuhkan waktu yang lama untuk pembelajaran matematika dapat diserap materinya oleh peserta didik, dan kurang fokusnya anak saat proses pembelajaran matematika, serta anak-anak merasa matematika itu menjenuhkan dan membosankan. Kurang maksimalnya pembelajaran matematika di SD Negeri 2 Tajug dapat dilihat dari kemampuan anak yang berbeda-beda, anak yang asyik bermain sendiri, tidak berkonsentrasi, merasa bosan, tidak paham-paham, bahkan ada yang kesulitan memahami konsep dasar matematika seperti perkalian dan pembagian dasar, materi pecahan juga anak merasa kesulitan sehingga sebagian peserta didik terlambat memahami materi matematika tersebut dan membutuhkan waktu yang lama untuk memahaminya. Permasalahan tersebut seperti yang disampaikan oleh Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd, guru kelas III di SD Negeri 2 Tajug pada hari Rabu 02 November 2022 pukul 09.30 WIB.¹¹

Selain permasalahan tersebut, Ibu Tuti juga menyampaikan bahwa penyebab lain dalam pembelajaran matematika adalah penggunaan metode yang kurang tepat dan kurang bervariasi karena metode yang dipakai biasanya menggunakan metode ceramah dan metode inkuiri, yang hanya diterapkan beberapa persennya saja yang mana metode ceramah hanya terfokuskan pada guru dengan disampaikan melalui lisan dan tulisan yang kemudian siswa memahaminya dengan cara mendengarkan. Selain metode ceramah, metode yang digunakan yaitu metode inkuiri yang mana anak bisa belajar dengan langsung praktik, namun metode ini dikatakan cepat membosankan karena anak-anak merasa melakukan kegiatan dengan cara monoton, cepat bosan, dan sulit memahami materi yang diberikan guru dengan cara bertanya terus

¹⁰ Ayu Bella Pertiwi, dkk. "Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Kumara Cendekia*, Vol. 9, No. 2, 2021, hlm. 95-96.

¹¹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas III SD Negeri 2 Tajug pada hari Rabu, 02 November 2022 pukul 09.30 WIB

menerus namun hasilnya tidak ada, hal tersebut membuat peserta didik enggan belajar matematika. Maka perlu menambahkan atau mengganti metode yang lain, bisa juga dengan metode permainan supaya anak senang belajar dan tidak merasa bosan.¹²

Maka sebab itu yang menjadi penyebab utama dalam pembelajaran matematika adalah anak-anak lebih cepat bosan saat belajar matematika dan penggunaan metode yang kurang tepat. Maka diharuskan mengganti metode pembelajaran matematika dengan metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan peserta didik tidak membutuhkan waktu yang lama untuk memahaminya. Dengan harapan agar hasil pembelajaran matematika dapat maksimal, dengan menambahkan metode ceramah dan metode inkuiri menjadi metode permainan yang nantinya peserta didik dapat bermain sekaligus belajar bersama-sama supaya peserta didik tidak bosan dan mudah paham tentang materi yang dipelajari. Dan penerapan permainan yang harus dilakukan dengan langkah-langkah permainan yang meliputi pra-bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup supaya nantinya tidak terjadi kendala baik dalam guru sendiri maupun peserta didik. Karena pada dasarnya anak-anak suka bermain untuk memaksimalkan kinerja otaknya supaya lebih terasah. Dalam penerapan metode permainan ini, peserta didik diharapkan lebih asyik belajar disertai bermain. Metode permainan merupakan metode yang mudah diterapkan dan disampaikan dengan serius tapi santai dan juga menyenangkan bagi peserta didik.

Pemilihan metode permainan diharapkan dapat menjadi alternatif yang baik sehingga pada saat pembelajaran matematika anak-anak merasa senang dan tertarik mengikuti pembelajaran matematika, serta juga anak tidak merasa bosan dan jenuh, anak-anak bisa bermain sambil belajar yang mana bisa memenuhi kebutuhan bermain dan belajarnya secara bersamaan sehingga anak-anak merasa senang dan gembira belajar matematika dengan cara

¹² Hasil Wawancara dengan Guru Kelas III SD Negeri 2 Tajug pada hari Rabu, 02 November 2022 pukul 09.30 WIB

permainan. Pemilihan pada kelas III juga peneliti tertarik melakukan penelitian di kelas III karena anak-anak di kelas III cenderung nakal, bermain sendiri, dan kurang aktif pada saat pembelajaran matematika. Menurut hasil observasi yang peneliti peroleh juga anak-anak asyik bermain sendiri, kurang fokus, merasa jenuh dan merasa bosan sehingga anak-anak kurang tertarik dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan belajar bersama mengenai implementasi metode permainan pada pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Tajug dengan judul “Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga”.

B. Definisi Konseptual

1. Implementasi

Secara umum implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap.¹³

Menurut Nurdin Usman, implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Menurut Browne dan Wildavsky mengemukakan bahwa implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan. Sedangkan menurut Syaikani, implementasi merupakan suatu rangkaian aktivitas dalam rangka menghantarkan

¹³ B. Tinjauan Haji, Pengertian Implementasi, *Laporan Akhir 31*, 2020.

kebijakan kepada masyarakat sehingga kebijakan tersebut dapat membawa hasil sebagaimana diharapkan.¹⁴

Dari keterangan di atas, implementasi berarti suatu cara atau kegiatan yang terencana guna mencapai tujuan tertentu, implementasi dapat dilaksanakan dengan penerapan kegiatan yang mencapai tujuan yang adanya dampak dari proses kegiatan tersebut.

2. Metode Permainan

Menurut KBBI, metode yaitu cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Metode berarti sesuatu yang dapat disajikan atau disalurkan dari pendidik ke peserta didik dengan tujuan pembelajaran yang dapat menunjang siswa agar paham akan materi yang akan dipelajari.

Menurut pendapat para ahli, Purwadarminta menjelaskan bahwa metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud.¹⁵ Menurut Zulkifli metode yaitu cara yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁶

Permainan dapat dikatakan kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan seseorang untuk mencapai misi atau tujuan dari permainan yang dilakukan dengan aturan yang telah disediakan. Permainan ini dapat meningkatkan kecerdasan dan konsentrasi seseorang untuk menghasilkan skor atau nilai yang maksimal. Permainan dilakukan dengan konsentrasi yang serius namun menyenangkan bagi si pemain permainan tersebut, yang dapat meningkatkan emosi kesenangan serta gembira.

¹⁴ Novan Mamonto, dkk. "Implementasi Pembangunan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw II Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan", *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, Vol. 1, No. 1, 2018, hlm. 3.

¹⁵ Purwadarminta, dalam Buku Sudjana S, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2010), hlm. 7.

¹⁶ Zulkifli, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Pekanbaru: Zanafa Publising, 2011), hlm. 6.

Menurut pendapat para ahli, John C Beck & Mitchell Wade permainan adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Menurut Samuel Henry, permainan adalah suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

Metode permainan adalah suatu cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira.¹⁷ Metode permainan berarti cara menyampaikan materi dari pendidik ke peserta didik dalam bentuk aktivitas permainan yang mana bisa menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan mengasyikan.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang terencana yang mengkondisikan/merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut pendapat para ahli, Pribadi menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu, sedangkan menurut Gegne, pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Matematika merupakan mata pelajaran yang unik yang merujuk pada pengertian bilangan, struktur, dan bangun. Matematika merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan teknologi dan informasi. Beberapa penemuan teknologi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari matematika, sehingga matematika disebut dengan ratunya ilmu (*queen of science*). Mata pelajaran matematika merupakan

¹⁷ Hayatinnopus, dkk. "Penerapan Metode Permainan Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar", *Journal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 2019, hlm. 51.

mata pelajaran wajib yang diberikan di setiap negara karena sebagai bagian dari kemampuan dasar seseorang yaitu berhitung, dan matematika membekali siswa untuk mempunyai kemampuan matematika yang pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸ Menurut pendapat para ahli pendidikan matematika, matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan dan tingkatan, yang menunjukkan bahwa guru matematika harus memfasilitasi siswanya untuk belajar berpikir melalui keteraturan yang ada.¹⁹

Pembelajaran matematika berarti pembelajaran dengan proses mencari ilmu dengan tujuan tertentu supaya menghasilkan pengetahuan mengenai berhitung dengan logika manusia. Matematika pada dasarnya belajar tentang berhitung yang berhubungan dengan angka atau simbol supaya dapat menghasilkan jawaban yang benar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan, pembelajaran matematika adalah suatu cara atau suatu kegiatan mencari ilmu dengan melibatkan akal dan logika dengan tujuan tertentu supaya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. SD Negeri 2 Tajug

SD Negeri 2 Tajug adalah suatu sekolah dasar yang diselenggarakan oleh pemerintah untuk mencari ilmu pengetahuan yang berada dibawah naungan Departemen Pendidikan Nasional yang ditanggung jawab oleh pemerintah daerah kabupaten /kota, dimana SD Negeri 2 Tajug ini berada di Jalan Sersan Sayuti RT 02 RW 04, Desa Tajug, Kecamatan Karangmoncol, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah.

¹⁸ Erik Santoso, dkk. "Teori Behaviour (E. Thronidike) dalam Pembelajaran Matematika", *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 4*, 2021, hlm. 174.

¹⁹ Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika", *Journal of Mathematics Education and Science*, Vol. 2, No. 1, 2016, hlm. 59.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti sampaikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana implementasi metode permainan pada pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi metode permainan pada pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.

2. Manfaat Penelitian

- a. Secara teoritis, manfaat penelitian ini yaitu:
 - 1) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka diharapkan mampu memberikan gambaran dan wawasan serta menerapkan metode permainan pada pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.
 - 2) Untuk memberikan informasi dan gambaran yang lebih kepada para guru tentang penerapan metode permainan pada pembelajaran matematika.
- b. Secara praktis, manfaat penelitian ini yaitu:
 - 1) Bagi sekolah dan para guru, penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi pengetahuan dan ilmu serta perkembangan pembelajaran, khususnya dengan diterapkannya metode permainan pada pembelajaran matematika.

- 2) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan siswa bisa lebih paham akan materi matematika dengan adanya metode permainan yang asyik dan tidak membosankan.
- 3) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan bisa memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan yang didapat selama di perguruan tinggi.

E. Sistematika Pembahasan

Pada bagian awal skripsi berisi halaman judul, pernyataan keaslian, halaman pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

BAB I yaitu pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, definisi konseptual (implementasi, metode permainan, pembelajaran matematika, SD Negeri 2 Tajug), rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II yaitu metode permainan dan pembelajaran matematika, terdiri dari kerangka konseptual (mendeskripsikan metode permainan mulai dari pengertian, tujuan, fungsi, dan langkah-langkah metode permainan), dan penelitian terkait.

BAB III yaitu metode penelitian, terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, objek dan subjek penelitian, metode pengumpulan data (observasi, wawancara, dan dokumentasi), dan metode analisis data (pengumpulan data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan).

BAB IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan, yang terdiri dari penyajian data (deskripsi implementasi metode permainan pada pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Tajug mulai dari persiapan pembelajaran matematika dengan metode permainan di kelas III SD Negeri 2 Tajug, langkah-langkah implementasi metode permainan pada pembelajaran matematika kelas III tema 5 subtema 3 pembelajaran 6, dan evaluasi

pembelajaran matematika dengan metode permainan di kelas III SD Negeri 2 Tajug) dan analisis data (analisis implementasi metode permainan pada pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Tajug).

BAB V yaitu penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Pada bagian akhir dilengkapi dengan daftar pustaka, lampiran, dan daftar riwayat hidup.



BAB II

METODE PERMAINAN DAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA

A. Kerangka Konseptual

1. Metode Permainan

a. Pengertian Metode Permainan

Permainan adalah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan.²⁰ Permainan dilakukan dengan kegiatan atau tindakan yang efektif untuk perkembangan anak menjadi hiburan. Melalui kegiatan bermain, anak-anak bisa belajar banyak hal tentang kehidupan sehari-hari, mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, sosial ekonomi, maupun fisik dan alam, yang semuanya sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya, dan sebagainya.

Hetherington & Parke mendefinisikan permainan sebagai “*A nonserious and self-contained activity engaged in for the sheer satisfaction it brings.*” Jadi permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Hal ini karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya.²¹

²⁰ Mardiah, “Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Mitra PGMI*, Vol.1, No.1, 2019, hlm. 64.

²¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Rosdakarya, 2009), hlm. 141.

Ada lima pengertian yang berkaitan dengan bermain,²² yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki sikap positif bagi anak.
- 2) Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- 3) Bermain bersikap spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- 4) Bermain melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- 5) Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain misalnya kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya.

Metode permainan yaitu suatu cara yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat tidak serius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.²³ Metode permainan menerapkan permainan tertentu sebagai sarana pembelajaran peserta didik yang sengaja dirancang guna keperluan belajar sesuai dengan kemampuan dan karakter peserta didik.

Dworetzky memberikan batasan bermain, setidaknya ada beberapa kriteria yang dilakukan dalam bermain²⁴, yaitu sebagai berikut:

- 1) Motivasi intrinsik. Kegiatan bermain dipengaruhi dari dalam anak itu sendiri dan termotivasi akan melakukan kegiatan bermain tanpa adanya dorongan dari masyarakat ataupun fungsi tubuh itu sendiri.

²² Yulia Rizki Ramadhani, dkk. *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. (Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 86.

²³ Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana), 2020, hlm. 56.

²⁴ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2004, hlm. 10

- 2) Pengaruh positif. Tingkah laku dari kegiatan bermain itu memiliki pengaruh yang baik, bisa berupa menyenangkan bagi anak-anak maupun anak-anak merasa gembira saat melakukannya.
- 3) Bukan dikerjakan sambil lalu. Kegiatan permainan tidak dilakukan sambil lalu, karena kegiatan itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya tetapi lebih bersifat pura-pura.
- 4) Cara/tujuan. Anak-anak lebih tertarik atau mengutamakan cara bermainnya daripada tujuannya, karena anak-anak tertarik pada kegiatannya daripada hasilnya.
- 5) Kelenturan. Kegiatan bermain memiliki kelenturan, kelenturan yang dimaksud adalah bentuk atau hubungan yang baik dan berlaku di setiap kondisi/situasi.

Menurut Muhammad, kelebihan dan kekurangan pembelajaran bermain yaitu:

Kelebihan metode permainan:

1. Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
2. Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup.
3. Anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
4. Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

Kekurangan metode permainan:

1. Tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan.
2. Memerlukan banyak waktu.
3. Penentuan kalah menang dan bayar-membayar dapat berakibat negatif.

4. Mungkin juga terjadi pertengkaran.
5. Mengganggu ketenangan belajar di kelas-kelas lain.²⁵

Teori permainan mampu menjelaskan bahwa permainan sangat penting bagi kehidupan anak. Bermain merupakan bagian dari kehidupan anak. Konteks permainan biasanya diakrabi dan bebas stres, juga melibatkan pilihan bebas. Dengan menggunakan media permainan dalam kegiatan belajar, maka ada penyeragaman penafsiran dari guru mata pelajaran terhadap mata pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Dengan permainan proses pembelajaran lebih menarik.

Menurut Venera ada 12 karakter permainan,²⁶ yaitu:

- 1) Permainan merupakan kesenangan
- 2) Permainan adalah suatu bentuk keterlibatan yang intens dan bergairah
- 3) Permainan bersifat interaktif
- 4) Permainan bersifat adaptif
- 5) Permainan memiliki aturan (struktur)
- 6) Permainan memiliki tujuan (motivasi)
- 7) Permainan memiliki hasil dan umpan balik
- 8) Permainan memiliki status menang (pemuas ego)
- 9) Permainan memiliki konflik/persaingan/tantangan (adrenalin)
- 10) Permainan memiliki pemecah masalah (kreativitas)
- 11) Permainan memiliki interaksi
- 12) Permainan memiliki representasi dan cerita (emosi)

²⁵ Faizal Chan, *Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar*,..., hlm. 114

²⁶ Venera-Mihela Cojocariu, dan Ioana Boghian. *Teaching the relevance of game-based learning to preschool and primary teacher*, (Procedia-Social and Behavioral Science: Science Direct, 2014), hlm. 641.

Permainan yang mengandung edukasi tidak hanya mempunyai peran untuk perantara mencapai tujuan pembelajaran, tapi sebagai stimulan perkembangan anak. Permainan yang mengandung edukasi juga memiliki kontribusi pada perkembangan kognitif, psikomotorik, dan psikososial anak.²⁷

b. Tujuan Metode Permainan

Permainan pada dasarnya dilakukan dengan tujuan menyenangkan bagi anak-anak dan bisa melatih kinerja otak anak dengan cara bermain mulai dari awal sampai akhir permainan. Bermain tidak hanya memiliki tujuan untuk menyenangkan anak-anak melainkan memiliki pengaruh besar bagi perkembangan anak, baik berupa mental maupun fisik.

Dengan diterapkannya metode permainan maka anak akan terasa senang dan gembira karena metode permainan menyebabkan anak aktif dalam pembelajaran dan tidak merasa bosan. Metode permainan menggunakan prinsip serius tetapi santai, karena dengan keseriusan mereka bermain menyebabkan insting dan logika anak berjalan sebagaimana mestinya, santai yang dimaksud adalah tidak terbebani oleh situasi dan kondisi yang mereka lakukan.

Tujuan metode pembelajaran (learning) bermain adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa bisa menerima bermacam keberagaman dari teman lainnya, serta pengembangan keterampilan sosial.²⁸ Dengan demikian, bisa dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan metode permainan yaitu untuk memberi kegembiraan kepada anak, melatih kinerja otak anak, perkembangan

²⁷ Karaman, Harun, Karadeniz. Teaching with Educational Games in Social Studies: A Teacher's Perspective. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, Vol. 21, Issue. 1, 2022, hlm. 124.

²⁸ Mardiah, *Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah*,..., hlm. 64.

anak, pembelajaran terasa aktif dan tidak bosan, dan membuat hasil belajar meningkat, serta pengembangan keterampilan sosial anak.

c. Fungsi Metode Permainan

Pada dasarnya bermain merupakan sarana bagi siswa untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Mereka mencoba hal-hal baru seperti mencoba gagasan-gagasan dan memperoleh jawaban dari persoalan masalah yang ada. Mereka bisa mengetahui mana yang benar dan mana yang salah dari permainan yang diterapkan.

Dengan seperti itu fungsi bermain dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan atau menumbuhkan kemampuan motorik yang dimilikinya, seperti permainan dengan kata-kata, mereka bisa melatih organ otot bicara sehingga pengucapan kata-kata menjadi lebih baik, selain itu siswa juga belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitar atau sosial mereka, meningkatkan kepedulian terhadap sesama, berlatih saling berbagi kepada sesama, dan berperan aktif untuk memberikan kontribusinya kepada kelompoknya.

Menurut Hetherington dan Parke, bermain memiliki fungsi guna mempermudah perkembangan kognitif dan sosial anak. Dengan bermain dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan tanpa adanya unsur paksaan dari luar, dan bisa mengembangkan berbagai potensi siswa.²⁹ Maksud fungsi dari memberikan informasi yaitu anak-anak bisa peka terhadap informasi atau berita yang ada yang disampaikan dari pihak lawan ke pihak penerima guna menyampaikan sesuatu yang terjadi. Selain itu ada fungsi memberikan kesenangan tanpa adanya unsur paksaan dari luar, maksudnya yaitu anak-anak bisa merasakan kesenangan ketika

²⁹ Syofnida Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2, No. 2, 2015, hlm. 163.

bermain dan memberikan kepuasan terhadap anak-anak itu sendiri tanpa adanya paksaan atau ketidakenakan dari orang lain sehingga anak merasa bebas untuk bermain. Fungsi mengembangkan potensi siswa, dengan maksud anak-anak bisa mengembangkan potensi atau mengasah kemampuan yang dia miliki melalui permainan yang diterapkan.

Hetherington & Parke dalam Desmita menyebutkan tiga fungsi utama dari permainan, yaitu:

- 1) Fungsi kognitif, permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Piaget percaya bahwa struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan setting yang sempurna bagi latihan ini. Melalui permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang menyenangkan.
- 2) Fungsi sosial, permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam bermain fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain, dan peran yang akan ia mainkan di kemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.
- 3) Fungsi emosi, permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam, karena tekanan-tekanan batin terlepaskan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.³⁰

³⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan,....*, hlm. 141-142.

d. Langkah-Langkah Metode Permainan

Pada tahap langkah-langkah metode permainan, ada beberapa langkah yang harus dilakukan supaya tercapai tujuan dari kegiatan dengan jelas dan benar. Menurut Moeslichatoen dalam Faizal Chan, pelaksanaan kegiatan bermain dalam pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa langkah. Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan permainan meliputi kegiatan pra-bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pra-bermain meliputi dua macam kegiatan, yaitu kegiatan penyiapan siswa dalam kegiatan bermain dan kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk digunakan. Kegiatan penyiapan siswa dalam kegiatan bermain meliputi penjelasan guru mengenai tujuan kegiatan bermain dan petunjuk-petunjuk yang harus dipatuhi ketika bermain.

Kegiatan bermain dilaksanakan dengan bimbingan guru. Siswa bermain menggunakan permainan sesuai dengan petunjuk-petunjuk permainan yang dijelaskan oleh guru. Petunjuk-petunjuk inilah yang diberikan oleh guru sebagai sarana membimbing siswa dalam mengikuti permainan.

Kegiatan penutup dilaksanakan ketika semuanya sudah selesai bermain, dengan mendapatkan penghargaan bagi yang memenangkan permainan, dan mendapatkan hukuman bagi yang kalah dalam permainan, supaya anak bisa termotivasi saat kegiatan berlangsung.³¹

Selain langkah-langkah pelaksanaan metode bermain, Menurut Dworetzky dalam Yulia Rizki Ramadhani, perlu adanya kriteria berikut supaya metode permainan berhasil diterapkan sesuai harapan dan sesuai tujuan yang diinginkan, yaitu 1) Fungsi permainan itu, 2) Penggolongan kegiatan permainan, 3) Sesuai

³¹ Faizal Chan, *Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar*,..., hlm. 111-112.

dengan dimensi perkembangan sosial peserta didik, 4) Berdasarkan pada kegemaran peserta didik, 5) Sarana dan alat bermain, 6) Rancangan kegiatan bermain, 7) Pelaksanaan kegiatan bermain, 8) Evaluasi kegiatan bermain.³²

Contoh konkrit metode permainan ini yaitu misalnya bermain kartu domino, pada permainan kartu domino guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang kemudian kelompok tersebut menyelesaikan misi yaitu menyamakan bilangan yang sama pada kartu tersebut, setelah salah satu menyelesaikan dengan cepat dan benar maka kelompok tersebut memenangkan permainan dengan mendapatkan penghargaan, dan kelompok yang kalah mendapatkan hukuman dari guru maupun dari pihak lawan. Dengan seperti itu anak-anak lebih termotivasi untuk memenangkan permainan dan bekerja sama dengan tim.

2. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin yaitu *mathematika* serta berasal dari bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang berarti mempelajari, jadi matematika adalah ilmu yang diperoleh dengan cara berpikir. Matematika adalah salah satu bidang ilmu pendidikan yang memerlukan penalaran yang bisa diterima oleh akal dan pikiran karena merupakan ilmu dengan teori yang berbentuk abstrak, serta matematika mempunyai peran penting dalam meningkatkan ilmu dan teknologi maupun ilmu lainnya yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut pendapat para ahli pendidikan matematika, matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan dan tingkatan, yang menunjukkan bahwa guru

³² Yulia Rizki Ramadhani, dkk. "Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif",..., hlm. 87.

matematika harus memfasilitasi siswanya untuk belajar berpikir melalui keterampilan yang ada.³³

Pembelajaran matematika menurut Situmorang, yaitu pembelajaran matematika merupakan kunci utama dari pengetahuan-pengetahuan lain yang dipelajari di sekolah.³⁴ Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, khususnya anak-anak yang harus mempelajari ilmu matematika yang bermanfaat bagi kehidupannya. Tanpa ilmu matematika, perhitungan dasar tidak akan berjalan dan tidak akan terselesaikan. Matematika merupakan ilmu yang sukar, dan enggan untuk dipelajari bagi kebanyakan peserta didik khususnya siswa SD, karena ilmu matematika mempunyai sifat abstrak yang berarti susah ditentukan dan susah dianalisis untuk ditentukan jawabannya.

Menurut Abdurrahman mengemukakan bahwa pentingnya mempelajari matematika adalah: 1) Matematika selalu digunakan dalam segi kehidupan manusia, 2) Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, 3) Matematika merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, 4) Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, 5) Meningkatkan kemampuan berpikir logis dan ketelitian, f) Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.³⁵

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Dalam kurikulum 2013 Lampiran 3 Permendikbud No. 58, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD) yaitu supaya peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

³³ Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika", *Journal of Mathematics Education and Science*, Vol. 2, No. 1, 2016, hlm. 59.

³⁴ Susi Sihombing, "Analisis Minat Dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Dalam Jaringan", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 1, 2021, hlm. 42.

³⁵ Yufri Anggraini, "Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 4, 2021, hlm. 2416.

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, fleksibel, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau penjelasan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.
- 6) Memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya, seperti taat azas, konsisten, menjunjung tinggi kesepakatan, toleran, menghargai pendapat orang lain, santun, demokrasi, ulet, tangguh, kreatif, menghargai kesemestaan (konteks, lingkungan), kerjasama, adil, jujur, teliti, cermat, bersikap luwes dan terbuka, memiliki kemauan berbagi rasa dengan orang lain.
- 7) Menggunakan alat peraga sederhana maupun hasil teknologi untuk melakukan kegiatan-kegiatan matematika. Sekalipun tidak dikemukakan secara eksplisit, kemampuan berkomunikasi muncul dan diperlukan di berbagai kecakapan, misalnya untuk menjelaskan gagasan pada pemahaman konseptual, menyajikan rumusan dan penyelesaian masalah, atau mengemukakan argumen pada penalaran.³⁶

³⁶ Kemendikbud, 2014, hlm. 325

Berdasarkan tujuan dari pembelajaran matematika diatas dapat disimpulkan pembelajaran matematika bertujuan supaya peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami konsep matematika secara utuh, mengembangkan keterampilan penalaran dari matematika, keterampilan memecahkan masalah, mengkomunikasikan gagasan matematikanya, membentuk sikap terhadap matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika, serta menggunakan alat peraga untuk melakukan kegiatan matematika.

B. Penelitian Terkait

Penelitian yang digunakan berdasarkan telaah hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan yang berkaitan dengan objek penelitian yang sedang dikaji diantaranya:

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Umi Mardliyah mahasiswa IAIN Kudus (2022), yang berjudul “Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Muatan Matematika di SDN Tluwuk Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2021/2022”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek diterapkan dalam pembelajaran muatan matematika tema 4 Hidup Bersih dan Sehat kelas II SDN Tluwuk, sedangkan langkah-langkah penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, serta keaktifan belajar dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dalam penelitian ini ada persamaan dengan saudari Umi yaitu sama-sama menggunakan metode permainan dan mata pelajaran matematika, namun perbedaannya terletak pada jenis permainan dan jenis penelitian yang dilakukan serta tempat penelitian.
2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Muhammad Lutfiana Iskandar mahasiswa IAIN Purwokerto (2017), yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab DI MI Ma’arif NU 1 Pageraji”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan

yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab bervariasi, diantaranya metode permainan Kubus Kalimat, dan metode permainan tusuk sate. Penggunaan permainan disesuaikan dengan materi yang memenuhi indikator pencapaian materi matematika dan sesuai dengan tujuan permainan yang dikemukakan oleh Andang Ismail. Konsep mata pelajaran bahasa Arab tersampaikan melalui metode permainan edukatif yang digunakan guru. Dalam penelitian ini ada persamaan dengan saudara Muhammad yaitu sama-sama menggunakan metode permainan, namun perbedaannya terletak pada tempat dan mata pelajaran yang dituju, jika saudara Muhammad menggunakan mata pelajaran Bahasa Arab, sedangkan peneliti pada mata pelajaran Matematika.

3. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Novita Nur Aini, dkk. Mahasiswa Universitas Negeri Malang (2022), yang berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Game Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Untuk Siswa Kelas 3 SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan positif dalam penggunaan metode pembelajaran berbasis game pada materi operasi hitung perkalian. Perubahan tersebut ditunjukkan oleh antusiasme siswa saat permainan berlangsung, meningkatkan minat belajar siswa, dan meningkatnya hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini ada persamaan dengan saudari Novita yaitu sama-sama menggunakan metode Game/Permainan, namun perbedaannya terletak pada tempat penelitiannya, jika Novita melakukan penelitian di SDN Pulorejo, Kecamatan Tembelang, Kabupaten Jombang.
4. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Siti Aisyah, dkk. Mahasiswa Pendidikan Guru PAUD, STKIP Kusuma Negara (2021), yang berjudul “Implementasi Metode Permainan Berhitung Melalui Media Video Animasi dalam Pembelajaran *Online*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan berhitung melalui media video animasi dalam pembelajaran berhitung anak usia 5-6 tahun di Rumah Belajar Azilla yaitu guru menerapkan pembelajaran berhitung melalui

media video animasi pada pembelajaran online, sehingga anak lebih bersemangat dan tidak bosan saat belajar. Selama masa pembelajaran online berlangsung tidak menghalangi anak untuk bisa belajar berhitung sambil bermain, sehingga anak mendapatkan hak belajar yang semestinya dan tidak menghambat anak untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Dengan adanya metode pembelajaran yang menyenangkan dan media yang mendukung akan membuat anak tetap aktif dalam belajar. Dalam penelitian ini ada persamaan dengan sudari Siti Aisyah yaitu sama-sama menggunakan metode permainan, perbedaannya terletak pada tempat penelitiannya yaitu berada di Rumah Belajar Azilla dan dilakukan pada anak usia 5-6 tahun.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti lakukan yaitu deskriptif kualitatif, atau sering disebut juga dengan istilah penelitian lapangan (field research), yaitu sebuah penelitian yang dilaksanakan langsung di lokasi penelitian dengan mengamati keadaan alamiah serta fenomena yang terjadi di lapangan.³⁷ Agar peneliti bisa memperoleh data, maka perlu adanya terjun langsung ke lapangan. Metode kualitatif adalah metode penelitian ilmiah dimana penelitian ini ditunjukkan untuk melihat objek alamiah pada penelitian. Dengan begitu, peneliti melakukan penelitian langsung di lapangan agar memperoleh sumber dan data yang akurat agar nantinya penelitian ini bisa sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menjawab, menggambarkan, serta menjelaskan persoalan-persoalan mengenai fenomena dan peristiwa yang telah terjadi baik fenomena itu sendiri maupun analisis hubungan antara variabel dalam suatu peristiwa tersebut.³⁸ penelitian deskriptif biasanya menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena tentang bagaimana implementasi metode permainan pada pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Tajug, Kecamatan Karangmoncol, Kabupaten Purbalingga.

³⁷ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 26.

³⁸ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 54

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang peneliti lakukan yaitu berada di SD Negeri 2 Tajug, yang bertempat di Jalan Sersan Sayuti RT 02 RW 04, Desa Tajug, Kecamatan Karangmoncol, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah.

Adapun yang menjadi bahan pertimbangan guna diadakannya penelitian di tempat ini adalah sebagai berikut:

- a. SD Negeri 2 Tajug belum pernah diadakan penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.
- b. SD Negeri 2 Tajug menerapkan penanaman dengan visi agar terwujudnya peserta didik yang bertaqwa, cerdas, dan terampil, berkarakter, serta berwawasan lingkungan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang peneliti lakukan yaitu selama dua bulan yang dilaksanakan mulai tanggal 12 Januari 2023 sampai dengan 12 Maret 2023.

C. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian yang dilakukan yaitu implementasi metode permainan pada pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri 2 Tajug.

Subjek penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut kepala SD Negeri 2 Tajug yaitu Ibu Nurkholis Amaliyah, S.Pd.; guru kelas III SD Negeri 2 Tajug yaitu Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd.; dan siswa kelas III di SD Negeri 2 Tajug dengan jumlah siswa 22 siswa, 12 siswa putra dan 10 siswi putri.

Tabel 1. Daftar Nama Peserta Didik Kelas III SD Negeri 2 Tajug³⁹

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin (L/P)
1.	Abi Fikri Nur Hanif	L
2.	Abinaya Raya Haidar	L
3.	Ammar Ma'ruf Abdilah	L
4.	Atika Cipta Raysa	P
5.	Azzam 'Athallah	L
6.	Bagus Yusuf Ibrahim	L
7.	Baskara Septa Nugraha	L
8.	Bening Cahya Ningtiyas	P
9.	Callista Zalfa Purnomo	P
10.	Damar Dwi Aprilian	L
11.	Dwi Aidan Syafa'at	L
12.	Habib Abbad Mubarak	L
13.	Handika Putra	L
14.	Hasna Nabila	P
15.	Jefri Irawan	L
16.	Khansa Salsabila	P
17.	Khaylla Zahra Iftinan	P
18.	Lintang Cahya Kamila	P
19.	Miza Rizkian Ramadhani	P
20.	Najah Aqila Pratiwi	P
21.	Pradana Panji Rizallul Aden	L
22.	Yumna Fakhira Nafia	P

³⁹ Hasil dokumentasi SD Negeri 2 Tajug, dikutip pada tanggal 21 Januari 2023

D. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.⁴⁰ Metode pengumpulan data yang peneliti lakukan, yaitu:

1. Observasi, observasi merupakan langkah awal menuju fokus penelitian. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung perilaku individu dan interaksi dalam setting penelitian. Maka peneliti harus terlibat langsung dalam kehidupan sehari-hari subyek yang dipelajari. Observasi ini peneliti gunakan untuk mengamati keadaan lingkungan sekitar mengenai perilaku dan tindakan yang ada di kelas, selain itu juga mengamati kebiasaan yang ada di sekolah. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan jenis observasi partisipan. Observasi ini peneliti lakukan dengan cara langsung terjun ke lapangan dengan langkah pertama meminta izin kepada Kepala SD Negeri 2 Tajug yaitu Ibu Nurkholis Amaliyah, S.Pd. guna melakukan observasi. Peneliti hanya mengamati keadaan sekitar dan harus peka terhadap lingkungan.
2. Wawancara, wawancara merupakan langkah kedua dari teknik pengumpulan data setelah melakukan observasi. Wawancara yaitu proses pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab langsung kepada narasumber guna mencapai tujuan yang dimaksud. Wawancara bertujuan untuk mencatat opini, perasaan, emosi, dan hal lain berkaitan dengan individu yang ada dalam organisasi, yang dilakukan agar peneliti memperoleh data yang lebih banyak sehingga peneliti dapat memahami situasi/kondisi sosial budaya melalui bahasa dan ekspresi pihak yang diwawancara dan dapat melakukan klarifikasi atas hal-hal yang tidak diketahui. Wawancara yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan jenis wawancara semi terstruktur, yang mana peneliti menyiapkan pertanyaan dan kemudian pertanyaan tersebut dikembangkan lagi sesuai dengan

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: CV.Alfabet, 2017), hlm. 224.

jawaban dari narasumber. Wawancara ini peneliti gunakan untuk mewawancarai atau mengambil sumber data yang valid berupa lisan dari kepala sekolah, guru kelas, dan siswa sebagai acuan dari permasalahan yang ada. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah SD Negeri 2 Tajug yaitu Ibu Nurkholis Amaliyah, S.Pd dan guru kelas III SD Negeri 2 Tajug yaitu Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd serta siswa-siswa kelas III SD Negeri 2 Tajug, peneliti melakukan wawancara terhadap 6 siswa dari 22 siswa yang mana peneliti ambil dari siswa yang nilainya/kemampuannya tinggi, sedang, dan rendah pada siswa, yang masing-masing 2 siswa setiap kemampuannya.

3. Dokumentasi, langkah terakhir dalam pengumpulan data yaitu dokumentasi. Dokumentasi merupakan bukti unik dalam studi kasus yang tidak ditemui dalam observasi dan wawancara, yang dapat mendukung data bisa berupa catatan administrasi, surat-menyurat, memo, agenda, dan dokumen lain yang relevan. Dokumentasi ini peneliti gunakan untuk mengambil data terkait dengan permasalahan yang ada di kelas, seperti permasalahan pembelajaran matematika. Dokumentasi dilakukan dengan cara memperoleh data-data tertulis dan dokumentasi di SD Negeri 2 Tajug khususnya pada pembelajaran kelas III bisa berupa foto, data, maupun profil sekolah, dll.

E. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang peneliti lakukan yaitu menggunakan model Miles and Huberman⁴¹, yang meliputi:

1. *Data Reduction* (Pengumpulan Data)

Langkah pertama yaitu reduksi data. Reduksi data merupakan sebuah cara dalam mengumpulkan data, baik berupa pengumpulan melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi yang nantinya data tersebut dilakukan secara teratur dan terstruktur untuk mengkaji lebih

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*,..., hlm. 132-142

dalam mengenai penelitian yang akan diteliti. Data tersebut dikumpulkan sebanyak mungkin dan sejelas mungkin supaya data yang akan diteliti tidak rancu, maka dari itu semakin sering dilakukan penelitian maka semakin banyak data yang diperoleh.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Langkah kedua yaitu penyajian data. Dalam penyajian data disini menyajikan berbagai macam sekumpulan informasi yang tersusun yang kemudian bisa ditarik adanya kesimpulan dan pengambilan dari tindakan. Dalam penelitian kualitatif, teknik penyajian data bisa berupa teks atau narasi yang terjadi. Penyajian data tersebut bisa berupa data, bagan, tabel, atau berbagai macam bentuk data yang dapat diperoleh dan dipahami secara tersusun dan ringkas.

3. *Conclusion Drawing/Verification* (Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan)

Langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dalam kesimpulan disini data yang telah diperoleh supaya dapat disimpulkan, data dikatakan bisa disimpulkan apabila telah memenuhi tahap-tahap dari awal sampai akhir dan kesimpulan dapat berubah jika data yang sebelumnya berubah. Kesimpulan akhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, namun perlu adanya verifikasi agar benar-benar bisa dipertanggungjawabkan.

F. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji kredibilitas. Sugiyono menjelaskan cara uji kredibilitas atau kepercayaan terhadap hasil data kualitatif yaitu dengan cara perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, menggunakan bahan referensi dan *member check*.⁴² Sebagai alat uji kredibilitas data, peneliti menggunakan triangulasi sebagai

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif,...*, hlm. 121

alat uji. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu, sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh di SD Negeri 2 Tajug melalui beberapa sumber, yaitu kepala sekolah, guru kelas III, dan siswa kelas III. Data dari ketiga sumber tersebut dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data tersebut.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Data diperoleh dari guru dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada guru yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.

3. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data, data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih semangat, belum banyak masalah maka memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam waktu atau situasi yang berbeda.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug

Metode permainan adalah suatu cara yang dilakukan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajarannya dengan cara kegiatan bermain. Banyak sekali permainan yang dapat diterapkan di sekolah dasar khususnya kelas III, salah satunya yaitu permainan *latto-latto* yang sedang populer di tahun 2023 ini, permainan kartu domino pecahan, dan estafet sedotan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah tentang penerapan metode permainan, kepala sekolah menjelaskan:

“Guru itu harus melakukan cara agar pembelajaran dalam kelas itu menyenangkan, supaya nantinya anak tidak pasif dalam pembelajaran dan anak-anak mau berfikir, karena di SD Negeri 2 Tajug ini anak-anak suka sekali bermain, hampir setiap hari bermain di lapangan contohnya bermain tradisional misal *gopak sodor* dan *latto-latto* itu, anak suka sekali bermain. Nah dengan anak-anak suka bermain ini supaya bisa diterapkan di pembelajaran tapi tetap dengan pengarahan untuk keamanan.”⁴³

Sehubungan dengan itu, guru kelas III juga memberikan penjelasan terkait metode permainan, yaitu dengan menjelaskan:

“Anak-anak di kelas III itu kalau lagi diajar matematika ya Allah ada yang aktif, ada yang males, bahkan ada yang bermain sendiri dibelakang, mereka biasanya bermain botol yang dilemparkan kemudian botol itu berdiri dengan sendirinya, kadang saya tegur tapi mereka tetap saja bermain.”⁴⁴

⁴³ Hasil wawancara dengan Ibu Nurkholis Amaliyah, S.Pd., Kepala SD Negeri 2 Tajug pada tanggal 12 Januari 2023

⁴⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd., Guru Kelas III SD Negeri 2 Tajug pada tanggal 16 Januari 2023

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas dapat disimpulkan bahwa anak-anak di SD Negeri 2 Tajug itu suka bermain, mereka melakukan permainan bahkan di dalam kelas maupun di luar kelas, anak-anak sangat senang dengan permainan yang bervariasi yang meliputi permainan dengan memanfaatkan benda sekitar atau dengan situasi dan kondisi yang ada.

Dalam implementasi metode permainan pada pembelajaran matematika di kelas III ada beberapa tahap berdasarkan peneliti lakukan untuk memperoleh data yang jelas, dan uraian mengenai data-data dalam metode permainan, yang terdiri dari persiapan pembelajaran matematika dengan metode permainan, langkah-langkah pelaksanaan metode permainan pada pembelajaran matematika, dan tahap evaluasi pembelajaran matematika dengan metode permainan.

1. Persiapan Pembelajaran Matematika dengan Metode Permainan di Kelas III SD Negeri 2 Tajug

Sebelum metode permainan dilaksanakan pada pembelajaran matematika, guru melakukan tahap persiapan yang terdiri dari: merumuskan/merancang tujuan yang diharapkan, manfaat dari permainan yang akan dilakukan, menentukan permainan apa yang akan dilakukan, menentukan ruang dan tempat bermain, dan yang terakhir mempersiapkan alat dan bahan untuk permainan.

Dari wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas III pada tahap persiapan tentang metode permainan, guru kelas III, Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd. menjelaskan:

“Sebelum melakukan pembelajaran tentunya tahap awal yang harus saya lakukan adalah membuat RPP atau rencana pelaksanaan pembelajaran dengan begitu saya tau nih apa materinya, tujuan yang diharapkan dari pembelajaran dan langkah-langkahnya, serta evaluasinya. Tidak hanya itu, dari RPP tersebut juga bisa menentukan metode dan media apa yang akan

disiapkan. Untuk pembuatan RPP yang saya lakukan biasanya setiap semester atau kalau mau semesteran”⁴⁵

Dari penjelasan hasil wawancara dengan guru kelas III, beliau melakukan tahap persiapan pembelajaran dengan membuat RPP yang telah disiapkannya, kemudian disajikan dengan materi, langkah-langkah dan tujuan yang diharapkan, serta evaluasinya.

Dalam merancang RPP, guru kelas III melakukan pembuatan RPP yang biasanya dibuat pada awal semester yaitu satu kali setiap semester pada awal semester, RPP tersebut dibuat dengan banyak sekaligus atau semua materi ajar langsung dibuatnya di RPP tersebut.

Setelah mengacu pada pembuatan/isi RPP, kegiatan metode permainan selanjutnya dilakukan dengan persiapan sebagai berikut:⁴⁶

a. Merumuskan/merancang tujuan yang diharapkan

Dari hasil wawancara dengan guru kelas, Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd. mengenai tujuan dan manfaat metode permainan, beliau menjelaskan:

“Metode permainan yang saya terapkan banyak sekali tujuan dan manfaatnya, salah satunya yaitu bisa memancing anak-anak supaya berfikir, melatih motorik anak juga, dengan adanya permainan anak-anak bisa penasaran dari apa yang akan dilakukan dan mereka sangat antusias untuk memenangkan permainan tersebut.”⁴⁷

Dari hasil wawancara tersebut, dapat dikatakan bahwa anak-anak sangat antusias melakukan permainan dengan tujuan sebelumnya yaitu supaya anak mampu berfikir dan melatih motorik anak.

⁴⁵ Hasil wawancara dengan Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd., Guru Kelas III SD Negeri 2 Tajug pada tanggal 16 Januari 2023

⁴⁶ Yulia Rizki Ramadhani, dkk. *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 87

⁴⁷ Hasil wawancara dengan Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd., Guru Kelas III SD Negeri 2 Tajug pada tanggal 16 Januari 2023

b. Manfaat dari permainan yang akan dilakukan

Setelah menyampaikan tujuan yang diharapkan, langkah selanjutnya yaitu menentukan manfaat permainan, guru menentukan manfaat apa saja yang kita dapatkan melalui permainan yang akan dilakukan, serta harus bisa menentukan permainan apa agar nantinya bermanfaat bagi anak-anak.

c. Menentukan permainan apa yang akan dilakukan

Setelah menentukan tujuan dan manfaat dari permainan, selanjutnya guru kelas III juga melakukan persiapan menggunakan metode permainan apa yang akan dilakukan pada pembelajaran, yang mana permainan itu bisa bermanfaat bagi anak-anak.

d. Menentukan ruang dan tempat bermain

Dari wawancara yang peneliti lakukan yaitu dengan Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd, beliau mengatakan bahwa:

“Penentuan ruang dan tempat bermain tergantung dari permainan apa yang akan dilakukan, misalnya permainan sepak bola pasti dilakukan dilapangan/ di luar kelas, tapi kalau permainan yang tidak banyak melakukan aktivitas biasanya saya lakukan di ruang kelas saja”⁴⁸

Menurut hasil wawancara penentuan ruang kelas tergantung dari permainan apa yang akan dilakukan.

e. Mempersiapkan alat dan bahan untuk permainan

Langkah terakhir dari tahap persiapan yaitu mempersiapkan alat dan bahan untuk bermain, dari langkah ini biasanya guru kelas III mempersiapkan alat dan bahan satu hari sebelum pelaksanaan untuk mempersiapkannya, supaya tidak adanya kendala atau kekurangan saat melakukan pembelajaran dengan metode permainan.

⁴⁸ Hasil wawancara dengan Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd., Guru Kelas III SD Negeri 2 Tajug pada tanggal 16 Januari 2023

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug

Implementasi metode permainan pada pembelajaran matematika kelas III ini sama seperti pembelajaran pada umumnya, namun yang membedakan yaitu pembelajaran menggunakan metode permainan yang mana membuat anak-anak lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Ada beberapa permainan yang ada dalam metode permainan, yaitu permainan lato-lato, permainan kartu domino pecahan, dan estafet sedotan.

a. Pelaksanaan Implementasi Metode Permainan Lato-Lato

Melalui permainan ini yang akan diterapkan yaitu permainan lato-lato dimana permainan ini tergolong permainan tradisional yang populer lagi di tahun 2023 ini. Hal ini sesuai apa yang diungkapkan oleh peserta didik bahwa mereka menyukai pembelajaran matematika menggunakan permainan.

Implementasi pembelajaran matematika ini merujuk pada pembelajaran tema 5 (Cuaca), Subtema 3 (Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia), Pembelajaran ke 6 dimana sesuai RPP terdapat pembelajaran Matematika, PPKn, dan Bahasa Indonesia. Namun penelitian ini terfokus pada pembelajaran Matematika dengan KD 3.5 dan 4.5 yaitu menyelesaikan penjumlahan pecahan berpenyebut sama.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti peroleh, dapat diuraikan proses pembelajaran dengan langkah-langkah yaitu kegiatan pra-bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.⁴⁹

1) Pra-bermain

Menurut hasil observasi yang peneliti peroleh, pada tahap pra-bermain terdapat beberapa langkah pembelajaran, yaitu:

⁴⁹ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

a) Penyiapan siswa dalam kegiatan bermain

Pada langkah ini, meliputi penjelasan guru mengenai tujuan kegiatan bermain dan petunjuk-petunjuk yang harus dipatuhi ketika bermain.

(1) Penjelasan guru mengenai tujuan kegiatan bermain

Pada langkah ini guru menjelaskan tujuan kegiatan bermain yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Tujuan kegiatan pada permainan lato-lato ini yaitu guru menyampaikan bahwa:

“Tujuan permainan yang akan dilakukan yaitu untuk memberikan kegembiraan pada anak, melatih kinerja otak anak dengan cara menyeimbangkan permainan lato-lato tersebut supaya tetap stabil, dan memberikan antusias kepada anak supaya bersemangat belajar seraya permainan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.”⁵⁰

Selain itu, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu:

“Dengan kegiatan permainan, siswa dapat menjelaskan cara penjumlahan pecahan berpenyebut sama dengan benar. Dengan kegiatan menyelesaikan soal latihan siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan berpenyebut sama dengan benar”.⁵¹

(2) Penjelasan guru mengenai petunjuk-petunjuk yang harus dipatuhi ketika bermain

Menurut hasil observasi yang peneliti peroleh, pada petunjuk-petunjuk ini meliputi langkah-langkah permainan dan aturan-aturan yang harus dipatuhi,⁵² yaitu:

⁵⁰ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

⁵¹ Dokumentasi SD Negeri 2 Tajug, dikutip pada tanggal 21 Januari 2023

⁵² Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

Guru memberikan langkah-langkah yang akan dilakukan pada permainan, sebagai berikut:

- i. Setiap siswa diadu lawan permainan lato-lato dengan teman sebangkunya.
- ii. Siswa yang melakukan lato-lato dengan putaran yang terbanyak dianggap menang, dan diberikan sebuah kartu yang berisi pertanyaan mengenai penjumlahan pecahan.
- iii. Siswa yang menjawab benar maka lolos ke tahap selanjutnya, dan jika siswa yang tidak bisa menjawab salah maka dianggap gugur.
- iv. Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang secara berpasang-pasangan sampai menentukan juara satu dan dua.

Setelah menyampaikan langkah-langkah permainan, selanjutnya yaitu menyampaikan aturan-aturannya.⁵³ Dengan ketentuan aturan permainan sebagai berikut:

- i. Setiap siswa tidak boleh curang saat bermain
- ii. Siswa tidak diperkenankan membuka buku atau mencari jawaban dari temannya.
- iii. Siswa yang tereliminasi berhak mendukung teman untuk menyemangatnya.

Setelah guru menyampaikan aturan-aturan permainan, peserta didik paham dan “mengiyakan” aturan yang diterapkan.

- b) Penyiapan alat dan bahan yang siap untuk digunakan

⁵³ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

Pada langkah ini, guru dan siswa bersama-sama mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu lato-lato yang dibawa dari masing-masing siswa namun ada beberapa anak yang tidak membawanya, kemudian kartu soal yang berisikan pertanyaan tentang pecahan dengan berpenyebut sama.⁵⁴ Kartu yang berisi pertanyaan tentang penjumlahan pecahan dipersiapkan guru satu hari sebelum hari pelaksanaan, yang dimana pertanyaan tersebut dicari level kesulitannya untuk anak-anak, pertanyaannya dari level yang mudah ke level yang semakin susah. Contohnya pada level pertama bentuk soal berupa pecahan dengan penjumlahan dua pecahan, level kedua bentuk soal berupa pecahan dengan penjumlahan tiga pecahan, level ketiga bentuk soal berupa pecahan dengan soal cerita penjumlahan empat pecahan.⁵⁵

2) Bermain

- a) Guru memperhatikan dan mengawasi anak saat melakukan kegiatan permainan sesuai dengan petunjuk permainan

Pada saat pelaksanaan permainan, guru hanya memperhatikan dan mengawasi anak pada saat pelaksanaan. Memperhatikan disini yang dimaksud adalah guru sebagai pengawas atau wasit atau juri dalam permainan, sementara mengawasi yang dimaksud adalah guru mengawasi jika siswa melakukan kesalahan atau berbuat curang entah dalam permainan atau dalam menjawab soal, serta juga mengawasi jalannya permainan agar berjalan lancar dan tanpa kendala/kecelakaan.

⁵⁴ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

⁵⁵ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

Permainan lato-lato disini terdapat tiga sesi,⁵⁶ dimana sesi pertama dengan soal level mudah, sesi kedua dengan soal level sedang, dan sesi ketiga dengan sesi level sulit. Pada permainan ini yang dimana dilakukan saingan antar siswa dalam sebangku, masing-masing siswa memegang lato-lato yang telah disiapkan, kemudian dalam hitungan ketiga mereka melakukan permainan, siapa yang paling lama memainkannya dari masing-masing lawan dan bisa menjawab kartu soal yang berisi penjumlahan pecahan dia berhak lolos ke tahap selanjutnya. Pada pelaksanaannya Abi Fikri melawan Abinaya, yang paling lama memainkannya adalah Abi Fikri kemudian Abi Fikri diberi kartu soal penjumlahan pecahan dengan level mudah, contohnya $\frac{12}{30} + \frac{22}{30} = \dots$ Abi Fikri menjawab dengan benar, maka dia berhak lolos ke tahap selanjutnya. Lain halnya tidak bisa menjawab dengan benar, maka dianggap gugur atau tidak lolos ke tahap selanjutnya. Setelah melakukan sesi pertama dengan soal mudah, dan sudah ditemukan siapa saja yang lolos ke tahap selanjutnya, yang berarti terdapat 11 anak yang lolos.

Tahap selanjutnya yaitu sesi kedua,⁵⁷ sesi kedua dilaksanakan setelah menemukan beberapa anak yang lolos pada sesi pertama, ditemukan 11 orang yang lolos. Kemudian pada sesi kedua ini, mereka akan berpasang-pasangan membentuk lawan yang ditentukan oleh guru, karna ada yang ganjil guru memutuskan untuk yang sisa satu lawan salah satu pasang yang menang nantinya. Pada pelaksanaan sesi kedua ini, anak-anak yang kalah harus mendukung temannya supaya menang,

⁵⁶ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

⁵⁷ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

dilakukan permainan yang sama seperti sesi pertama bedanya soalnya tergolong level sedang, dengan soal tiga penjumlahan pecahan, contoh $\frac{10}{30} + \frac{17}{30} + \frac{14}{30} = \dots$ saat menjawab benar lolos ke sesi ketiga dengan kategori soal level susah.

Pada tahap selanjutnya yaitu sesi ketiga⁵⁸ dengan kategori level susah dimana terdapat 5 siswa yang lolos, disini seperti pelaksanaan sebelumnya, karena anaknya ganjil jadi guru memutuskan untuk yang sisa satu lawan salah satu pasang yang menang nantinya dan kemudian menentukan juara satu dan juara dua nantinya. Pada pelaksanaan diadakan permainan sama seperti langkah sebelumnya namun terdapat perbedaan soal dengan level susah, yaitu soal cerita dengan empat penjumlahan pecahan, contoh 'Ibu membeli kue $\frac{3}{4}$ bagian, adik $\frac{9}{4}$ bagian, ayah $\frac{7}{4}$ bagian, kakak $\frac{1}{4}$ bagian. Berapakah total seluruhnya?' menjawab benar maka ditentukan juara satu dan dua dengan soal yang level susah sama seperti sesi ketiga. Pada pelaksanaan menentukan juara satu dan dua yaitu Baskara dan Habib saling adu permainan lato-lato ternyata Habib kalah lebih dulu, dan Baskara berhak menjawab soal yang diberikan guru dengan perhitungan yang detail dan teliti yang akhirnya Baskara juara satu, dan Habib juara dua.

Dengan pelaksanaan permainan tersebut, anak-anak sangat suportif dan semangat melaksanakan pembelajaran serta saling mendukung antar teman, selain itu juga

⁵⁸ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

anak-anak tidak rendah hati karena mereka merasa gagal dalam permainan.⁵⁹

3) Penutup

Menurut hasil observasi yang peneliti peroleh, pada tahap penutup terdapat beberapa langkah, yaitu:

- a) Memberikan penghargaan kepada anak yang memenangkan permainan

Setelah pelaksanaan permainan lato-lato dilaksanakan dan sudah menentukan juara satu dan juara dua, selanjutnya guru memberikan penghargaan berupa alat tulis buku dan bolfoin untuk juara satu dan dua yang berguna untuk pembelajaran anak. Kepala sekolah juga menyatakan bahwasanya:

“Anak-anak suka sekali dengan kejutan atau hadiah yang bermanfaat, yang nantinya bisa digunakan dengan baik.”⁶⁰

Dengan seperti itu anak-anak bisa mendapatkan penghargaan berupa fisik karena telah melakukan permainan dengan baik dan tanpa adanya kecurangan. Tujuannya agar anak terus semangat dan pantang menyerah melakukan permainan.

- b) Memberikan hukuman bagi yang kalah dalam permainan

Guru memberikan hukuman bagi yang kalah atau masih belum benar dengan cara bernyanyi lagu “Balonku Ada Lima” dengan vokal suara o. Dengan seperti itu anak-anak akan merasakan hukuman yang tidak terlalu berat supaya nantinya bisa lebih semangat dalam melakukan segala apapun. Serta guru juga memberikan arahan supaya

⁵⁹ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Ibu Nurkholis Amaliyah, S.Pd., Kepala SD Negeri 2 Tajug pada tanggal 12 Januari 2023

yang kalah jangan berkecil hati dan yang menang jangan sombong, tujuannya agar tidak menyalahkan satu sama lain.

b. Pelaksanaan Implementasi Metode Permainan Kartu Domino Pecahan

Pembelajaran matematika membahas materi pecahan. Dengan materi Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 tentang materi pecahan sederhana. Pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan kartu domino ini difokuskan guna melatih keterampilan menyelesaikan soal operasi pecahan. Pembelajaran diawali dengan pembentukan kelompok. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 siswa secara acak. Siswa mengikuti arahan guru dalam pembentukan kelompok yang ada sesuai dengan urut absen siswa. Siswa melakukan arahan guru secara tertib. Setelah semua siswa berkumpul di kelompoknya, guru menanyakan kembali konsep pecahan, yang mana $\frac{1}{3} = \frac{2}{6} = \frac{3}{9}$. Kemudian guru melanjutkan pembelajaran dengan menunjukkan kartu domino, kemudian guru menjelaskan secara singkat bahwa akan bermain kartu domino pecahan.

Berikut langkah-langkah dan aturan-aturan dalam permainan domino pecahan:

- 1) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang.
- 2) Masing-masing kelompok mendapatkan seperangkat kartu domino yang berisikan sepuluh kartu yang berisi pecahan yang berbeda.
- 3) Setelah semua kelompok sudah mendapatkan seperangkat kartu domino, kemudian masing-masing kelompok berdiskusi dan menyusun secara bersama-sama secara tepat.

- 4) Kelompok yang tercepat dan benar dialah yang mendapat juara satu, penentuan jurara dari juara 1, 2, dan 3.

Aturan-aturannya sebagai berikut:

- 1) Masing-masing kelompok tidak boleh curang
- 2) Tidak boleh membuka buku saat berdiskusi.
- 3) Kelompok yang ketahuan melanggar aturan maka mendapatkan hukuman.

Setelah semuanya sudah memahami apa yang telah disampaikan guru, kemudian guru membagi seperangkat kartu domino ke semua kelompok, dalam hitungan ketiga masing-masing kelompok berdiskusi dan bekerja sama menyusun kartu domino pecahan supaya menghasilkan urutan pecahan yang benar. Setelah sekitar 7 menit ada yang sudah selesai yaitu kelompok 2 dan jawaban yang diperiksa guru hasilnya benar dan tepat, maka kelompok 2 mendapat juara 1, kemudian kelompok yang belum selesai berbondong-bondong menyusun kartu dengan semangat, setelah kelompok 1 selesai maka disusul kelompok 5 yang sudah berhasil dan jawabannya benar maka kelompok 5 mendapatkan juara 2, disusul kelompok 1 selesai mengerjakan dengan benar maka kelompok 1 mendapat juara 3. Maka penentuan juara 1 yaitu kelompok 2, juara 2 kelompok 5, dan juara 3 kelompok 1.⁶¹

Setelah semuanya sudah mendapatkan juara 1, 2, dan 3 maka mereka mendapatkan penghargaan berupa bintang, dan yang belum berhasil menyusun dengan tepat dan cepat yaitu kelompok 3 dan 4 mendapatkan hukuman berupa mengerjakan di papan tulis satu soal pertanyaan berupa pecahan secara kelompok. Dengan seperti itu anak-anak lebih termotivasi untuk mendapatkan juara dan belajar lebih giat dan teliti lagi tentang materi pecahan.

⁶¹ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 4 Januari 2023

Dengan penerapan implementasi menggunakan permainan kartu domino, anak-anak lebih semangat dan antusias saat belajar matematika menggunakan permainan, sehingga anak-anak lebih mudah memahami materi matematika dengan baik dan benar. Selain itu, suasana kelas juga lebih terasa hidup dan tidak monoton, anak-anak sangat senang belajar matematika menggunakan permainan.⁶²

c. Pelaksanaan Implementasi Metode Permainan Estafet Sedotan

Pembelajaran matematika menggunakan permainan estafet sedotan dengan materi matematika yaitu tentang perkalian. Dimana perkalian adalah bentuk penjumlahan secara berulang. Pada permainan kali ini estafet sedotan yaitu permainan dengan berkelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 5-7 orang, dengan meletakkan sedotan di mulut yang kemudian ada karet, karet tersebut dilakukan secara bergilir, karet yang terkumpul banyak dialah pemenangnya.

Pada pelaksanaan implementasi permainan estafet sedotan pada pembelajaran matematika kali ini yaitu siswa-siswi kelas III di SD Negeri 2 Tajug yang berjumlah 22 siswa dibagi menjadi 4 kelompok, yang masing-masing kelompok berjumlah 5-6 siswa. Kemudian siswa mengikuti arahan yang dilakukan oleh guru secara tertib. Penentuan kelompok dilakukan dengan cara berhitung dari 1-4 secara urut, yang mendapat angka 1 dia menjadi kelompok 1, yang mendapat angka 2 dia menjadi kelompok 2, begitu juga seterusnya. Setelah semuanya sudah mendapatkan kelompok, maka guru menyusun siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Setelah semuanya sudah berkelompok maka guru menyampaikan bahwa akan melakukan permainan estafet sedotan secara kelompok dengan materi perkalian, guru

⁶² Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 4 Januari 2023

mengingatkan kembali secara ringkas tentang materi perkalian yaitu penjumlahan secara berulang.

Kemudian guru menyampaikan langkah-langkah dan aturan permainan sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa
- 2) Masing-masing kelompok bekerja sama dan semangat melakukan permainan estafet dengan cara setiap siswa meletakkan sedotan dimulutnya, kemudian karet dari pemain pertama di estafetkan/digilir sampai ke pemain terakhir, dan jangan sampai terjatuh.
- 3) Masing-masing kelompok harus mengumpulkan karet sebanyak-banyaknya.
- 4) Permainan dilakukan sebanyak 2 kali, dalam satu kali permainan selama 5 menit.
- 5) Setelah 2 kali permainan terlaksana, yang paling banyak mengumpulkan karet gelangya maka disuruh menghitung jumlah karet yang terkumpul dalam permainan pertama dikali jumlah karet yang terkumpul dalam permainan kedua.
- 6) Jika mereka menjawab dengan benar maka mereka menjadi pemenangnya.

Dengan aturan permainan sebagai berikut:

- 1) Masing-masing kelompok tidak boleh curang
- 2) Tidak boleh membuka buku saat berdiskusi.
- 3) Kelompok yang ketahuan melanggar aturan maka mendapatkan hukuman.

Setelah semuanya memahami apa yang telah disampaikan guru, langkah selanjutnya yaitu siswa masing-masing berkelompok

secara urutan dari pemain awal sampai akhir, kemudian dalam hitungan ketiga masing-masing pemain awal mengambil karet untuk diletakkan disedotan yang ada dimulut, kemudian pemain awal melakukan estafet secara urut dari pemain awal sampai akhir dalam waktu 5 menit. Siswa sangat antusias melakukan permainan supaya berhasil memenangkan permainan, ada yang sangat serius ada juga yang sampai tertawa terbahak-bahak karena saking senangnya. Setelah 5 menit akhirnya karet terkumpul, dilakukan 2 kali permainan dalam waktu 5 menit juga sama seperti sebelumnya.

Setelah semuanya sudah selesai memainkan permainan, siswa dan guru menghitung karet masing-masing dari permainan pertama dan kedua dari masing-masing kelompok. Ternyata hasilnya kelompok 1 mendapatkan karet terbanyak dengan karet yang terkumpul pertama sebanyak 7 karet, dan kedua 8 karet. Kemudian kelompok 1 berdiskusi hasil dari 7×8 yang berhasil dijawab dengan angka 56. Akhirnya kelompok 1 menjadi pemenangnya karena telah berhasil mengumpulkan karet paling banyak dan hasil perkalian yang benar.

Setelah menemukan pemenangnya yaitu kelompok 1 maka mereka mendapatkan penghargaan berupa alat tulis yang berupa buku, kelompok yang kalah mendapatkan hukuman berupa menebak karakter/gambar hewan yang kemudian kelompok yang kalah yang menebaknya dengan benar.⁶³

Siswa sangat semangat dan gigih dalam melakukan permainan, siswa melakukan dengan sangat kompak, serius melakukan estafet, dan berhitung perkalian dengan teliti, namun ada yang tertawa karena kejahilannya, sementara itu kelompok yang kalah juga tidak pantang menyerah dan tidak iri karena mereka

⁶³ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 28 November 2022

melakukan permainan dengan senang dan hukumannya juga bisa membuat mereka tertawa bersama-sama.

3. Evaluasi Pembelajaran Matematika dengan Metode Permainan di Kelas III SD Negeri 2 Tajug

Berdasarkan hasil pelaksanaan dari metode permainan yang diteliti, diperoleh bahwa hasil evaluasi atau hasil belajar siswa terdapat peningkatan dari beberapa aspek, diantaranya:

1) Aspek kognitif (pengetahuan)

Dengan adanya implementasi metode permainan pada pembelajaran matematika ini, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd selaku guru kelas III menyampaikan bahwa:

“Setelah diadakan metode permainan yang dilakukan, anak-anak sangat antusias dan semangat saat mengerjakan soal evaluasi, hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan yang dilakukan setelah penerapan itu (metode permainan) dilaksanakan.”⁶⁴

Selain itu menurut hasil wawancara dengan peserta didik bernama Baskara yang mana dia menyampaikan bahwa:

“Saya suka belajar matematika apalagi pas permainan lato-lato itu gampang banget, karna saya juara satu, hehehe. Terus abis itu pas ulangan saya dapet nilai 100.”⁶⁵

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, implementasi metode permainan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena siswa mudah memahami materi dengan metode permainan, yang mana dibuktikan dengan nilai tertulis hasil ulangan siswa. Terdapat

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Tuti Suprihatin, S.Pd., Guru Kelas III SD Negeri 2 Tajug pada tanggal 18 Januari 2023

⁶⁵ Hasil wawancara dengan Baskara, peserta didik kelas III SD Negeri 2 Tajug pada tanggal 20 Januari 2023

peningkatan pada aspek kognitif (pengetahuan), yaitu hasil ulangan siswa meningkat.⁶⁶

2) Aspek afektif (sikap)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, dimana diterapkan permainan lato-lato yang mana hasil belajar peserta didik pada aspek afektif meningkat, anak-anak melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum dimulainya permainan dengan semangat.⁶⁷

Peserta didik juga menyampaikan bahwa:

“Saya senang belajar matematika pake permainan, saya jadi semangat walopun saya agak kesusahan memainkannya karena lato-latonya itu susah bergerak dan mengenai tangan saya hehe, tapi saya tetap semangat dan tidak putus asa supaya lato-lato itu bisa bergerak memutar”⁶⁸

Hal ini menjadi bukti bahwa permainan yang diterapkan menghasilkan perasaan senang dan gembira, serta anak-anak sangat antusias, bersemangat, dan tidak putus asa melakukan permainan tanpa menyerah, sering bertanya ke guru mengenai materi atau aturan yang belum jelas. Selain itu, anak-anak juga belajar untuk mematuhi aturan, disiplin, serta tertib melakukan permainan.⁶⁹

3) Aspek psikomotorik (keterampilan)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, dimana diterapkan metode permainan yang mana hasil belajar peserta didik pada aspek psikomotorik meningkat, hal ini dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam memainkan permainan yang terampil, dan kecepatan memainkan permainan dengan baik, kelompokkan juga sangat kompak.⁷⁰

⁶⁶ Dokumentasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, dikutip tanggal 18 Januari 2023

⁶⁷ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

⁶⁸ Hasil wawancara dengan Lintang, peserta didik kelas III SD Negeri 2 Tajug pada tanggal 20 Januari 2023

⁶⁹ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

⁷⁰ Hasil Observasi di Kelas III SD Negeri 2 Tajug, pada tanggal 17 Januari 2023

B. Analisis Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug

Pengimplementasian metode permainan pada pembelajaran matematika kelas III yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga dilakukan secara sistematis yang dilakukan dengan penerapan atau pelaksanaan kegiatan, tujuan kegiatan, dan perencanaan mulai dari persiapan sampai dengan evaluasi. Perencanaan berfungsi untuk merencanakan suatu pembelajaran secara matang agar nantinya meminimalisir terjadinya suatu kendala pada saat pembelajaran berlangsung, selain itu tujuan kegiatan merupakan sesuatu yang dituju yang berfungsi dan bermanfaat dalam suatu kegiatan. Hal ini sejalan dengan pengertian implementasi itu sendiri yaitu sebagai pelaksanaan atau penerapan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

Pembelajaran menggunakan metode permainan di kelas III SD Negeri 2 Tajug dilakukan dengan langkah-langkah atau prosedur yang sistematis dan sesuai dengan pendapat Moeslichatoen dimana dalam pelaksanaan kegiatan dalam pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa langkah, yang meliputi pra-bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.⁷¹ Kegiatan pra-bermain meliputi dua macam kegiatan, yaitu kegiatan penyiapan siswa dalam kegiatan bermain dan kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk digunakan. Kegiatan penyiapan siswa dalam kegiatan bermain meliputi penjelasan guru mengenai tujuan kegiatan bermain dan petunjuk-petunjuk yang harus dipatuhi ketika bermain. Kegiatan bermain dilaksanakan dengan bimbingan guru. Siswa bermain menggunakan permainan sesuai dengan petunjuk-petunjuk permainan yang dijelaskan oleh guru. Petunjuk-petunjuk inilah yang diberikan oleh guru sebagai sarana membimbing siswa dalam mengikuti permainan. Kegiatan penutup dilaksanakan ketika semuanya sudah selesai bermain, dengan mendapatkan penghargaan bagi yang memenangkan permainan, dan mendapatkan

⁷¹ Faizal Chan, *Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar*,..., hlm. 111-112.

hukuman bagi yang kalah dalam permainan, supaya anak bisa termotivasi saat kegiatan berlangsung.

Sesuai dengan teori Dworetzky dimana dijelaskan bahwa ada beberapa kriteria supaya metode permainan berhasil diterapkan, yaitu fungsi permainan itu, penggolongan kegiatan permainan, sesuai dengan dimensi perkembangan peserta didik, berdasarkan kegemaran peserta didik, sarana dan alat bermain, rancangan kegiatan bermain, pelaksanaan kegiatan bermain, dan evaluasi kegiatan bermain.⁷² Hal ini sejalan dengan apa yang diperoleh peneliti yaitu *pertama* mulai dari fungsi permainan itu, berdasarkan hasil penelitian fungsi permainan dari yang peneliti lakukan yaitu permainan lato-lato yaitu sebagai berikut dengan melakukan permainan lato-lato manfaat yang dapat kita peroleh yaitu anak-anak bisa melatih kekutan otot tangan dengan seimbang dan sinkron supaya hasil pantulan yang dihasilkan banyak dan lama. Selain itu, manfaatnya bisa melatih konsentrasi anak dengan fokus supaya nantinya bisa menghasilkan permainan yang baik. *Kedua*, penggolongan kegiatan permainan, berdasarkan hasil penelitian penggolongan kegiatan permainan lato-lato ini tergolong permainan tradisional dimana permainan ini sudah ada sejak tahun 1980-an dan mulai populer lagi di era tahun 2023 ini, yang mana permainan dengan cara mengayunkan kedua bola agar berbenturan dan menghasilkan suara.

Kemudian yang *ketiga*, sesuai dengan dimensi perkembangan peserta didik, berdasarkan hasil penelitian sesuai dengan perkembangan peserta didik, dimana perkembangan sosial anak akan tumbuh dengan cara mereka memiliki daya saing yang positif dalam hal memenangkan permainan melalui kegiatan ini, selain itu juga mereka bisa saling membantu orang lain dengan cara mengajari dan melatih temannya yang belum bisa melakukan permainan agar mereka bisa bermain dan bersaing secara sehat. *Keempat*, berdasarkan pada kegemaran peserta didik, mereka bisa melakukan permainan dengan senang dan tanpa adanya unsur paksaan yang berarti mereka menikmati permainan

⁷² Yulia Rizki Ramadhani, dkk. *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*,..., hlm. 87.

yang dilakukan. *Kelima*, Sarana dan alat bermain, sarana yang digunakan yaitu bertempat di ruang kelas III dan alat bermain yang digunakan yaitu lato-lato.

Setelah itu yang *keenam*, rancangan kegiatan bermain, sesuai dengan penelitian yang peneliti peroleh pada rancangan kegiatan bermain meliputi merumuskan atau merancang tujuan dari apa yang akan diharapkan, menjabarkan manfaat dari permainan yang akan dilakukan, menentukan dari macam-macam kegiatan bermain, menentukan ruang dan tempat bermain, mempersiapkan alat dan bahan atau media yang akan digunakan dalam bermain. *Ketujuh*, pelaksanaan kegiatan bermain, sesuai dengan penelitian yang peneliti peroleh pada pelaksanaan kegiatan bermain meliputi pra-bermain, bermain, dan penutup. *Kedelapan*, Evaluasi kegiatan bermain, pada tahap evaluasi kegiatan bermain diberikan soal evaluasi berupa tes ulangan harian dari pembelajaran yang sudah dilakukan.

Sesuai dengan pendapat menurut Venera terdapat 12 karakteristik dalam permainan, diantaranya yaitu permainan merupakan kesenangan, bentuk keterlibatan yang intens dan bergairah, bersifat interaktif, bersifat adaptif, memiliki aturan, memiliki tujuan, memiliki hasil dan umpan balik, memiliki status menang, memiliki konflik/persaingan/tantangan, memiliki pemecah masalah, memiliki interaksi, memiliki representasi dan cerita.⁷³ Hal tersebut sejalan dengan apa yang ada pada pendapat menurut Venera bahwa permainan itu merupakan suatu yang menyenangkan bagi anak-anak dan memiliki bentuk intens yang bergairah dan penuh semangat. Selain itu permainan juga bersifat interaktif dan adaptif maksudnya adalah pada permainan lato-lato, kartu domino, dan estafet sedotan yang terjadi pada anak-anak lebih mudah menyesuaikan diri dengan kondisi seperti langkah-langkah dan peraturan-peraturan yang terjadi di lapangan serta saling aktif melakukan permainan. Selain itu permainan juga memiliki aturan, tujuan dan umpan balik, serta status menang, dalam hal ini yang terjadi di lapangan

⁷³ Venera-Mihela Cojocariu, dan Ioana Boghian. *Teaching the relevance of game-based learning to preschool and primary teacher*,..., hlm. 641.

sesuai dengan hal tersebut misalnya dalam permainan yang ada di lapangan semuanya memiliki aturan, tujuan, umpan balik, status menang. Hal lain juga menyebutkan bahwa permainan yang diperoleh sejalan dengan hal seperti memiliki persaingan yang sehat tanpa adanya perkelahian, memiliki interaksi dan cerita dari setiap permainan yang ada.

Sesuai dengan teori Dworetzky juga memberikan batasan bermain, yang mana setidaknya ada beberapa kriteria yang dilakukan dalam bermain,⁷⁴ yaitu yang *pertama* motivasi intrinsik. Sesuai dengan peneliti yang diperoleh bahwa permainan yang terjadi di lapangan menimbulkan motivasi intrinsik dari siswa itu sendiri yang berarti motivasi tersebut berasal dari dalam diri anak itu sendiri tanpa keterlibatan pengaruh dari pihak luar. *Kedua* yaitu pengaruh positif, dalam permainan yang terjadi yaitu permainan lato-lato, kartu domino, dan estafet sedotan terjadi pengaruh yang positif bagi anak sehingga anak-anak lebih semangat dan termotivasi saat melakukan permainan dan menimbulkan pengaruh yang baik bagi diri anak itu sendiri sehingga anak merasa senang dan gembira saat melakukan permainan. *Ketiga* yaitu bukan dikerjakan sambil lalu, maksudnya adalah permainan yang terjadi di lapangan tidak dilakukan sambil lalu, karena permainan itu tidak mengikuti urutan-urutan yang sebenarnya terjadi tapi lebih ke bersifat pura-pura atau tidak sebenarnya. *Keempat* adalah cara/tujuan, sesuai dengan yang ada di lapangan bahwa anak-anak lebih tertarik ke cara bermainnya daripada ke tujuan akhirnya, anak-anak lebih suka melakukan proses permainan dari awal sampai akhir tanpa memikirkan tujuan apa nantinya yang akan terjadi hal tersebut membuat anak-anak lebih tertarik ke permainannya daripada hasil akhirnya. *Kelima* yaitu kelenturan, menurut hasil yang diperoleh kelenturan yang dimaksud adalah suatu hubungan yang baik yang berlaku disetiap kondisi, misalnya saat anak-anak berdiskusi secara kelompok mereka akan menemukan hubungan yang baik saat melakukan diskusi tersebut dengan bekerja sama dengan tim.

⁷⁴ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*,..., hlm. 10

Sesuai dengan teori Hetherington dan Parke, bermain memiliki fungsi guna mempermudah perkembangan kognitif dan sosial anak. Dengan bermain dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan tanpa adanya unsur paksaan dari luar, dan mengembangkan berbagai potensi siswa.⁷⁵ Hal ini sejalan dengan apa yang peneliti peroleh, yaitu dengan permainan yang telah diterapkan yaitu permainan lato-lato, kartu domino, dan estafet sedotan bisa mengembangkan kognitif anak atau bisa mengembangkan pengetahuan anak baik itu dari nilai maupun bentuk lain, hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian matematika siswa yang meningkat. Selain itu dengan permainan bisa mempengaruhi sosial anak dengan cara berinteraksi dengan sesama ataupun dengan pihak lawan melalui permainan yang mana terjadi sosialisasi antar siswa.

Selain itu fungsi lain dapat memberikan informasi, sesuai dengan apa yang peneliti peroleh anak-anak bisa peka terhadap informasi atau berita yang ada yang disampaikan dari pihak lawan ke pihak penerima atau dari sesama pemain dari satu kelompok guna menyampaikan sesuatu yang terjadi. Fungsi lain anak-anak bisa memperoleh kesenangan tanpa adanya unsur paksaan dari luar, peneliti memperoleh bahwa anak-anak mendapatkan kesenangan dari permainan dengan aktif di kelas tanpa adanya paksaan dari pihak manapun yang berarti anak-anak itu sendiri menikmati permainan tanpa ada yang menghalangi. Selain itu ada fungsi mengembangkan potensi, peneliti memperoleh bahwa pengembangan potensi siswa melalui keterampilan yang mereka dapatkan dengan cara menjaga keseimbangan ayunan lato-lato dan keseimbangan antara otot tangan dan otak supaya permainan lato-lato dapat seimbang dengan pantulan yang banyak dan baik, serta potensi lain yaitu siswa bisa terampil dan cekatan saat bermain bersama tim pada saat permainan kartu domino dan estafet sedotan, dengan seperti itu anak-anak bisa memperoleh dari berbagai potensi yang ada.

⁷⁵ Syofnida Ifrianti, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah,...*, hlm. 163.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Simpulan dari penelitian yang peneliti peroleh yaitu sebagai bentuk implementasi metode permainan pada pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 2 Tajug terdapat beberapa tahap, sebagai berikut: *Pertama*, tahap persiapan. Pada tahap persiapan yang dilakukan adalah guru membuat RPP, kemudian mengacu pada pembuatan/isi RPP lalu merumuskan/merancang tujuan yang diharapkan, manfaat dari permainan yang akan dilakukan, menentukan permainan apa yang akan dilakukan, menentukan ruang dan tempat bermain, mempersiapkan alat dan bahan untuk permainan.

Kedua, tahap langkah-langkah pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan pra-bermain, bermain, dan penutup. Kegiatan pra-bermain terdiri dari penyiapan siswa dalam kegiatan bermain dan penyiapan alat dan bahan yang siap untuk digunakan. Pada penyiapan siswa dalam kegiatan bermain meliputi penjelasan guru mengenai tujuan kegiatan bermain dan petunjuk-petunjuk yang harus dipatuhi ketika bermain. Kegiatan bermain terdiri dari guru memperhatikan dan mengawasi anak saat melakukan kegiatan permainan sesuai dengan petunjuk permainan. Kegiatan penutup terdiri dari memberikan penghargaan kepada anak yang memenangkan permainan dan memberikan hukuman bagi yang kalah dalam permainan.

Ketiga, tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi terdapat peningkatan dari beberapa aspek, diantaranya: (1) aspek kognitif, dengan menghasilkan peningkatan nilai ulangan harian siswa (2) aspek afektif, dengan menghasilkan perasaan senang dan gembira, serta anak-anak sangat antusias, bersemangat, dan tidak putus asa melakukan permainan tanpa menyerah, sering bertanya ke guru mengenai materi atau aturan yang belum jelas, anak-anak juga belajar untuk mematuhi aturan dan disiplin, serta tertib melakukan permainan (3) aspek psikomotorik, dengan kemampuan siswa

dalam dalam memainkan permainan yang terampil, dan kecepatan memainkan permainan dengan baik, kelompokkan juga sangat kompak.

Melalui metode permainan ini menjadikan pembelajaran terasa lebih hidup dan anak lebih tertarik dalam belajar yang terbukti siswa menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Peserta didik juga terlihat lebih senang saat pembelajaran menggunakan permainan, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, peserta didik juga lebih semangat saat belajar.

Tujuan utama dari implementasi metode permainan ini supaya peserta didik lebih termotivasi dan semangat untuk mengikuti pembelajaran matematika sehingga nantinya akan berdampak pada pemahaman materi matematika yang sebelumnya kurang maksimal. Setelah proses pembelajaran dapat terlaksana maka diharapkan adanya peningkatan potensi siswa dari beberapa aspek pada pembelajaran matematika, mulai dari peningkatan hasil belajar siswa, keaktifan, rasa semangat yang tinggi, pantang menyerah, dll.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Tajug tentang implementasi metode permainan pada pembelajaran matematika kelas III, tanpa mengurangi rasa hormat, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Kegiatan belajar mengajar menggunakan metode permainan bagi siswa dilakukan dengan tertib supaya anak-anak bisa menjalankan kegiatan dengan baik.

2. Bagi Guru

Kegiatan pembelajaran pada penerapan metode permainan dibuat semenarik mungkin supaya anak-anak semakin tambah semangat dan lebih aktif, serta setiap tahap-tahap pembelajaran dibuat terperinci yang

supaya tidak mengganggu saat proses kegiatan belajar mengajar dan dapat berjalan secara optimal.

3. Bagi Sekolah

Kegiatan pembelajaran pada metode permainan sekolah menyediakan fasilitas dan media yang lebih menarik dan mengadakan permainan yang lebih bervariasi.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menyempurnakan, mengembangkan, melengkapi atau bisa melakukan penelitian yang sejenis dari sudut pandang yang berbeda terkait dengan pengimplementasian metode permainan pada pembelajaran matematika.



DAFTAR PUSTAKA

- Afsari, Sisca, dkk. 2021. *Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika*. Indonesian Journal of Intellectual Publication. Vol. 1, No. 3.
- Akbar, Eliyyil. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Anggraini, Yufri. 2021. *Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol. 5, No. 4.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Chan, Faizal. 2017. *Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. Vol. 2, No. 1.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya.
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. *Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif*. Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum. Vol. 21, No. 1.
- Haji, B. Tinjauan. 2020. *Pengertian Implementasi*. Laporan Akhir 31.
- Hartati, Tatat. 2012. *Laporan Penelitian Permainan*. Jurnal Pendidikan Luar Biasa. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hayatinnopus, dkk. 2019. *Penerapan Metode Permainan Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar*. Journal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan.
- Ifrianti, Syofnida. 2015. *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol. 2, No. 2.
- Kamal, Faisal. 2020. *Model Pembelajaran Sorogan dan Bandongan dalam Tradisi Pondok Pesantren*. Jurnal Paramurobi. Vol. 3, No. 2.

- Karaman, Harun, Karadeniz. 2022. Teaching with Educational Games in Social Studies: A Teacher's Perspective. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, Vol. 21, Issue. 1.
- Mamonto, Novan, dkk. 2018. *Implementasi Pembangunan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw II Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan*. Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan. Vol. 1, No. 1.
- Mardiah. 2019. *Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Mitra PGMI. Vol. 1, No. 1.
- Mihela Cojocariu, Venera, dan Ioana boghian. 2014. *Teaching the relevance of game-based learning to preschool and primary teacher*. Procedia-Social and Behavioral Science: Science Direct.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pertiwi, Ayu Bella, dkk. 2021. *Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Kumara Cendekia. Vol. 9, No. 2.
- Purwadarminta, dalam Buku Sudjana S. 2010. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Ramadhani, Yulia Rizki, dkk. 2020. *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Santoso, Erik, dkk. 2021. *Teori Behaviour (E. Thordike) dalam Pembelajaran Matematika*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 4.
- Siagian, Muhammad Daut. 2016. *Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika*. Journal of Mathematics Education and Science. Vol. 2, No. 1.
- Sihombing, Susi. 2021. *Analisis Minat Dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Dalam Jaringan*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 4, No. 1.

Simatupang, dkk. 2019. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Higher Order Thinking*. Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma. Vol. 5, No. 2.

Subakti, Hani, dkk. 2022. *Landasan Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV.Afabeta.

Zulkifli. 2011. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Pekanbaru: Zanafa Publising.



LAMPIRAN

Lampiran 1 Deskripsi Umum SD Negeri 2 Tajug

A. Sejarah berdiri dan perkembangan SD Negeri 2 Tajug

Sejarah berdirinya SD Negeri 2 Tajug didirikan pada tahun 1973, kemudian bersertifikasi pada tahun 1976, pada saat itu SD Negeri 2 Tajug dikenal sebagai SD Inpres (Intruksi Presiden), namun orang-orang menyebutnya dengan SD Impres supaya lebih mudah logatnya. SD Negeri 2 Tajug mengalami beberapa kali renovasi. Renovasi terbesar terjadi pada tahun 2020, yang mana yang direhab terdiri dari enam ruang kelas, satu ruang komite, dapur, aula, kepek, kantor guru, serta penyimpanan alat peraga. Renovasi ini dilakukan dari kementerian DUPR dari pusat yang menghabiskan dana 1,3 M. Gedung SD Negeri 2 Tajug mengalami renovasi total pada gedung A dan C, sedangkan gedung B mengalami renovasi sedang.

Pada tahun 2021, SD Negeri 2 Tajug menerima DAK (Dana Alokasi Khusus) berupa satu ruang yaitu ruang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Kemudian pada tahun 2022 SD Negeri 2 Tajug menerima rombuk 15 tanpa LCD, CCTV berjumlah 7 kamera. Kemudian untuk sarpras yang tidak dipenuhi oleh pemerintah yaitu sarpras pada mushola, sehingga mushola ini didanai oleh wali murid dan komite, selain mushola ada taman juga yang dibiayai oleh komite, sehingga dengan adanya taman ini SD Negeri 2 Tajug lebih bisa terasa sejuk dan asri.

B. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : SD Negeri 2 Tajug
2. Alamat : Jl. Sersan Sayuti, RT 02/ RW 04
3. Kecamatan : Karangmoncol
4. Kabupaten : Purbalingga
5. Provinsi : Jawa Tengah
6. NSS : 1010303120018

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 7. NPSN | : 20302969 |
| 8. Status Sekolah | : Negeri |
| 9. Tahun Berdiri | : 1973 |
| 10. Luas Tanah | : 3.284 m ² |

C. Visi, Misi, dan Tujuan SD Negeri 2 Tajug

- ❖ Visi SD Negeri 2 Tajug yaitu “Terwujudnya Peserta Didik yang Bertaqwa, Cerdas, dan Terampil, Berkarakter, serta Berwawasan Lingkungan”.
- ❖ Misi SD Negeri 2 Tajug yaitu:
 1. Pembiasaan membaca Al-Quran setiap pagi.
 2. Pembiasaan berdoa sebelum dan selesai kegiatan pembelajaran.
 3. Pembiasaan membaca asmaul husna setiap pagi sebelum pembelajaran.
 4. Pembiasaan tahlil setiap hari jumat setelah senam pagi.
 5. Meningkatkan penghayatan dan pengamalan ajaran-ajaran agama yang dianut.
 6. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.
 7. Menumbuhkan semangat berprestasi bagi seluruh warga sekolah.
 8. Mendorong dan membantu siswa untuk mengenali potensi diri.
 9. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan kelompok yang terkait.
 10. Menjalin kerjasama sehingga tercipta hubungan kerja yang kondusif, aman, dan nyaman.
 11. Mengamalkan kesadaran warga sekolah untuk hidup bersih dan sehat.
 12. Melaksanakan pengembangan warga sekolah berjiwa kewirausahaan.

13. Melaksanakan kegiatan kebersihan ruang kelas dan halaman sekolah setiap hari.
 14. Melakukan kegiatan sosial berupa kunjungan ke rumah anak yang mengalami musibah, sakit, meninggal dunia.
 15. Menjaga aset yang dimiliki sekolah dengan cara menggunakan dan memelihara sarana prasarana sekolah, taman sekolah serta tanaman di sekitarnya.
 16. Membiasakan membuang sampah pada tempat sampah.
- ❖ Mengacu pada visi dan misi sekolah, berikut tujuan sekolah yang diterapkan di SD Negeri 2 Tajug:
1. Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses belajar di kelas berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa.
 2. Meningkatkan proses belajar mengajar dalam rangka menunjang tujuan pendidikan nasional.
 3. Menyelenggarakan berbagai kegiatan sosial yang menjadi bagian dari pendidikan budaya dan karakter bangsa.
 4. Memanfaatkan dan memelihara fasilitas untuk dimanfaatkan sebesar-besarnya dalam proses pembelajaran.
 5. Meningkatkan profesionalisme personal melalui kegiatan PKB.
 6. Melaksanakan bimbingan untuk mencapai prestasi akademik dan non akademik.

D. Keadaan Guru/Tenaga Pendidik dan Peserta Didik SD Negeri 2 Tajug

a. Keadaan Guru/Tenaga pendidik

No.	Nama	Jabatan
1.	Nurkholis Amaliyah, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Kodirin, S.H. MM.	Ketua Komite
3.	Padhang Raikhan	Sekretaris Komite
4.	Ani Latifah, S.E	Bendahara Komite

5.	Wisriyati, S.Pd.SD	Guru Kelas 1
6.	Alfianti Efaria, A.Md	Guru Kelas 2
7.	Tuti Suprihatin, S.Pd	Guru Kelas 3
8.	Wahyu Ginanjar B.U, S.Pd.SD	Guru Kelas 4
9.	Muriyah, S.Pd	Guru Kelas 5
10.	Pandu Purwantoro, S.Pd	Guru Kelas 6
11.	Dwiaz Destiyana Purba, S.Pd	Guru PJOK
12.	Rina Subekti, S.Pd.I	Guru PAI
13.	Dito	Penjaga Sekolah

b. Keadaan Peserta Didik

No.	Kelas	Jumlah Kelas	L	P	Jumlah Siswa
1.	I	1	10	11	21
2.	II	1	5	10	15
3.	III	1	12	10	22
4.	IV	1	9	7	16
5.	V	1	11	14	25
6.	VI	1	12	8	20
Jumlah		6	59	60	119

c. Sarana dan Prasarana

No.	Sarana Sekolah	Keadaan			
		ada	tidak	Jml baik	Jml Rusak
1.	Ruang Kepala Sekolah	v		1	
2.	Ruang Guru	v		1	
3.	Ruang Kelas	v		6	
4.	Ruang Laboratorium		v		
5.	Ruang Perpustakaan	v		1	
6.	Ruang UKS	v		1	
7.	Tempat OR/Upacara	v		1	
8.	Tempat Ibadah	v		1	
9.	Koperasi Sekolah		v		
10.	Gudang	v		1	
11.	Kamar Kecil WC	v		10	

d. Program dan Kegiatan SD Negeri 2 Tajug

❖ Program Sekolah

- Peningkatan pencapaian standar ketuntasan kompetensi /prestasi/kelulusan.
- Pengembangan standar isi.
- Pengembangan standar proses.
- Pengembangan standar pendidik dan tenaga kependidikan.
- Pengembangan standar sarana prasarana dan fasilitas.
- Pengembangan standar pengelolaan sekolah.
- Pengembangan pada standar penilaian.
- Pengembangan standar pembiayaan pendidikan.

❖ Jadwal Kegiatan SD Negeri 2 Tajug

No.	Jenis kegiatan	Sasaran	Waktu	Keterangan
1	Upacara Bendera	Semua Siswa-Siswi Kelas 1-6	Setiap Hari Senin	Di Dampingi Bapak/Ibu Guru
2	BTQ	Siswa-Siswi Kelas 1,2,3	Setiap Hari Selasa,Rabu,Kamis, Sabtu	Bu Wisri Yati & Bu Tuti S
3	Hafalan Juz 'Amma	Siswa-Siswi Kelas 4,5,6	Setiap Hari Selasa,Rabu,Kamis, Sabtu	Bu Rina Subekti
4	Pembacaan Asmaul Husna	Semua Siswa-Siswi Kelas 1-6	Setiap Hari Sebelum Pembelajaran	Di Dampingi Wali Kelas Masing-Masing
5	Pembacaan Tahlil	Semua Siswa-Siswi Kelas 1-6	Setiap Hari Jum'At Minggu Pertama	Bu Rina Subekti
6	Senam Kesehatan Jasmani	Semua Siswa-Siswi Kelas 1-6	Setiap Hari Jum'At Minggu Kedua	Pak Diaz Destiyana Dwi P
7	Pembacaan Surat Yaasin	Semua Siswa-Siswi Kelas 1-6	Setiap Hari Jum'At Minggu Ketiga	Bu Rina Subekti

8	Jalan Sehat	Semua Siswa-Siswi Kelas 1-6	Setiap Hari Jum'At Minggu Keempat	Di Dampingi Bapak/Ibu Guru
9	Pembiasaan Sholat Dhuha	Semua Siswa-Siswi Kelas 1-6	Setiap Hari Saat Istirahat Pertama	Di Dampingi Bapak/Ibu Guru
10	Pembiasaan Sholat Dzuhur Berjamaah	Siswa-Siswi Kelas 4,5,6	Setiap Hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis	Di Dampingi Bapak/Ibu Guru

E. Prestasi SD Negeri 2 Tajug

**DAFTAR PRESTASI SISWA
PADA KEJUARAAN AKADEMIK/NON AKADEMIK
TAHUN 2020/2021, 2021/2022, DAN 2022/2023**

No	Nama Siswa	Pelaksanaan	Prestasi Yang Diraih	Bukti Fisik
1	Nafisa Nur. F	Lomba Kompetisi Sains Nasional (LKSN) SD Tingkat Kecamatan - Bidang IPA	Harapan 1	Piagam
2	Alsa Melati	Lomba Kompetisi Sains Nasional (LKSN) SD Tingkat Kecamatan - Bidang Matematika	Harapan 1	Piagam
5	- Nadzifa Tahta Aunillah, - Mesya Ayudya Marwa Sofa, dan - Elsa Zahra	Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) SD Tingkat Kecamatan - Seni Tari Putri	Juara 3	Piagam
	Inka Apriliana. D	Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) SD Tingkat Kecamatan - Gambar Bercerita	Juara 1	Piagam
	Elsa Zahra	Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) - Gambar bercerita	Juara 1	Piagam
	Elsa Zahra	Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) - Seni Tari	Harapan 3	Piagam
	Elsa Zahra	Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) - Menyanyi Tunggal	Harapan 2	Piagam

No	Nama Siswa	Pelaksanaan	Prestasi Yang Diraih	Bukti Fisik
	Pandu	MAPSI - Gebsa Putra	Juara 1	Piagam
	Lala	MAPSI - Gebsa Putri	Harapan 1	Piagam
	Kamila	MAPSI - Khitobah Putri	Harapan 3	Piagam
	Sandi	MAPSI - Kaligrafi Putra	Harapan 3	Piagam
	Agubi	MAPSI - LKTIKI Putra	Harapan 2	Piagam
	Nur T	MAPSI - Pengetahuan PAI dan BTQ	Juara 3	Piagam
	Rayya	MAPSI - MHQ Putri	Juara 2	Piagam
	Elsa Zahra	Lomba Siswa Berprestasi	Harapan 3	Piagam
	Zahwa Z	Lomba Pekan Seni - Cabang Geguritan Pi	Harapan 3	Piagam
	- Rozak - Denis - Dafin - Ibas - Amar - Pandu - Alfaro - Nasif Fauzan	Siaga Putra	Harapan 3	Piagam
	- Hasna Nabila - Lintang - Najjah Aqila - Zahra - Rayya - Febi - Nathania - Zahwa	Kategori Berbakat Student Good Talent Show	Juara 1	Piagam

Lampiran 2 Lembar Pedoman Pencarian Data Penelitian

PEDOMAN OBSERVASI

1. Letak geografis SD N 2 Tajug
2. Sarana dan prasarana meliputi: perlengkapan kantor, kelas, perlengkapan yang digunakan saat pembelajaran matematika
3. Keadaan guru dan siswa
4. Proses pembelajaran matematika meliputi:
 - a. Penyampaian materi
 - b. Pelaksanaan metode bermain dan media yang digunakan
 - c. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran matematika

*Format Lembar Observasi Guru Metode Permainan

No.	Indikator Metode Permainan	Ya	Tidak
1.	Guru Melakukan Tahap Persiapan		
	a. Merumuskan/merancang tujuan yang diharapkan		
	b. Manfaat dari permainan		
	c. Menentukan permainan apa yang akan dilakukan		
	d. Menentukan ruang dan tempat bermain		
	e. Mempersiapkan alat dan bahan untuk permainan		
2.	Guru Melakukan Tahap Pelaksanaan/Langkah-Langkah		
A.	Pra-bermain		
	a. Penyiapan siswa dalam kegiatan bermain.		
	➤ Penjelasan guru mengenai tujuan kegiatan bermain		
	➤ Penjelasan guru mengenai petunjuk-petunjuk yang harus dipatuhi ketika bermain.		
	b. Penyiapan alat dan bahan yang siap untuk digunakan		
B.	Bermain		
	a. Guru memperhatikan dan mengawasi anak saat melakukan		

	kegiatan permainan sesuai dengan petunjuk permainan		
C.	Penutupan		
	a. Memberikan penghargaan kepada anak yang memenangkan permainan.		
	b. Memberikan hukuman bagi yang kalah dalam permainan		
3.	Guru Melakukan Tahap Evaluasi		
	a. Penilaian Soal Evaluasi (Ulangan Harian)		

PEDOMAN WAWANCARA

A. Kepala Sekolah

1. Bagaimana sejarah berdiri dan berkembangnya SD N 2 Tajug?
2. Bagaimana kondisi kualifikasi dan kompetensi guru SD N 2 Tajug?
3. Bagaimana kondisi latar belakang dan perkembangan siswa SD N 2 Tajug?
4. Bagaimana kondisi sarana dan prasarana di SD N 2 Tajug?

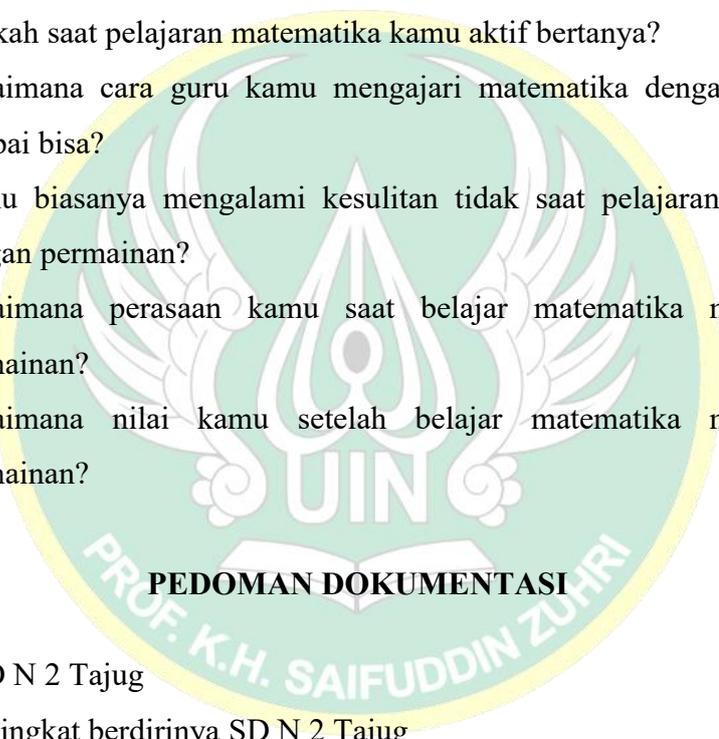
B. Guru Kelas

1. Persiapan apa saja yang Ibu lakukan sebelum memulai mengajar Matematika di Kelas III?
2. Apakah sebelum mengajar Ibu membuat RPP? Kemudian kapan membuatnya?
3. Metode permainan apa saja yang Ibu terapkan saat mengajar Matematika di Kelas III?
4. Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas III?
5. Hal-hal apa saja yang paling sering menjadi kendala saat pelaksanaan permainan pada pembelajaran matematika kelas III?
6. Kiat-kiat apakah yang dilakukan untuk meminimalisir kendala-kendala tersebut?
7. Bagaimana evaluasi dalam pembelajaran Matematika kelas III?

C. Siswa Kelas III

Nama Siswa:

1. Apakah kamu suka belajar matematika? Kenapa?
2. Apakah kamu paham saat belajar Matematika?
3. Menurut kamu, matematika itu susah tidak? Kenapa?
4. Menurut kamu belajar matematika dengan metode permainan bagaimana?
5. Apakah setiap pelajaran matematika guru menerangkan dengan permainan tidak?
6. Apakah saat pelajaran matematika kamu aktif bertanya?
7. Bagaimana cara guru kamu mengajari matematika dengan permainan sampai bisa?
8. Kamu biasanya mengalami kesulitan tidak saat pelajaran Matematika dengan permainan?
9. Bagaimana perasaan kamu saat belajar matematika menggunakan permainan?
10. Bagaimana nilai kamu setelah belajar matematika menggunakan permainan?



PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Profil SD N 2 Tajug
2. Sejarah singkat berdirinya SD N 2 Tajug
3. Visi, Misi, dan Tujuan SD N 2 Tajug
4. Data Guru dan Data Siswa SD N 2 Tajug
5. Sarana dan Prasarana SD N 2 Tajug
6. Prestasi SD Negeri 2 Tajug

Lampiran 3 Data Penelitian Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH
SD NEGERI 2 TAJUG

Hari/tanggal : Kamis, 12 Januari 2023
Jam : 08.00 WIB
Lokasi Penelitian : SD Negeri 2 Tajug
Narasumber : Nurkholis Amaliyah, S.Pd

1. Bagaimana sejarah berdiri dan berkembangnya SD N 2 Tajug?

Jawab : Sejarah berdirinya SD Negeri 2 Tajug didirikan pada tahun 1973, kemudian bersertifikasi pada tahun 1976, pada saat itu SD Negeri 2 Tajug dikenal sebagai SD Impres (Intruksi Presiden), namun orang-orang menyebutnya dengan SD Impres supaya lebih mudah logatnya. SD Negeri 2 Tajug mengalami beberapa kali renovasi. Renovasi terbesar terjadi pada tahun 2020, yang mana yang direhab terdiri dari enam ruang kelas, satu ruang komite, dapur, aula, kepek, kantor guru, serta penyimpanan alat peraga. Renovasi ini dilakukan dari kementerian DUPR dari pusat yang menghabiskan dana 1,3 M. Gedung SD Negeri 2 Tajug mengalami renovasi total pada gedung A dan C, sedangkan gedung B mengalami renovasi sedang. Pada tahun 2021, SD Negeri 2 Tajug menerima DAK (Dana Alokasi Khusus) berupa satu ruang yaitu ruang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Kemudian pada tahun 2022 SD Negeri 2 Tajug menerima rombuk 15 tanpa LCD, CCTV berjumlah 7 kamera. Kemudian untuk sarpras yang tidak dipenuhi oleh pemerintah yaitu sarpras pada mushola, sehingga mushola ini didanai oleh wali murid dan komite, selain mushola ada taman juga yang dibiayai oleh komite, sehingga dengan adanya taman ini SD Negeri 2 Tajug lebih bisa terasa sejuk dan asri.

2. Bagaimana kondisi kualifikasi dan kompetensi guru SD N 2 Tajug?

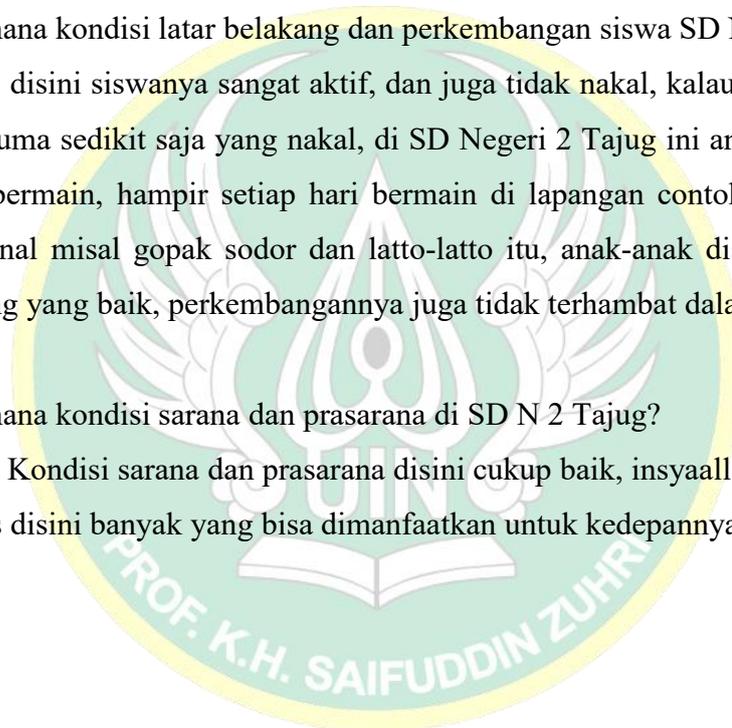
Jawab : Kondisi kualifikasi dan kompetensi guru di SD Negeri 2 Tajug sangat baik, mulai gurunya yang bisa mendidik anak-anaknya dengan penuh semangat, pengajaran yang mudah dipahami, dan juga kalau mengajar menggunakan media sesuai dengan pelajaran yang diajarkan sehingga anak-anak sangat aktif dalam belajar. Guru itu harus melakukan cara agar pembelajaran dalam kelas itu menyenangkan, supaya nantinya anak tidak pasif dalam pembelajaran dan anak-anak mau berfikir.

3. Bagaimana kondisi latar belakang dan perkembangan siswa SD N 2 Tajug?

Jawab : disini siswanya sangat aktif, dan juga tidak nakal, walaupun ada yang nakal cuma sedikit saja yang nakal, di SD Negeri 2 Tajug ini anak-anak suka sekali bermain, hampir setiap hari bermain di lapangan contohnya bermain tradisional misal gopak sodor dan latto-latto itu, anak-anak disini dari latar belakang yang baik, perkembangannya juga tidak terhambat dalam belajar.

4. Bagaimana kondisi sarana dan prasarana di SD N 2 Tajug?

Jawab : Kondisi sarana dan prasarana disini cukup baik, insyaallah semua fasilitas disini banyak yang bisa dimanfaatkan untuk kedepannya.



HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KELAS III
SD NEGERI 2 TAJUG

Hari/tanggal : Senin, 16 Januari 2023
Jam : 09.00 WIB
Lokasi Penelitian : SD Negeri 2 Tajug
Narasumber : Tuti Suprihatin, S.Pd

1. Persiapan apa saja yang Ibu lakukan sebelum memulai mengajar Matematika di Kelas III?

Jawab : Sebelum melakukan pembelajaran tentunya tahap awal yang harus saya lakukan adalah membuat RPP atau rencana pelaksanaan pembelajaran dengan begitu saya tau nih apa materinya, tujuan yang diharapkan dari pembelajaran dan langkah-langkahnya, serta evaluasinya. Tidak hanya itu, dari RPP tersebut juga bisa menentukan metode dan media apa yang akan disiapkan.

2. Apakah sebelum mengajar Ibu membuat RPP? Kemudian kapan membuatnya?

Jawab : Ya, saya membuat RPP. Untuk pembuatan RPP yang saya lakukan biasanya setiap semester atau kalau mau semesteran.

3. Metode permainan apa saja yang Ibu terapkan saat mengajar Matematika di Kelas III?

Jawab : Biasanya saya lakukan permainan yang gampang-gampang saja supaya anak tidak bingung melakukannya.

4. Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas III?

Jawab : Biasanya media yang saya gunakan juga gampang dan mudah ditemukan, biasanya saya menggunakan kertas atau kartu atau permainan apalah yang gampang.

5. Hal-hal apa saja yang paling sering menjadi kendala saat pelaksanaan permainan pada pembelajaran matematika kelas III?

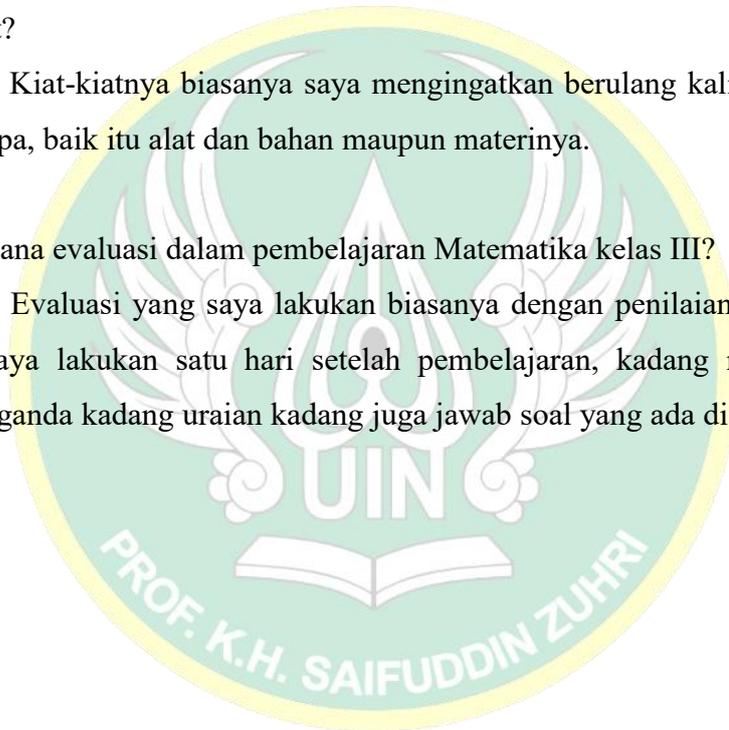
Jawab : Yang jadi kendala saat melakukan permainan biasanya ruang kelas rame dengan penuh kegaduhan, tapi sama saya nanti bisa tentram lagi agar tidak terlalu gaduh, selain itu anak lebih fokus dengan permainannya, kendalanya juga pada medianya kalo anak tidak membawa medianya juga akan terasa susah.

6. Kiat-kiat apakah yang dilakukan untuk meminimalisir kendala-kendala tersebut?

Jawab : Kiat-kiatnya biasanya saya mengingatkan berulang kali supaya anak tidak lupa, baik itu alat dan bahan maupun materinya.

7. Bagaimana evaluasi dalam pembelajaran Matematika kelas III?

Jawab : Evaluasi yang saya lakukan biasanya dengan penilaian tertulis yang biasa saya lakukan satu hari setelah pembelajaran, kadang menggunakan pilihan ganda kadang uraian kadang juga jawab soal yang ada di buku modul.



HASIL WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK KELAS III
SD NEGERI 2 TAJUG

Hari/tanggal : Jumat, 20 Januari 2023
Jam : 09.00 WIB
Lokasi Penelitian : SD Negeri 2 Tajug
Narasumber : Baskara

1. Apakah kamu suka belajar matematika? Kenapa?
Jawab : Suka, karna asik dan lumayan gampang
2. Apakah kamu paham saat belajar Matematika?
Jawab : Kadang paham kadang tidak paham
3. Menurut kamu, matematika itu susah tidak? Kenapa?
Jawab : Gampang kalo materinya gampang, kalo materinya susah ya susah
4. Menurut kamu belajar matematika dengan metode permainan bagaimana?
Jawab : Asik banget, kan saya juara satu hehe
5. Apakah setiap pelajaran matematika guru menerangkan dengan permainan tidak?
Jawab : Tidak selalu, tapi kadang pakai permainan
6. Apakah saat pelajaran matematika kamu aktif bertanya?
Jawab : Aktif
7. Bagaimana cara guru kamu mengajari matematika dengan permainan sampai bisa?
Jawab : diulang terus menerus
8. Kamu biasanya mengalami kesulitan tidak saat pelajaran Matematika dengan permainan?
Jawab : Tidak mengalami kesulitan, karna saya suka bermain dan gampang
9. Bagaimana perasaan kamu saat belajar matematika menggunakan permainan?
Jawab : Asik banget
10. Bagaimana nilai kamu setelah belajar matematika menggunakan permainan?
Jawab : dapet 100

HASIL WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK KELAS III
SD NEGERI 2 TAJUG

Hari/tanggal : Jumat, 20 Januari 2023
Jam : 09.00 WIB
Lokasi Penelitian : SD Negeri 2 Tajug
Narasumber : Lintang

1. Apakah kamu suka belajar matematika? Kenapa?
Jawab : Suka
2. Apakah kamu paham saat belajar Matematika?
Jawab : Kadang paham kalau materinya gampang
3. Menurut kamu, matematika itu susah tidak? Kenapa?
Jawab : Hehehe lumayan
4. Menurut kamu belajar matematika dengan metode permainan bagaimana?
Jawab : Asik
5. Apakah setiap pelajaran matematika guru menerangkan dengan permainan tidak?
Jawab : Tidak selalu si, kadang-kadang
6. Apakah saat pelajaran matematika kamu aktif bertanya?
Jawab : Aktif
7. Bagaimana cara guru kamu mengajari matematika dengan permainan sampai bisa?
Jawab : pake contoh
8. Kamu biasanya mengalami kesulitan tidak saat pelajaran Matematika dengan permainan?
Jawab : iya apalagi pas permainan lato-lato itu kena tangan saya terus
9. Bagaimana perasaan kamu saat belajar matematika menggunakan permainan?
Jawab : Asik banget
10. Bagaimana nilai kamu setelah belajar matematika menggunakan permainan?
Jawab : dapet 100

Lampiran 4 Hasil Dokumentasi

Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tajug



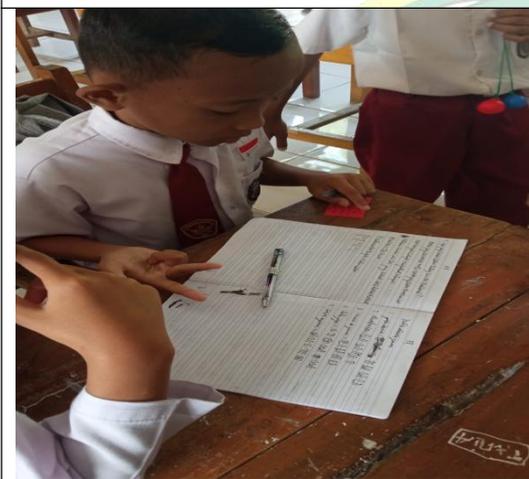
Wawancara dengan Guru Kelas III SD Negeri 2 Tajug



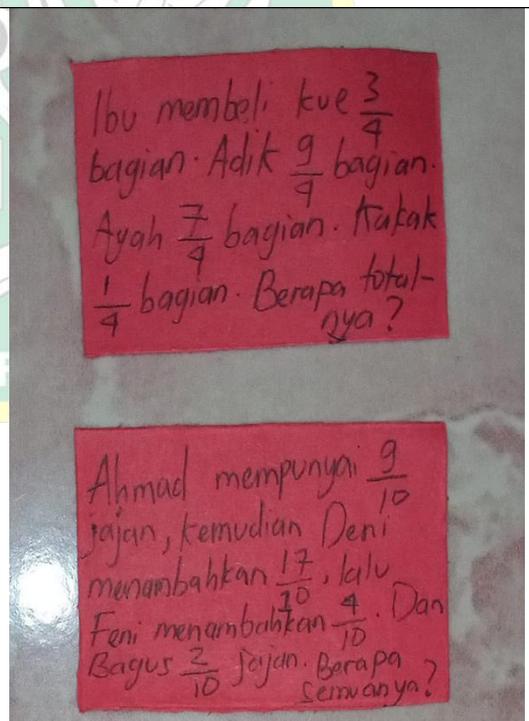
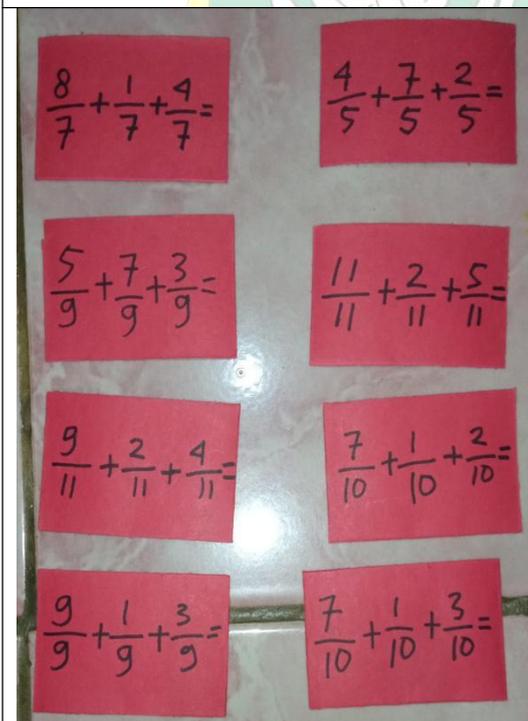
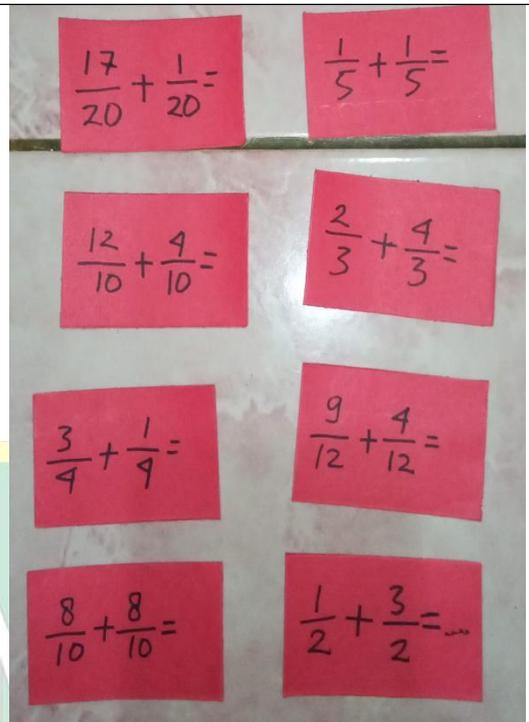
Wawancara dengan Peserta Didik Kelas III SD Negeri 2 Tajug



Implementasi Metode Permainan Lato-Lato dalam Pelajaran Matematika



Gambar Pertanyaan Matematika



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 2 Tajug
Kelas / Semester : III / Genap
Tema 5 : CUACA
Sub Tema 3 : Pengaruh Perubahan Cuaca terhadap Kehidupan Manusia
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PPKN, Matematika
Pembelajaran ke : 6
Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan bagaimana cara menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan benar.
2. Dengan kegiatan penggalangan bantuan, siswa dapat mensimulasikan bagaimana cara menunjukkan sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan baik.
3. Dengan kegiatan permainan, siswa dapat menjelaskan cara penjumlahan pecahan berpenyebut sama dengan benar.
4. Dengan kegiatan menyelesaikan soal latihan, siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan berpenyebut sama dengan benar.
5. Dengan kegiatan mencermati bacaan, siswa dapat menjelaskan makna/ istilah berhubungan perubahan yang berpengaruh terhadap aktivitas manusia dengan tepat.
6. Dengan kegiatan menulis, siswa dapat menyusun informasi tulis tentang pengaruh perubahan cuaca terhadap aktivitas manusia dengan baik.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi)• Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	15 menit

<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa berdiskusi dan menceritakan pengalaman pribadinya saat menolong sesama. Collaborative Buatlah bagan pengalaman tersebut dengan mendata siapa yang pernah ditolong. Lalu alasan mengapa kamu melakukannya? Apa yang siswa lakukan untuk menolongnya. <p>. Ayo Bercerita</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menulis sikap menolong yang di lakukan. Lalu, ceritakan pada temanmu di depan kelas. <p>Ayo Bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa bermain permainan yang ditentukan guru sesuai dengan petunjuk yang ada. <p>Ayo Berlatih .</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan soal di buku mengenai penjumlahan pecahan berpenyebut sama. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca teks yang ada di buku berkaitan dengan perubahan cuaca. (Penguatan Literasi) Siswa memilih kata-kata yang tepat sesuai perubahan cuaca yang berpengaruh pada aktivitas manusia. <p>Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menuliskan kata-kata yang mereka temukan dan maknanya Siswa menuliskan makna kata yang mereka pilih. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menggunakan kamus untuk melihat makna kata yang mereka temukan pada bacaan. <p>Ayo berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat kalimat dari kata-kata yang ditemukan <p>Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menulis pengalamannya yang berkaitan dengan perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap aktivitas manusia. Siswa bertukar hasil menulis dengan temannya. Siswa lain membaca tulisan temannya dan memberi masukan untuk perbaikan (Collaborative, Critical thinking and Problem Solving) 	<p>140 menit</p>
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. 	<p>15 menit</p>

	<p>➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian</p>	
--	---	--

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Menyetujui
Kepala SD Negeri 2 Tajug



Nurkholis Amaliyah, S.Pd
NIP. 19670410 199102 2 002

Tajug, 27 Juni 2022
Guru Kelas 3



Tuti Suprihatin, S.Pd.
NIP. 19740828 200312 2 002



LAMPIRAN

PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Penilaian Sikap

Pengamatan selama kegiatan berlangsung. (Lihat pedoman penilaian sikap)

2. Penilaian Pengetahuan

- Tes tertulis tentang pengalaman membantu korban bencana sebagai bentuk sikap bersatu dalam keberagaman.
- Tes tertulis tentang makna kata yang berhubungan dengan perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap aktivitas manusia.
- Soal-soal latihan yang berhubungan dengan penjumlahan pecahan berpenyebut sama

Selesaikanlah soal-soal di bawah ini.

Selesaikan soal hitungan di bawah ini.

4. Ibu membawa melon untuk bekal di jalan. Melon dipotong menjadi 8 bagian. Dayu makan $\frac{2}{8}$ bagian melon. Ayah makan $\frac{3}{8}$ bagian melon. Berapa jumlah melon yang telah dimakan ayah dan Dayu?

$$\frac{2}{8} + \frac{3}{8} = \frac{5}{8}$$

5. Selama perjalanan Dayu tak henti makan kue lapis. Satu loyang kue lapis dipotong menjadi 12 bagian. Dayu makan $\frac{4}{12}$ bagian kue lapis. Ibu makan $\frac{2}{12}$ bagian kue lapis. Berapa bagian kue yang telah dimakan ibu dan Dayu?

$$\frac{4}{12} + \frac{2}{12} = \frac{6}{12}$$

6. Dayu membawa bekal 15 batang coklat untuk dinikmati selama perjalanan. Dayu telah memakan 5 batang coklat. Ibu dan ayah menghabiskan 5 batang juga. Berapa bagian coklat yang telah dihabiskan? Masih tersisa berapa bagian untuk diberikan pada saudara di Bali?

$$\frac{5}{15} + \frac{5}{15} = \frac{10}{15}$$

7. Selesaikan operasi hitungan berikut ini!

a. $\frac{3}{4} + \frac{4}{4} = \frac{7}{4}$

b. $\frac{2}{10} + \frac{3}{10} = \frac{5}{10}$

c. $\frac{1}{5} + \frac{4}{5} = \frac{5}{5}$

KUNCI JAWABAN

3. Penilaian Keterampilan

a. Rubrik menulis menulis informasi terkait perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap aktivitas manusia

No	Kriteria	Rubrik Kriteria			
		Skor (86-100) Sangat Baik 4	Skor (71-85) Baik 3	Skor (61-75) Cukup 2	Skor (≤ 60) Perlu Pendampingan 1
1	Menyusun informasi tulis terkait perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap aktivitas manusia	Siswa mampu menulis dengan kalimat yang lengkap (minimal 3 unsur), tulisan rapi dan terbaca, serta informasinya tepat sesuai bacaan.	Siswa mampu menulis dengan kalimat lengkap (minimal 3 unsur), tulisan rapi terbaca, tetapi informasi terkait bacaan kurang tepat.	Siswa mampu menulis dengan kalimat lengkap (minimal 3 unsur), tulisan kurang rapi, dan informasi terkait bacaan kurang tepat.	Siswa mampu menuliskan dengan kalimat lengkap.

b. Rubrik menyimulasikan sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar

No	Kriteria	Rubrik Kriteria			
		Skor (86-100) Sangat Baik 4	Skor (71-85) Baik 3	Skor (61-75) Cukup 2	Skor (≤ 60) Perlu Pendampingan 1
1	Kemampuan mempraktikkan kombinasi gerak berayun dan memutar pada aktivitas senam lantai	Siswa mampu melakukan kegiatan mempelajari budaya lain dengan baik dan penuh percaya diri	Siswa mampu melakukan kegiatan mempelajari budaya lain dengan baik tetapi belum percaya diri	Siswa mampu melakukan kegiatan mempelajari budaya lain dengan bantuan guru	Siswa belum mampu melakukan

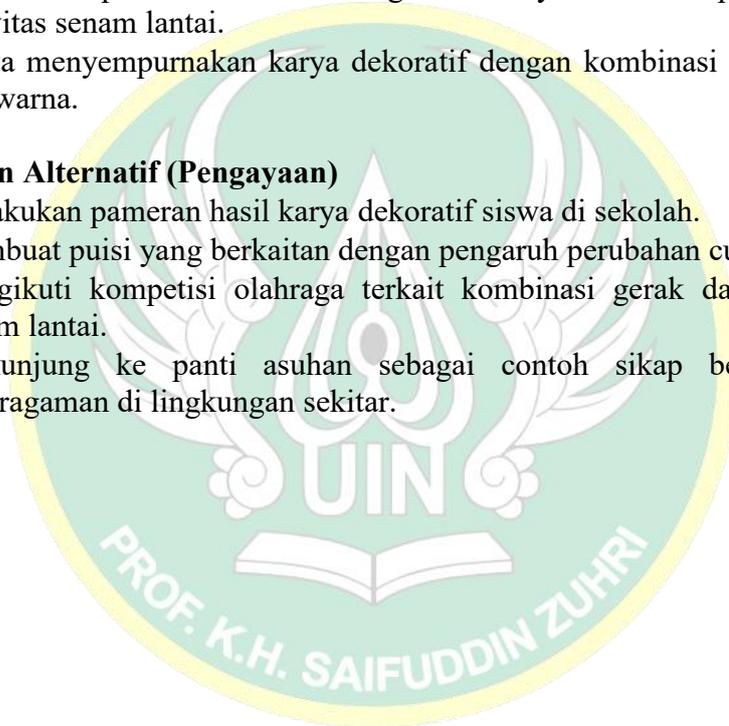
Catatan : Lihat Pedoman Penilaian Rubrik

Remedial

- Mengulang penjelasan kosakata terkait perubahan cuaca yang berpengaruh pada aktivitas manusia.
- Siswa berlatih menulis kembali pokok-pokok informasi yang berhubungan dengan perubahan cuaca serta pengaruhnya pada aktivitas manusia.
- Mengulang kembali konsep penjumlahan pecahan berpenyebut sama.
- Siswa berlatih kembali menyelesaikan masalah sehari-hari terkait penjumlahan pecahan berpenyebut sama.
- Siswa menyontohkan sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- Siswa mempraktikkan kembali kombinasi gerak tolakan dan berpindah dalam aktivitas senam lantai.
- Siswa mempraktikkan kembali gerak berayun dan berpindah dalam aktivitas senam lantai.
- Siswa menyempurnakan karya dekoratif dengan kombinasi garis, bidang, dan warna.

Kegiatan Alternatif (Pengayaan)

- Melakukan pameran hasil karya dekoratif siswa di sekolah.
- Membuat puisi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca.
- Mengikuti kompetisi olahraga terkait kombinasi gerak dalam aktivitas senam lantai.
- Berkunjung ke panti asuhan sebagai contoh sikap bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.



Lampiran 6

Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas III SD N 2 Tajug
Sebelum dan Sesudah Metode Permainan

No.	Nama Siswa	Nilai UH Sebelum Metode Permainan	Nilai UH Sesudah Metode Permainan
1.	Abi Fikri Nur Hanif	40	80
2.	Abinaya Raya Haidar	60	80
3.	Ammar Ma'ruf Abdilah	50	100
4.	Atika Cipta Raysa	100	100
5.	Azzam 'Athallah	70	80
6.	Bagus Yusuf Ibrahim	40	70
7.	Baskara Septa Nugraha	70	100
8.	Bening Cahya Ningtiyas	40	80
9.	Callista Zalfa Purnomo	100	100
10.	Damar Dwi Aprilian	90	90
11.	Dwi Aidan Syafa'at	80	90
12.	Habib Abbad Mubarak	40	100
13.	Handika Putra	100	100
14.	Hasna Nabila	80	90
15.	Jefri Irawan	50	70
16.	Khansa Salsabila	20	70
17.	Khaylla Zahra Iftinan	80	80
18.	Lintang Cahya Kamila	50	100
19.	Miza Rizkian Ramadhani	50	80
20.	Najah Aqila Pratiwi	40	80
21.	Pradana Panji Rizallul. A	90	100
22.	Yumna Fakhira Nafia	30	80
Jumlah		1370	1920
Rata-Rata		62,27	87,27

Lampiran 7 Surat Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.3124/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/11/2022
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan**

01 November 2022

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri 2 Tajug
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| 1. Nama | : Eliza Agus Triyanti |
| 2. NIM | : 1917405096 |
| 3. Semester | : 7 (Tujuh) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Tahun Akademik | : 2022/2023 |

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Obyek | : Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika |
| 2. Tempat / Lokasi | : SD Negeri 2 Tajug |
| 3. Tanggal Observasi | : 02-11-2022 s.d 16-11-2022 |

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Ali Muhdi

Lampiran 8 Surat Balasan Ijin Observasi Pendahuluan



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 TAJUG
Alamat : Jln. Sersan Sayuti 02/04 Kec. Karangmoncol Kab. Purbalingga 53355

Nomor : 421.2/21/2002
Lamp. : -
Hal : Balasan Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan

Purbalingga, 05 November 2022

Kepada
Yth. Dekan Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN SAIZU PURWOKERTO
Di Tempat

Assalamu`alaikum Wr.Wb.

Menindaklanjuti surat dari Falkutas Tarbiyah dan ilmu Keguruan UIN SAIZU Purwokerto dengan nomor B.m.3124/Un.19/D. FTIK/PP.05.3/11/2022 tanggal 01 November 2022 perihal Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi, maka dengan ini kami memberikan ijin untuk melakukan observasi di SD N 2 Tajug, Korwilcam Dindik Karangmoncol, kepada mahasiswa berikut :

Nama : Eliza Agus Triyanti
NIM : 1917405096
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru MI
Tahun Akademik : 2022/2023

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat memberikan ijin observasi tersebut di tempat kami.
2. Ijin melakukan observasi diberikan semata-mata untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data dan observasi harap dikoordinasikan dengan pihak sekolah.

Demikian surat balasan kami untuk dapat dipergunakan seperlunya

Kepala Sekolah
SD NEGERI 2 TAJUG
KORWILCAM KARANGMONCOL
Nurkholis Amaliyah, S.Pd.
NIP. 19670410-199102-2-002

Lampiran 9 Surat Ijin Riset Individual



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.143/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/01/2023
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

11 Januari 2023

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri 2 Tajug
Kec. Karangmoncol
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Nama | : Eliza Agus Triyanti |
| 2. NIM | : 1917405096 |
| 3. Semester | : 7 (Tujuh) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Desa Pekiringan RT 02/RW 02, Kec. Karangmoncol, Kab. Purbalingga, Jawa Tengah |
| 6. Judul | : Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Obyek | : Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika |
| 2. Tempat / Lokasi | : SD Negeri 2 Tajug |
| 3. Tanggal Riset | : 12-01-2023 s/d 12-03-2023 |
| 4. Metode Penelitian | : Kualitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Ali Muhandi

Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 TAJUG
Alamat : Jl. Sersan Sayuti RT/RW 02/04 Tajug, Kec. Karangmoncol, Kab. Purbalingga, 53355

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/38/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Eliza Agus Triyanti
NIM : 1917405096
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Instansi : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Alamat : Ds. Pikiringan, RT/RW 02/02, Kec. Karangmoncol, Kab. Purbalingga

Telah melakukan penelitian guna penyelesaian penulisan skripsi yang berjudul: **"Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga"**. Demikian surat keterangan ini kami buat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tajug, 25 Maret 2023
Kepala Sekolah

Nurkholis Amaliyah, S.Pd.
NIP.196704101991022002

Lampiran 11 *Blangko Bimbingan Proposal Skripsi*



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Eliza Agus Triyanti
No. Induk : 1917405096
Fakultas/Jurusan : FTIK/PGMI
Pembimbing : Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.
Nama Judul : Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Jumat, 28 Oktober 2022	Revisi latar belakang, kajian pustaka, daftar pustaka, dan kerangka isi skripsi.		
2.	Kamis, 10 November 2022	Revisi latar belakang dan kajian pustaka		
3.	Jumat, 11 November 2022	ACC Proposal Skripsi		

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 11 November 2022
Dosen Pembimbing

Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.
NIP. 19711021 200604 1 002

Lampiran 12 Surat Rekomendasi Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

**REKOMENDASI
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Dengan ini kami Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa:

Nama : Eliza Agus Triyanti
NIM : 1917405096
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan/Prodi : PGMI
Tahun Akademik : 2022/2023
Judul Proposal Skripsi : Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran
Matematika Kelas III Di SD Negeri 2 Tajug
Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga

Menerangkan bahwa proposal skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk diseminarkan apabila yang bersangkutan telah melengkapi berbagai persyaratan akademik yang telah ditentukan.

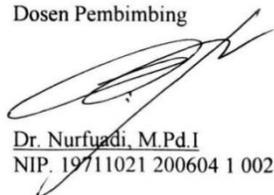
Demikian rekomendasi seminar proposal skripsi ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGMI


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

Purwokerto, 11 November 2022

Dosen Pembimbing


Dr. Nurfuadi, M.Pd.I
NIP. 19711021 200604 1 002

Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Lulus Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

**SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

No.B.e- 18074/Un.19/FTIK.J.PGMI/PP.05.3/11/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Prodi PGMI, pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III Di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga

Sebagaimana disusul oleh,

Nama : Eliza Agus Triyanti
NIM : 1917405096
Semester : VII
Program Studi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 21/11/2022

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 21/11/2022

Koordinator Program Studi



Dr. H. Siswadi, M.Ag.

Lampiran 14 Blangko Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Eliza Agus Triyanti
No. Induk : 1917405096
Fakultas/Jurusan : FTIK/PGMI
Pembimbing : Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.
Nama Judul : Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Senin, 5 Desember 2022	Konsultasi tahap selanjutnya mengenai skripsi setelah seminar proposal.		
2.	Selasa, 10 Januari 2023	Bimbingan mengenai materi instrumen penelitian pada bagian metode penelitian.		
3.	Rabu, 29 Maret 2023	Dilengkapi bagian awal, revisi footnote, revisi daftar isi dan pembahasan disesuaikan, revisi referensi 5 tahun terakhir, kajian pustaka diberi persamaan dan perbedaannya.		
4.	Selasa, 16 Mei 2023	Revisi motto, kata pengantar, diberi footnote pada tabel data dan metode analisis data, ditambahkan isi mengenai implementasinya, dan dirapikan penulisannya.		
5.	Rabu, 24 Mei 2023	Revisi motto, sistematika pembahasan, dan gambar dilampirkan dengan jelas.		



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

6.	Kamis, 25 Mei 2023	Revisi kata pengantar, lampiran daftar riwayat hidup, dan kesimpulan.		
7.	Jumat, 26 Mei 2023	Perbaikan tata penulisan		
8.	Jumat, 26 Mei 2023	ACC SKRIPSI		

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 26 Mei-2023
Dosen Pembimbing

Dr. Nurfuadi, M.Pd.I.
NIP. 19711021 200604 1 002

Lampiran 15 Surat Rekomendasi Munaqosyah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Eliza Agus Triyanti
NIM : 1917405096
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/PGMI
Angkatan Tahun : 2019
Judul Skripsi : Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

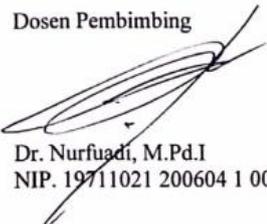
Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto
Tanggal : 26 Mei 2023

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGMI


Dr. P. Siswadi, M.Ag.
NIP. 19701010 200003 1 004

Dosen Pembimbing


Dr. Nurfuadi, M.Pd.I
NIP. 19711021 200604 1 002

Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Lulus Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN
No. 1001 /UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/5/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : ELIZA AGUS TRIYANTI
NIM : 1917405096
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan *LULUS* pada :

Hari/Tanggal : Senin-Selasa, 17-18 April 2023
Nilai : A- (83)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 5 Mei 2023
Wakil Dekan Bidang Akademik,



[Signature]
Dr. Suparjo, M.A.
P. 19730717 199903 1 001

Lampiran 17 Surat Keterangan Wakaf



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-1711/Un.19/K.Pus/PP.08.1/5/2023

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

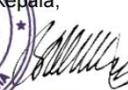
Nama : ELIZA AGUS TRIYANTI
NIM : 1917405096
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FTIK / PGMI

Telah menyumbangkan buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan judul dan penerbit ditentukan oleh perpustakaan. Sumbangan buku tersebut dilakukan secara kolektif atau gabungan dengan menipitkan uang sebesar :

Rp 40.000,00 (Empat Puluh Ribu Rupiah)

Uang terkumpul dibelanjakan buku yang kemudian buku hasil pembeliannya diserahkan secara sukarela sebagai koleksi perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk menjadi maklum dan dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 29 Mei 2023
Kepala,

Aris Nurohman



Lampiran 18 Berita Acara Sidang Munaqosyah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

BERITA ACARA SIDANG MUNAQASYAH

Nama : Eliza Agus Triyanti
NIM : 1917905096
Program Studi : P5M1
Tanggal Ujian : 4 Juli 2023
Judul Skripsi : Implementasi Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SD Negeri 2 Tajug Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga

Berdasarkan hasil sidang penguji, Skripsi Saudara dinyatakan **LULUS/TIDAK LULUS** dengan nilai **83 / A-**.....

CATATAN:

- 1- Alasan penentuan / Alasan perubahan ini apa? di UBM sebelumnya dipunculkan lagi.
- 2- Taha tulis perlu diperbaiki lagi perhatikan semuanya dari awal sampai akhir.
- 3- Permainan apa saja yang diterapkan dalam pembelajaran? uraian secara jelas.
- 4- Metode penelitiannya juga diperbaiki lagi.
- 5- Penanya juga bisa ditenggang lagi.
- 6- Masukan lain dari semua penguji.

Batas Akhir Penyelesaian Skripsi : Maksimal 1 Bulan 1,5 Bulan 2 Bulan

Purwokerto, 4 Juli 2023
Ketua Sidang/Pembimbing/Penguji I

Peserta Ujian

Eliza Agus Triyanti
NIP.

Dr. Wuryandani, M.Pd.I.
NIP.

Sekretaris Sidang/Penguji II

Ahmad Salman, S.Pd., M.Pd.I.
NIP.

Penguji Utama

Dr. Dorny Khoirul Aziz, M.Pd.I.
NIP.

Keterangan : Batas akhir penyelesaian mahasiswa dipilih berdasarkan pertimbangan sidang. Jika melampaui batas akhir sebagaimana di atas, maka hasil munaqosyah **dibatalkan** dan mahasiswa **wajib munaqosyah ulang**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.iaipurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/14590/13/2020

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : ELIZA AGUS TRIYANTI
NIM : 1917405096

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	88
# Tartil	:	90
# Imla`	:	75
# Praktek	:	75
# Nilai Tahfidz	:	90



Purwokerto, 13 Agt 2020



ValidationCode

Lampiran 20 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab



وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بوروكرتو
الوحدة لتنمية اللغة

عنوان: شارع جنرال احمد ياني رقم: ٤٠، بوروكرتو ٥٣١٢٦ هاتف ٠٢٨١ - ٦٣٥٦٢٤ www.iainpurwokerto.ac.id

السماوة

الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ٢٠٢١/١٥٨٩٠

منحت الى

الاسم

: أيليزا أغوس ترياني

المولودة

: ببوربالينجا، ٢٧ أغسطس

٢٠٠٠

الذي حصل على



فهم المسموع : ٥٣

فهم العبارات والتراكيب : ٤٥

فهم المقروء : ٥١

النتيجة : ٤٩٧

في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ١٤

ديسمبر ٢٠١٩

بوروكرتو، ١١ أكتوبر ٢٠٢١
رئيس الوحدة لتنمية اللغة.

مبابة عن



الدكتورة أدى رو سو اني الما جستير
رقم التوظيف ١٩٨٢٠٧٨٤٢٠٤٣٠٤



ValidationCode



IAIN PURWOKERTO
MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, www.iainpurwokerto.ac.id

CERTIFICATE

Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/15890/2021

This is to certify that :

Name : ELIZA AGUS TRIYANTI
Date of Birth : PURBALINGGA, August 27th, 2000

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test,
organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on December 2nd, 2019,
with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension	: 54
2. Structure and Written Expression	: 51
3. Reading Comprehension	: 57

Obtained Score : 539



The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto.



ValidationCode

The acting

Purwokerto, October 11th, 2021
Head of Language Development Unit,

Amma
Dr. Ade Ruswatie, M.Pd.
NIP: 198607042015032004



Lampiran 22 Sertifikat Ujian Aplikom

SERTIFIKAT
APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126

IAIN PURWOKERTO

No. IN.17/UPT-TIPD/8969/III/2023

SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF
96-100	A
91-95	A-
86-90	B+
81-85	B-
75-80	C

Diberikan Kepada:

ELIZA AGUS TRIYANTI
NIM: 1917405096

Tempat / Tgl. Lahir: Purbalingga, 27 Agustus 2000

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS** Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program **Microsoft Office®** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	100 / A
Microsoft Excel	100 / A
Microsoft Power Point	90 / B+





Purwokerto, 31 Maret 2023
Kepala UPT TIPD


Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc
NIP. 19801215 200501 1 003



Lampiran 23 Sertifikat Kuliah Kerja Nyata (KKN)



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0365/K.LPPM/KKN.50/09/2022

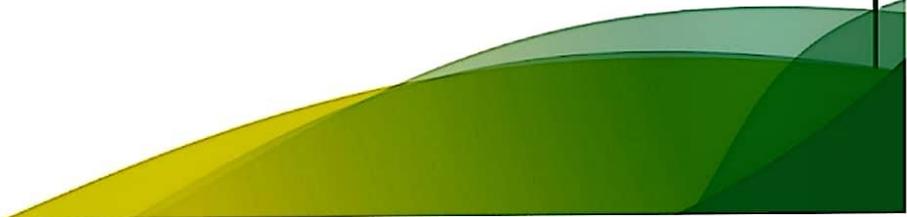
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **ELIZA AGUS TRIYANTI**
NIM : **1917405096**
Fakultas : **Tarbiyah & Ilmu Keguruan**
Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-50 Tahun 2022,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **A (85)**.



Certificate Validation



Lampiran 24 Sertifikat PPL 2



Lampiran 25 Cek Plagiasi

SKRIPSI ELIZA AGUS TRIYANTI.docx

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	3%
2	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	2%
3	core.ac.uk Internet Source	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to UM Surabaya Student Paper	1%
6	id.scribd.com Internet Source	1%
7	docplayer.info Internet Source	1%
8	ejournal.unib.ac.id Internet Source	1%
9	id.123dok.com Internet Source	1%

10	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
11	henyikuheni.blogspot.com Internet Source	<1%
12	www.slideshare.net Internet Source	<1%
13	123dok.com Internet Source	<1%
14	file.upi.edu Internet Source	<1%
15	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1%
16	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Eliza Agus Triyanti
2. NIM : 1917405096
3. Tempat, Tanggal Lahir : Purbalingga, 27 Agustus 2000
4. Alamat Rumah : Ds. Pekiringan, RT 02/RW 02,
Kec.Karangmoncol,Kab.Purbalingga,
Jawa Tengah
5. Nama Ayah : Mistad Muchtaryo
6. Nama Ibu : Tariyah

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD Negeri 2 Pekiringan, tahun lulus 2012
 - b. SMP Negeri 1 Karangmoncol, tahun lulus 2015
 - c. SMA Negeri 1 Bobotsari, tahun lulus 2018
 - d. S1 UIN Prof.K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto, lulus teori tahun 2023
2. Pendidikan Non-Formal
 - a. Madrasah Diniyah Taqmiliyah Wali Perkasa Pekiringan
 - b. Pondok Pesantren Modern Elfira

C. Pengalaman Organisasi

1. Anggota Penggalang Inti Pramuka
2. Anggota Komunitas Sanggar Atap Langit
3. Sekretaris UKM Master