

**PENERAPAN METODE BERMAIN KREATIF INOVATIF  
MENGUNAKAN MEDIA ALAT PERAGA PADA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MI YA BAKII  
KURIPAN KIDUL KESUGIHAN CILACAP**



**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:

ISTIQOMAH SALSADILA  
NIM. 1917405075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI PROF.K.H. SAIFUDDIN  
ZUHRI PURWOKERTO  
2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Istiqomah Salsadila  
NIM : 1917405075  
Jenjang : S-1  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Bermain Kreatif Inovatif Menggunakan Media Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, dan juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang saya dikutip dari skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar Pustaka. Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 18 Juni 2023

Yang menyatakan



Istiqomah Salsadila  
1917405075

## HASIL CEK LOLOS PLAGIASI

1/1

ST. QOMAH\_SALSADILA\_TURNITIN\_2.docx

### ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

27%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ejournal.stitpn.ac.id">ejournal.stitpn.ac.id</a> Internet Source	5%
2	<a href="http://miyabakiikurkid.sch.id">miyabakiikurkid.sch.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://repository.uhamka.ac.id">repository.uhamka.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://download.garuda.kemdikbud.go.id">download.garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://journal.iainlhokseumawe.ac.id">journal.iainlhokseumawe.ac.id</a> Internet Source	1%



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 53125  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**PENERAPAN METODE BERMAIN KREATIF INOVATIF  
MENGUNAKAN MEDIA ALAT PERAGA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
DI MI YA BAKII KURIPAN KIDUL KESUGIHAN CILACAP**

Yang disusun oleh Istiqomah Salsadila (NIM : 1917405075) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 12 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan ( S.Pd. )** oleh Sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Dwi Privanto, S.Ag. M.Pd.  
NIP. 19760610200312 1 004

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Khairunnisa Dwinalida, M.Pd.  
NIP. 19921115201903 2 034

Penguji Utama,

Muhammad Sholeh, M.Pd.I.  
NIP. 19841201201503 1 003

Diketahui oleh  
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah



Dr. AH Muhidi, S.Pd.I., M.S.I.  
NIP. 19770225 200801 1 007

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 18 Juni .2023

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdr. Istiqomah Salsadila  
Lampiran : -

Kepada Yth.  
Dekan FTIK UIN SAIZU  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum wr.wb*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Istiqomah Salsadila  
Nim : 1917405075  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Penerapan Metode Bermain Kreatif Inovatif Menggunakan Media Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika Di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap.

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk di munaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

*Wassalamu'alikum wr.wb*

Pembimbing  


Dwi Priyanto, S.Ag. M.Pd  
NIP. 19760610200312 1 004

**APPLICATION OF INNOVATIVE CREATIVE PLAY METHODS USING  
VISUAL AIDS IN LEARNING MATHEMATICS AT MI YA BAKII  
KURIPAN KIDUL KESUGIHAN CILACAP**

**ISTIQOMAH SALSADILA  
1917405075**

**ABSTRACT**

Abstract: Education is part of an advanced human culture and civilization. It is consistent with the nature of people who have creative and innovative potential across areas of life, including in the field of teaching and learning. In teaching activities, of course, use a method, one of which is the method of creative play. The presence of this method is sufficient to change the development of the learning process of students. The learning process is usually carried out through the method of lectures only, so that students are easily bored and saturated, which makes them reluctant to study and understand the mathematics learning material. Even some students do not like mathematical lessons because most consider math to be a difficult and boring lesson. Thus, making students stressed if they are forced to learn mathematics, the teacher creates new things in the learning process, namely with innovative methods of play. This research uses qualitative field research methods.

The method of data collection in this study uses observation, interview, and documentation methods. The location is where I am going to find the strawberries. With research subjects including class 1A and 1B guardians, class 1A and 1B students, and the head of school.

Based on the results of the research that the author did, the author concluded that innovative creative play methods have a great impact on the learning results carried out in MI Ya BAKII Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap.

**Keywords: Creative play methods, Mathematics.**

**PENERAPAN METODE BERMAIN KREATIF INOVATIF  
MENGUNAKAN MEDIA ALAT PERAGA PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DI MI YA BAKII KURIPAN KIDUL KESUGIHAN  
CILACAP**

**ISTIQOMAH SALSADILA  
1917405075**

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto

**ABSTRAK**

Pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia maju. Hal ini sesuai dengan sifat orang yang memiliki potensi kreatif dan inovatif di seluruh bidang kehidupan, termasuk dalam bidang belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya menggunakan sebuah metode, salah satunya adalah metode bermain kreatif inovatif, dengan adanya metode ini cukup memberi perubahan dalam perkembangan proses pembelajaran peserta didik. Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan melalui metode ceramah saja sehingga peserta didik mudah bosan, jenuh dan membuat peserta didik enggan untuk mempelajari dan memahami materi pembelajaran matematika, bahkan ada yang tidak suka dengan pelajaran matematika karena kebanyakan menganggap pelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang sulit dan membosankan. Sehingga menjadikan peserta didik tertekan jika dipaksa untuk belajar matematika, untuk itu maka guru menciptakan hal yang baru dalam proses pembelajaran yaitu dengan metode bermain kreatif inovatif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan yang bersifat kualitatif. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lokasi yang diteliti adalah MI Ya BAKII Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap. Dengan subjek penelitian meliputi wali kelas 1A dan 1B, siswa kelas 1A dan 1B, dan Kepala Sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis berkesimpulan bahwa metode bermain kreatif inovatif sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang dilaksanakan di MI Ya BAKII Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap.

***Kata kunci : Metode bermain kreatif inovatif, matematika***

## **MOTTO**

Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani

- Ki Hadjar Dewantara



## PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT. Atas karunia serta kemudahan yang diberikan pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sebuah karya tulis sederhana yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca, penulis persembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orangtuaku yang tercinta Ibu Muldiyah dan Bapak Tholib yang selalu mendoakan, memotivasi, dan memfasilitasi penulis selama ini
2. Kakakku yang tersayang Lalitha Chabibatul Waro dan Lutfani yang telah mendoakan dan menjadi support system terbaik.
3. Keponakan tersayangku Naufal Ahsanul Minani.
4. Keluarga besar Bani Abdul Aziz yang selalu mendoakan
5. Bapak Dwi Priyanto, S.Ag. M.Pd. pembimbingku saya ucapkan banyak-banyak terimakasih atas kesabaran dalam membimbing penulis semoga kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapat berkah barokkah dari Allah SWT.
6. Fitri dan Fika yang selalu memberikan semangat dan selalu menemani dalam suka maupun duka.
7. Besti-bestiku yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama ini.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan Rahmat, karunia dan bimbingan Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Bermain Kreatif Inovatif Menggunakan Media Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika Di Mi Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap”**

Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan nabi besar kita nabi Muhammad SAW, keluarga besar beserta sahabatnya-sahabatnya dan orang-orang yang selalu dijalan-Nya.

Bersama dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, membimbing dan mengarahkan penulis selama penulis skripsi ini. Dengan lubuk hati yang paling dalam penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. K.H. Dr. Mohammad Raqib, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifudin Zuhri.
2. . H. Suwito, M. Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifudin Zuhri.
3. Dr. Suparjo, M.A. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifudin Zuhri.
4. Prof. H. Subur, M.Ag Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifudin Zuhri.
5. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifudin Zuhri.
6. Dr. Ali Muhdi, S.Pd.I, M.S.I, Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifudin Zuhri.
7. Sony Susandra, M.Ag Penasehat Akademik PGMI B 2019 Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifudin Zuhri.

8. Bapak Dwi Priyanto, S.Ag. M.Pd. Selaku pembimbing, terimakasih atas bimbingan dan motivasinya.
9. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah banyak membantu, mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
10. Ibunda Muldiyah dan Ayahanda Tholib tercinta yang selalu mendoakan, memotivasi, memfasilitasi, mendoakan penulis selama ini.
11. K.H. Mufroil Abdul Jabbar, S.Pd.I Kepala Madrasah MI Ya BAKII Kuripan Kidul, Ibu Tri Ngaeniyah dan Ibu Anisatul Habibah Guru kelas 1 MI Ya BAKII Kuripan Kidul
12. Pengasuh Pondok Ath-Thohiriyah, K.H. Abuya Muhammad Toha 'Alawy Al-Hafidz beserta Ibu Nyai Tasdiqoh Al-Hafidzoh dan segenap keluarga yang senantiasa penulis harapkan fatwa dan barakah ilmunya.
13. Teman-teman perjuangan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2019 khususnya PGMI B yang senantiasa mendukung. Teman-teman kamar Buswa yang selalu memberi semangat dan doa kepada penulis (Pondok At-Thohiriyah)

Penulis berdoa, semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang lebih baik dari Allah SWT. Tidak ada kata yang pantas penulis ucapkan selain ucapan terimakasih. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari kekurangan dan kelemahan yang disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang ada dalam diri penulis. Untuk itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan demi kebaikan penulis dimasa yang akan datang. Namun demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Purwoketo, 18 Juni 2023

Penulis



Istiqomah Salsadila  
1917405075

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HASIL CEK LOLOS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	5
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
E. Sistematika Pembahasan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Metode Bermain Kreatif Inofatif .....	12
1. Pengertian Metode Pembelajaran.....	13
2. Pengertian Metode Bermain Kreatif Inovatif.....	14
3. Tujuan Bermain Kreatif Inovatif.....	15
4. Jenis dan Klasifikasi Bermain.....	16
5. Manfaat Metode Bermain .....	19
6. Faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Belajar dan Bermain.....	20
7. Pengertian Alat Peraga.....	24
8. Kelebihan dan Kekurangan dalam Bermain Menggunakan Alat Peraga .....	26

B. Pembelajaran Matematika di MI.....	27
1. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	27
2. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	28
3. Fungsi Pembelajaran Matematika.....	29
4. Manfaat Pembelajaran Matematika.....	30
5. Pembelajaran Matematika SD/MI.....	31
C. Penerapan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif dalam Pembelajaran Matematika.....	32
D. Penelitian lain yang Relevan.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu penelitian .....	36
C. Subjek Penelitian.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	38
E. Teknik Analisis Data.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Penyajian Data dan Pembahasan.....	44
1. Perencanaan Penerapan Metode Bermain Kreatif Inovatif Menggunakan Media Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika ....	44
2. Perelaksanaan Penerapan Metode Bermain Kreatif Inovatif Menggunakan Media Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika ....	48
3. Penilaian Atau Evaluasi Metode Bermain .....	55
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran.....	59
C. Penutup.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

- Tabel 1 : Keadaan ruang  
Tabel 2 : Pendidik dan tenaga kerja pendidik  
Tabel 3 : Data siswa kelas 1 MI Ya Bakii Kuripan Kidul



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 : Gambaran Umum Madrasah
- Lampiran 3 : Foto Hasil Penelitian
- Lampiran 4 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 6 : Sertifikat
- Lampiran 7 : Biodata



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik, dan membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar, pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran dan Pendidikan. Oleh karena itu guru harus menunjukkan profesionalitasnya dan menguasai berbagai metode pembelajaran yang berlaku. Penggunaan metode yang tidak tepat menyebabkan melemahnya semangat peserta didik untuk belajar dan dapat mencapai tujuan Pendidikan.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Media juga diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD/MI untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada peserta didik sehingga peserta didik menjaadi lebih teterik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>1</sup>

Kata “*inovatif*” memiliki arti pengenalan hal-hal yang baru atau penemuan. Oleh karena itu pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai

---

<sup>1</sup> Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, Aceh, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm 2.

pembelajaran yang di rancang oleh guru yang sifatnya baru tidak seperti biasanya dilakukan dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku kearah yang lebih baik sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh siswa.<sup>2</sup>

Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang lebih bersifat *student centered*. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*). Pembelajaran inovatif biasanya berlandaskan paradigma konstruktivistik membantu peserta didik untuk menginternalisasi, membentuk Kembali, atau mentransformasi informasi baru.<sup>3</sup>

Menurut pendapat beberapa para ahli, pengertian pembelajaran kreatif adalah proses belajar yang berlangsung seumur hidup atau *longlife aducation* pada setiap orang. Mereka yang menerapkan pembelajaran *longlife aducation* ini memperlihatkan perubahan perilaku kearah yang lebih baik secara kognitif, efektif, dan psikomotorik. pembelajaran kreatif dan inovatif diharapkan dapat memberikan bekal yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dan masalah hidup yang tak menentu.

Model pembelajaran konvensional yang sering digunakan oleh pendidik yaitu pendidik menjelaskan dan peserta didik mendengarkan, tanpa memperhatikan apakah peserta didik mengerti atau tidak.<sup>4</sup> Hal ini menyebabkan peserta didik tidak semangat dan kurang menyenangi pelajaran matematika, ditambah lagi materi yang diajarkan dianggap sulit oleh siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut dan memotivasi peserta didik agar menyenangi matematika, maka diperlukan suatu tindakan dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan memberikan

---

<sup>2</sup> Darmadi, *Pengembangan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Jakarta: Depublish,2017), hlm 3.

<sup>3</sup> Jusmawati, *Model Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta, Penerbit Samudra Biru, 2021), hlm 12-13

<sup>4</sup> Seruni, dkk, *PKM Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Melalui Permainan Ular Tangga*, Vol. 3, No. 1, Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2019, hlm 76

pembelajaran yang baru, seperti permainan yang fungsinya untuk memancing siswa dalam belajar.

Mengajar dengan kreatif digambarkan Ketika para pendidik menggunakan pendekatan imajinatif untuk pembelajaran yang lebih menarik, menggairahkan, dan efektif. Mengajar karena kreativitas cara terbaik digambarkan Ketika menggunakan wujud-wujud tentang pengajaran yang diharapkan untuk mengembangkan pemikiran kreatif dan perilaku peserta didik.<sup>5</sup> Kreatifitas pendidik dapat dilihat pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif adalah kewajiban dari setiap guru sebagai pendidik.

Pembelajaran matematika melalui permainan dapat digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan tugasnya untuk menyampaikan materi dan membantu pembentukan sikap terhadap peserta didik. Kegiatan ini mampu menumbuhkan sikap positif kepada peserta didik dalam pembelajaran dan dapat mengubah cara pandang siswa terhadap mata pelajaran matematika. Kemampuan pendidik untuk menguasai konsep-konsep matematika dengan baik sehingga mampu menyajikan materi dengan baik dan menarik, juga diperlukan agar anggapan peserta didik yang menganggap matematika merupakan ilmu yang sulit dan kurang menarik untuk dipelajari dapat termotivasi dalam mempelajari matematika.

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

Pentingnya proses pembelajaran yang menarik membuat peneliti mengambil penelitian ini sebagai tugas akhir setelah melakukan pengamatan, peneliti memilih kelas I MI Ya Bakii Kuripan Kidul sebagai obyek penelitian.

---

<sup>5</sup> Yani Fitriyani, dkk, *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Vol. 7, No.1. Jurnal Kependidikan, 2021.hlm 99

Di dalam pemikiran peserta didik matematika dianggap sulit, karena ada beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik menganggap matematika sulit, yaitu sugesti dari diri peserta didik yang berfikir bahwa matematika pelajaran yang sulit sehingga peserta didik malas untuk mencoba dan belajar.

Dengan itu guru harus menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan agar tidak terlalu monoton, guru menyediakan alat atau media untuk menciptakan hal yang baru dengan cara bermain dan belajar, adanya pembelajaran yang kreatif maka matematika tidak dianggap sulit lagi dalam bayangan peserta didik sehingga matematika dianggap pelajaran yang asik dan menyenangkan sehingga siswa berani mencoba dan berlatih. Peserta didik akan merasa tidak terbebani. Untuk itu perlu banyak pihak yang harus terlibat dalam perkembangannya sehingga proses pembelajaran sesuai cita-cita bangsa dan tuntutan zaman.<sup>6</sup>

Pentingnya proses pembelajaran yang kreatif membuat peneliti mengambil penelitian ini sebagai tugas akhir. Setelah melakukan pengamatan, peneliti memilih kelas I di MI Ya Bakii Kuripan Kidul sebagai objek penelitian. Di MI Ya Bakii Kuripan Kidul kelas I terdapat 2 kelas yaitu kelas I A, dan I B,

Melalui wawancara dengan guru I A beliau Ibu Tri Ngaeniyah, S.Pd.SD (guru kelas I MI Ya Bakii Kuripan Kidul ) menurut beliau metode adalah cara supaya anak bisa paham beliau juga menggunakan beberapa metode dengan materi membandingkan memakai media hanger atau gantungan baju teknisnya yaitu anak membawa buah-buahan, dan benda yang ada disekitar kemudian anak mempraktikkan media tersebut untuk membandingkan, Keuntungan dengan metode-metode yang digunakan peserta didik akan lebih paham jika melakukan praktek secara langsung. Pengaruh nilai pada peserta didik lebih baik di bandingkan dengan hanya teori saja, dengan adanya bukti yang kongrit peserta didik akan mudah menerima materi matematika.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), hlm 2.

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas I pada tanggal 05 November 2022.

Melalui wawancara dengan guru kelas I B beliau Ibu Anisatul Habibah, M.Pd. (guru kelas I MI Ya Bakii Kuripan Kidul) beliau menggunakan beberapa metode yaitu dengan mulut, jari, sempoa, dan barang-barang yang ada disekitar contohnya seperti batu, lidi dan lainnya. Adapun bilangan loncat beliau ibu Ani menggunakan media lantai, kemudian peserta didik mempraktikan loncatan pada lantai. pada materi penjumlahan tergantung pada kapasitas peserta didik, melihat dengan kemampuan peserta didik jika peserta didik yang memiliki kemampuan yang rendah beliau Ibu Ani menggunakan batu dan lidi, sedangkan pada peserta didik yang sudah paham menggunakan sempoa, pada peserta didik yang memiliki kemampuan sedang biasanya menggunakan mulut dan jari. Keutungan dari metode tersebut yaitu peserta didik lebih cepat memahami dan mengetahui ketika menggunakan bantuan metode dan bahan-bahan yang sudah di siapkan. Dengan adanya metode tersebut sangat berpengaruh terhadap nilai peserta didik, khususnya pada kelas I biasanya terkendala dengan peserta didik yang belum bisa membaca walaupun beliau sudah menggunakan metode yang bermacam-macam disisi lain yang harus diperjuangkan bagi seorang guru untuk memahami peserta didik tentang matematika yaitu peserta didik yang memiliki kemampuan dasar yang masih rendah dibandingkan dengan yang lain. Guru menerapkan perhatian khusus kepada peserta didik yang masih belum bisa memahami dengan baik, seperti mengajarkan perlahan sehingga peserta didik akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.<sup>8</sup>

## **B. Definisi Konseptual**

Mencegah kesalahan dalam penafsiran yang kurang tepat dalam penelitian ini dan untuk mendapatkan satu kesatuan yang jelas maka perlu diberikan penjelasan pada istilah-istilah yang digunakan dalam judul tersebut.

### **1. Metode Bermain Kreatif Inovatif**

Secara umum metode merupakan sebagian dari strategi untuk mengefektifkan pelaksanaan dalam suatu pembelajaran. Dalam metode

---

<sup>8</sup> Hasil observasi dengan guru kelas I pada tanggal 05 November 2022.

pembelajaran yang kreatif mengharuskan guru untuk mampu merangsang peserta didik memunculkan kreatifitas, baik dalam konteks kreatif berfikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu. Kreatif dalam berfikir merupakan kemampuan imajinatif namun rasional. Kreatif pada dasarnya adalah bagaimana menghadirkan sesuatu benda atau hal yang sebelumnya belum ada untuk dipergunakan. Di dalam praktek ide kreatif dapat melibatkan sebuah usaha penggabungan dua hal atau lebih ide-ide secara langsung.

Inovatif mengandung arti pengenalan hal-hal yang baru atau penemuan, yang dikemas oleh guru atau instruktur lainnya yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar.

Oleh karna itu, pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sifatnya baru tidak seperti biasanya dilakukan dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku kearah yang lebih baik sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.<sup>9</sup>

Menurut Sudono, Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Jadi metode bermain kreatif inovatif disini merupakan cara atau rancangan dalam membentuk suatu kegiatan yang menyenangkan tidak terlalu monoton dalam proses pembelajaran peserta didik terkhusus untuk pelajaran matematika, dengan adanya metode bermain kreatif dan inovatif dapat mengembangkan potensi berfikir peserta didik dapat lebih aktif dan akan lebih mudah menerima pelajaran matematika.

---

<sup>9</sup> Darmadi, *Pengembangan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Jakarta: Depublish,2017) hlm, 3-4

## 2. Media Alat Praga

Media pembelajaran didefinisikan sebagai saluran pesan yang dapat digunakan alat komunikasi pada kegiatan belajar mengajar. Peran media pada kegiatan belajar mengajar diantaranya:

a. Sebagai alat bantu belajar

Di dalam media pembelajaran dapat memberikan pengalaman Pendidikan yang bermakna bagi peserta didik. Media dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar karena mengikutsertakan seluruh indra dan akal pikirannya.

b. Sebagai alat komunikasi

Dengan adanya media media sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dan sumber (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) akan lebih mudah dipahami

c. Sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru

Supaya peserta didik dapat terangsang untuk mengikuti pelajaran, maka guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian maka cara penyajian materi pelajaran tidak menjadi monoton, dengan media yang bervariasi dan sesuai, maka perhatian peserta didik akan terpusat pada pelajaran yang di sajikan.

Dengan keterbatasan yang dimiliki, manusia seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Dalam proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media Pendidikan yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan Pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan sarana prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai Pendidikan yang mampu diserap dan dicernanya.

Briggs dalam Noehi Nasution berpendapat bahwa harus ada sesuatu untuk mengkomunikasikan materi (Pesan Kurikuler) supaya

terjadi proses belajar. Karena itu dia mendefinisikan alat peraga sebagai; “Wahana Fisik Yang Mengandung Materi Pembelajaran” Menurut Estiningsih alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Alat peraga adalah suatu benda asli dan benda tiruan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak bagi peserta didik. Model benda nyata yang digunakan untuk mengurangi keabstrakan materi matematika dinamakan alat peraga pembelajaran matematika. Alat peraga matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika.<sup>10</sup>

Alat peraga matematika merupakan alat bantu mengajar untuk memeragakan suatu materi agar lebih mudah di pahami oleh para peserta didik alat peraga matematika memiliki banyak manfaat. Salah satunya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih atraktif karena bisa mengetahui langsung pengaplikasian materi terhadap objek nyata. Berikut beberapa macam alat peraga:

- a) Sempoa
- b) Kerangka bangun ruang
- c) Lidi
- d) Jam
- e) Stik kayu
- f) Menara kerucut
- g) Hula hoop
- h) Batu
- i) Korek api

---

<sup>10</sup> Al-Khwarizmi, *Media dan Alat Praga Dalam Pembelajaran Matematika*, Vol III, 2015. hlm 22-23

### 3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang lebih lanjut. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkup, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik agar dapat belajar lebih baik.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan ketrampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi yang efisien oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat peserta didik. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk lebih giat lagi dalam belajar.<sup>11</sup>

Matematika adalah ilmu yang mempelajari hal-hal seperti besaran struktur, ruang dan perubahan. Banyak hal yang bisa dipelajari di ilmu matematika, salah satunya ilmu pasti dengan rumus yang sudah valid. Ilmu matematika bisa dibilang susah atau mudah, tergantung dari cara memandang hal tersebut dan tidak takut untuk mencoba belajar menyukai pelajaran matematika. Matematika sebagai bidang ilmu yang mengglobal.<sup>12</sup>

Berangkat dari pemaparan beberapa definisi konseptual di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan judul penelitian “Penerapan Metode Bermain Kreatif Inovatif Menggunakan Media Alat Praga pada Pembelajaran Matematika di MI Ya BAKII Kuripan Kidul” adalah cara atau rancangan dalam membentuk suatu kegiatan

---

<sup>11</sup> Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasikan Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007)

<sup>12</sup> Kamarullah, *Pendidikan Matematika di Sekolah Kita*, Vol. 1, No.1, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 2017, hlm 22.

yang menyenangkan untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika dan untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa agar siswa lebih bisa berfikir aktif dan kreatif.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut; “Bagaimana penerapan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga pada pembelajaran matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap?”.

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

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerapan pembelajaran menggunakan media alat peraga dalam pembelajaran matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Dari segi teoritis

Bagi lembaga pendidikan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran beserta wawasan dan pengetahuan dalam penerapan metode pembelajaran menggunakan media alat peraga dalam pembelajaran matematika.

2. Dari segi praktis

- a. Bagi sekolah dan para guru dengan adanya kegiatan penelitian ini dapat meningkatkan kualitas sekolah lebih tepatnya meningkatkan penerapan pendidikan
- b. Bagi peserta didik mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar matematika.
- c. Bagi peneliti, diharapkan dapat memperluas wawasan, ilmu dan pengetahuan peneliti dalam penerapan ilmu yang didapat dari perguruan tinggi.
- d. Bagi peneliti lain, dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan untuk referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan

dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Berdasarkan sistematika pembahasan diatas terdiri dari beberapa kerangka atau garis besar dari sebuah skripsi yang akan membahas mengenai pokok-pokok dari suatu skripsi penulis membaginya menjadi lima bab dan setiap bab memiliki beberapa sub bab dan memiliki tiga bagian awal, bagian utama, bagian akhir. Untuk lebih jelasnya peneliti memaparkan sistematika sebagai berikut:

Bagian awal dari skripsi ini terdiri dari halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi.

BAB I merupakan pendahuluan penulis mencoba mengantarkan arah pembahasan di dalam penelitian ini secara general. Yakni berisi tentang latar belakang masalah dengan alasan pemilihan judul, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian Pustaka, metode penelitian, dan diakhiri sistematika pembahasan

BAB II merupakan landasan teori yang diteliti oleh peneliti yang mencangkup metode pembelajaran kreatif dan inovatif, media dalam pembelajaran, media alat peraga, dan pembelajaran matematika.

BAB III pada bab ini akan membahas tentang metode penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam proses penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, Teknik pengumpulan data, dan Teknik analisis data.

BAB IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan, yang meliputi penerapan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat praga pada pembelajaran matematika di MI Kuripan Kidul.

BAB V berisi tentang penutup yang membahas tentang kesimpulan, saran, dan kata penutup

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Metode Bermain Kreatif Inovatif**

##### **1. Pengertian Metode Pembelajaran**

Istilah metode berasal dari Bahasa Yunani yaitu *methodos* yang berasal dari kata “*meta*” dan “*hodos*”. Kata *meta* berarti melalui sedangkan *hodos* berarti jalan, sehingga metode berarti jalan yang harus dilalui, cara melakukan sesuatu atau prosedur. Adapun dalam Bahasa Arab bisa bermakna “*Minhaj, al- Wasilah, Al Raiiyah, Al-Thoriqoh*”. Semua kata ini berarti jalan atau cara yang harus ditempuh.<sup>13</sup> Didalam pembelajaran perlu adanya suatu metode agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan perencanaan.

Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran sangat penting.

Metode pembelajaran pada umumnya ditunjukkan untuk membimbing belajar dan memungkinkan setiap individu peserta didik dapat belajar sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing. Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Metode pembelajaran yang dipilih tentunya menghindari upaya penguangan ide-ide kepada peserta didik. Guru seharusnya memikirkan bagaimana (metode) yang membuat peserta didik dapat belajar secara optimal. Belajar optimal dapat dicapai jika peserta didik aktif dibawah guru yang aktif pula. Jadi untuk

---

<sup>13</sup> Sunhaji “*Strategi Pembelajaran*” (Yogyakarta: GrafindomLitera Media,2009), Hlm. 38

melaksanakan proses pembelajaran suatu materi pembelajaran perlunya difikirkan pembelajaran yang tepat.

Dengan demikian, metode pembelajaran digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik dalam pembelajaran sehingga informasi/materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Metode pembelajaran juga disebut sebagai cara pembentukan atau pematapan pengertian terhadap suatu penyajian informasi atau bahan ajar, metode pembelajaran harus ada dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberi ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas peserta didik. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen-komponen pembelajaran. Belajar merupakan bentuk pengalaman hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.<sup>14</sup>

Purwanto menyimpulkan beberapa elemen penting yang mencirikan pengertian belajar dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli seperti Hilgard dan Bower, Gagne, Morgan, dan Witherington. Elemen tersebut yaitu:

- a. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah pada tingkah laku yang lebih baik, namun ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk juga.
- b. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman; dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap

---

<sup>14</sup> Suprijono Agus “*Cooperative Learning*” (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), Hlm.3-4.

sebagai hasil belajar seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.

- c. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relative mantap, harus merupakan hasil daripada suatu periode waktu yang cukup panjang. Berapa lama periode waktu itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti, tetapi perubahan itu hendaknya merupakan akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung.
- d. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap.<sup>15</sup>

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dikemas oleh pembelajar atas dorongan gagasan barunya yang merupakan dari langkah-langkah belajar, sehingga dapat memperoleh kemajuan hasil belajar. Pembelajaran inovatif juga mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru atau instruktur atau lainnya yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi.<sup>16</sup>

## 2. Pengertian Metode Bermain Kreatif Inovatif

Bermain adalah kegiatan anak secara alamiah. Mainan berpengaruh terhadap pertumbuhan anak. Kadang-kadang anak-anak lebih mementingkan bermain dari pada makan dan minum. Dalam ilmu jiwa, teori tentang mainan ini mendapat perhatian yang cukup luas dan dalam. Ada jenis mainan yang dapat meningkatkan perkembangan intelek (kognitif). ada mainan untuk pembinaan psikomotor, ada juga mainan yang bermanfaat bagi pembinaan efektif anak. Tidak hanya anak-

---

<sup>15</sup> Herawati, "Memahami Proses Belajar Anak," *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh* 4, no. 1 (2018): 27–48, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>.

<sup>16</sup> Feri Tiona "Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SDMI (Aulia Ar Rakhman Awaludin).

anak saja yang suka bermain, sampai orang dewasa pun mereka masih suka bermain yang berubah hanya jenis mainan yang disenanginya.<sup>17</sup>

Bermain merupakan hal yang tidak asing lagi bagi anak, setiap anak melakukan kegiatan bermain karena bermain merupakan dunianya anak-anak. Secara Bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktifitas yang langsung atau spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra dan seluruh anggota tubuhnya.

### 3. Tujuan Bermain Kreatif Inovatif

Tujuan dari bermain untuk melatih kecepatan peserta didik dalam berfikir serta mengambil Tindakan menambah wawasan para peserta didik dalam pembelajaran lebih interaktif dan inovatif serta dapat lebih mendalami materi bahwa dalam belajar itu asyik, menikmati, mendalami, dan menjiwai dalam pembelajaran matematika. Peserta didik merasakan kepuasan karena dengan adanya belajar dengan bermain mereka akan merasakan senang dan akan menikmati di setiap permainan tersebut.

Menurut peneliti, inilah yang menjadi permasalahan dalam Pendidikan selama ini tidak menempatkan anak sebagai subjek, dunia anak merupakan dunia bermain tetapi pembelajaran selama ini yang tersampaikan tidak melalui permainan, usia anak merupakan usia yang paling kreatif dalam hidup manusia, namun dunia Pendidikan kurang memeberikan kesempatan bagi pengembangan kreativitas.<sup>18</sup>

Pembelajaran dengan inovasi yang baru akan menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, dan inovatif sehingga perlu ada pendekatan pembelajaran yang lebih bermakna yang menekankan pada masalah-masalah realistic yang dapat bermunculan konsep-konsep

---

<sup>17</sup> Ahmad Tafsir “*Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*” (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), Hlm. 172.

<sup>18</sup> Nuriana Rachmani Dewi “Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika”(Klaten: Lakeisha,2022), Hlm. 199

matematika. Peserta didik diberikan kesempatan mengaplikasikan konsep-konsep matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari atau dalam bidang lainnya.

#### 4. Jenis dan Klasifikasi Bermain Kreatif

Mengembangkan program kegiatan bermain, ada beberapa hal yang tidak boleh diabaikan diantaranya memilih aktivitas yang didalamnya ada aspek perkembangan. Melalui kegiatan bermain bebas, efektif, aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Cosby dan sawyer menyatakan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat dan untuk beraktivitas. Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan di dalam program bermain anak yang digolongkan oleh Jefree, Mc. Conkey, dan Hewson sebagai berikut:

- a. Eksploratif (*exploratory play*)
- b. Permainan dinamis (*energetic play*)
- c. Permainan dengan ketrampilan (*skillful play*)
- d. Permainan sosial (*social play*)
- e. Permainan kognitif (*imaginative play*)
- f. Permainan teka-teki (*puzzle-it-out play*).

Keenam jenis permainan tersebut pada dasarnya satu dengan yang lainnya saling berkaitan sehingga dalam pelaksanaannya bisa saja salah satu permainan dapat mengembangkan jenis permainan yang lainnya. Keterpaduan ini menjadi suatu daya Tarik tersendiri bagi anak-anak.<sup>19</sup>

Selain jenis permainan tersebut diatas, untuk lebih memfokuskan pada permainan kreatif yang dikembangkan maka merujuk pada

---

<sup>19</sup> Yuliana Nurani Sujiona dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hlm. 42

paparan lopes dalam tulisannya menyatakan bahwa permainan kreatif dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Pertanyaan kreatif (creative questioning) yang berhubungan dengan pertanyaan terbuka, menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indra, pernyataan tentang perubahan. pertanyaan yang membutuhkan beragam jawaban, dan pertanyaan yang berhubungan dengan suatu proses atau kejadian.
- b. Gerakan kreatif (creative movement) berupa kegiatan bermain yang lebih menggunakan otot-otot besar seperti permainan aku seorang pemimpin dimana seorang anak melakukan Gerakan tertentu dan anak lain mengikutinya berpantomim atau kegiatan membangun dengan pasir, lumpur, atau tanah liat.
- c. Kreasi terhadap objek (objek creation) berupa kegiatan bermain dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek, seperti menggabungkan potongan-potongan benda sehingga menjadi bentuk benda.
- d. Permainan drama kreatif (creative dramatic play) berupa permainan anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku orang, Hewan ataupun tanaman. Hal ini dapat membuat mereka memahami dan menghadapi dunia seperti bermain peran.
- e. Cerita bersambung (continuing story) berupa kegiatan bermain dimana guru memulai awal sebuah cerita dan setiap anak menambahkan cerita selanjutnya bagian pembagian seperti cerita dengan menggunakan buku besar (big book).

Kegiatan-kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan pasif. Hurlock menggolongkan bermain menjadi dua macam, yaitu:

- a. Bermain aktif, ialah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk permainan aktif

b. Bermain pasif, yaitu permainan yang bersifat hiburan semata.

Artinya, anak tidak ikut secara aktif dalam proses permainan<sup>20</sup>

Selain pemaparan jenis dan klasifikasi bermain kreatif diatas, melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapatkan gambaran tentang terhap perkembangan dan kemampuan umum peserta didik. Bentuk-bentuk bermain tersebut antara lain meliputi:

a. Bermain Sosial

Peran guru yang mengamati cara bermain peserta didik dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda.<sup>21</sup>

Dimaksudkan derajat partisipasi yang berbeda disini yaitu setiap peserta didik pada saat melakukan kegiatan bermain berbeda-beda ada peserta didik yang asik bermain seorang diri, ada peserta didik yang hanya menjadi penonton saja melihat teman-temannya yang lain bermain dengan menggunakan alat permainan yang sama namun mereka bermain sendiri-sendiri.

b. Bermain Dengan Benda

Piaget mengemukakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan objek yang meliputi bermain praktis, bermain simbolik dan bermain dengan peraturan-peraturan.

Bermain praktis merupakan bentuk permainan dimana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan. Bermain simbolik, dalam bermain simbolik tersebut anak menggunakan daya imajinasinya. Satu permainan yang dapat dimainkan dengan peraturan yang dibuat sendiri. Bagaimana cara anak menggunakan alat permainan

---

<sup>20</sup> Fadillah, dkk, *edutainment Pendidikan anak usia dini menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm.37

<sup>21</sup> Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta,2013), hlm.103-104.

dengan membuat peraturan-peraturan tertentu tergantung pada pengalaman dan kematangan peserta didik.<sup>22</sup>

c. **Bermain Sosio Dramatik**

Bermain dengan sosio dramatic sangat penting digunakan untuk mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan ketrampilan sosio. Tidak semua anak memiliki pengalaman bermain sosio dramatik. Oleh karena itu guru diharapkan memberikan pengalaman dalam bermain sosio dramatik. Seperti contoh pada saat pembelajaran materi uang pada mata pelajaran materi matematika digabungkan dengan pelajaran IPS anak diminta untuk mempraktekan praktik jual beli, ada anak yang berperan sebagai penjual dan ada yang berperan sebagai pembeli.

**5. Manfaat Metode Bermain**

Pada saat bermain otak anak-anak dalam keadaan santai. Sehingga informasi dapat dipahami dengan mudah. Dengan bermain, peserta didik akan terasah pengetahuan, motorik, emosi, dan kreatifitasnya. Dengan bermain, pembelajarann akan menjadi menyenangkan peserta didik tidak akan merasa jenuh jika pembelajaran dengan metode bermain. Bermain bagi anak-anak sangat memberikan manfaat bagi mereka. Anak akan mengenal berbagai jenis permainan dan masing-masing permaianan memiliki manfaat yang berbeda-beda, sehingga mereka akan semakin berkembang dan fokus dalam belajar.

Bermain nyatanya sangat diperlukan juga untuk menjaga Kesehatan mental bermain merupakan obat terbaik dengan adanya bermain peserta didik akan memiliki jiwa sosial yang sangat baik, bermain untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan, baik kesulitan dalam berinteraksi dan mengekspresikan diri atau kesulitan

---

<sup>22</sup> Soemarti Patmonodewo, Pendidikan Anak Prasekolah, (Jakarta: Rineka Cipta,2013), hlm.106-107.

menyesuaikan diri dengan lingkungan dan orang lain. Bermain dengan bebas akan memberikan solusi untuk mengatasi masalah mereka yang pada akhirnya mereka akan memberikan solusi untuk mengatasi masalah mereka yang pada akhirnya mereka akan mampu untuk mengekspresikan diri mereka dengan percaya diri.

Setiap permainan memiliki batas-batasnya sendiri, baik menurut waktu maupun ruang. Keterbatasan tersebut menjadikan permainan sebagai aktivitas yang terdiri dari beberapa aktivitas, lepas dari kegiatan-kegiatan yang lainnya. Terbatasnya waktu ketika permainan dimulai pada saat tertentu dan selesai di waktu yang terbatas, permainan menciptakan suasana yang sangat menyenangkan dan berkembang dalam suasana permainan.

#### **6. Faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Belajar dan Bermain**

Beberapa faktor yang berkaitan dengan pengaruh hasil belajar peserta didik, yang paling utama adalah rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan baik dan sungguh-sungguh, adapun faktor lain merupakan kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik serta kurang menariknya guru dalam melakukan pembelajaran. Selain itu, juga lingkungan sarana dan prasarana pendukung juga ikut berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Dari kesulitan peserta didik dalam mempelajari matematika, terlihat bahwa pelajaran itu sangat bergantung dari bagaimana cara guru mengajarkan mata pelajaran yang bersangkutan kepada peserta didik serta media yang di gunakan oleh guru mengajarkan mata pelajaran yang bersangkutan kepada peserta didik serta media yang digunakan guru untuk mengurangi tingkat keabstrakan materi yang diajarkan. Guru dapat mengubah rasa takut peserta didik terhadap pembelajaran matematika, dengan berusaha dalam menyampaikan materi pelajaran membuat peserta didik senang, sehingga membangkitkan motivasi serta keaktifan siswa dalam

belajar.<sup>23</sup> Peserta didik lebih menyukai berbagai kegiatan bersifat aktif, bukan yang pasif. Agar tujuan dari bermain dapat tercapai dan jalannya permainan bisa berlangsung dengan baik, maka ada berbagai factor yang mempengaruhi kegiatan belajar dan bermain. Adapun factor yang mempengaruhi tersebut adalah sebagai berikut:<sup>24</sup>

- a) Kesehatan, peserta didik akan lebih sehat semakin banyak energinya untuk belajar dan bermain.
- b) Perkembangan motorik, permainan peserta didik pada setiap usia melibatkan koordinasi motoric. Apa saja yang akan dilakukan waktu bermain dan belajar bergantung pada perkembangan motorik perserta didik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan peserta didik dalam belajar dan bermain.
- c) Intelegency, pada setiap usia, peserta didik yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam belajar.
- d) Jenis kelamin, anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang manantang, sedangkan anak perempuan lebih kepada hal-hal yang sederhana.
- e) Lingkungan, lingkungan yang kurang mendukung akan dapat mempengaruhi peserta didik dalam belajar dan bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan

---

<sup>23</sup> Risky M Putri., "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mi Tarbiyatul Islamiyah Didesa Winong," *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Snapmat) 2022*, no. 2 (2022): 29–36, <https://conference.umk.ac.id/index.php/snapmat/article/view/177%0Ahttps://conference.umk.ac.id/index.php/snapmat/article/download/177/188>.

<sup>24</sup> Fadillah & dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014). hlm. 38-39.

kurang rasa bermainnya di bandingkan dengan lingkungan yang banyak anak-anak.

- f) Status sosial-ekonomi, anak dari kelompok sosio ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan permainan yang lebih mahal. adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sangat sederhana.
- g) Jumlah waktu bebas, jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Artinya, anak yang memiliki waktu luang lebih banyak dapat memanfaatkan untuk bermain. Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan bermainnya sangat kurang. Sebab, ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkannya.
- h) Peralatan bermain, peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya misalnya, dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura, kemudian balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.

Menurut Purwanto hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan Pendidikan.<sup>25</sup> Ada 2 faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya sikap peserta didik yang cenderung tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, minat peserta didik yang masih rendah, tingkat kecerdasan yang masih di bawah rata-rata, dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang. sedangkan faktor eksternal nya meliputi guru yang masih

---

<sup>25</sup> Purwanto, Evaluasi hasil belajar, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), cet. 6, hlm. 54

menggunakan metode ceramah, penggunaan media pembelajaran yang tidak dapat menarik siswa, lingkungan keluarga yang tidak mendukung, suasana rumah yang ramai yang mengakibatkan peserta didik menjadi tidak nyaman saat belajar. Permasalahan inilah yang membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dan berdampak terhadap rendahnya minat belajar matematika.<sup>26</sup>

Menurut Arden N. Frandsen dalam Sardiman ada beberapa faktor yang mendorong seseorang untuk belajar, faktor tersebut adalah: Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas, Adanya sifat yang kreatif pada orang yang belajar dan adanya keinginan untuk selalu maju, Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-temannya, Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan kooperasi maupun dengan kompetisi, Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.<sup>27</sup>

Kegiatan pengajaran guru mempunyai kedudukan sentral, sebab dialah yang berperan sebagai sutradara dan sekaligus sebagai aktor. Berhasil tidaknya suatu proses pengajaran juga sangat ditentukan oleh usaha guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik. Oleh karenanya, faktor guru sangat dominan sekali dalam memengaruhi kualitas pengajaran. Hal ini tidak berarti faktor-faktor yang lain tidak diturut andil dalam memengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar, hanya yang paling dominan yaitu guru.

Adapun variable guru yang paling dominan memengaruhi kualitas pengajaran adalah kompetensi professional yang dimilikinya, artinya kemampuan dasar harus dimilikinya missal dalam bidang kognitif, (intelektual) seperti penguasaan bahan, bidang sikap seperti mencintai profesi, dan bidang perilaku seperti ketrampilan mengajar, menilai hasil belajar siswa dan lain-lain, dengan kompetensi

---

<sup>27</sup> Herawati, "Memahami Proses Belajar Anak."

professional ini, maka guru dituntut untuk menguasai subjek materi yang diembangkannya dan penguasaan metodologi pengajaran. Kualitas pengajaran dipengaruhi juga oleh karakteristik kelas, artinya bahwa berlangsungnya proses belajar mengajar juga di tentukan oleh keadaan, kondisi kelas waktu berlangsungnya proses belajar mengajar.<sup>28</sup>

## 7. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga merupakan alat bantu/alat yang digunakan untuk mempermudah pemakaian suatu informasi. Dalam dunia Pendidikan, alat peraga dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar pesan yang ingin disampaikan dapat di terima dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Alat peraga tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar namun dapat pula untuk membangun pemahaman konsep dalam pembelajaran tersebut. Memahami konsep matematika yang abstrak, anak memerlukan alat peraga sebagai benda konkrit sebagai perantara. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Eman Suherman berpendapat manfaat menggunakan alat peraga adalah sebagai berikut:

- a) Proses belajar mengajar termotivasi. Baik peserta didik maupun guru dan terutama peserta didik minatnya akan timbul. Ia akan merasa senang, terangsang tertarik dan karena itu akan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika.
- b) Konsep matematika tersajikan dalam bentuk konkrit dan karena itu akan lebih dapat dipahami, dimengerti dan dapat ditanamkan pada tingkat-tingkat yang lebih rendah.
- c) Hubungan antara konsep abstrak matematika dengan benda-benda di alam sekitar akan lebih dapat dipahami.

---

<sup>28</sup> Sunhaji “*Strategi Pembelajaran*” (Yogyakarta: GrafindomLitera Media,2009), Hlm.19

- d) Konsep-konsep abstrak yang disajikan dalam bentuk konkrit yaitu dalam bentuk model matematika.

### 8. Jenis-jenis Alat Peraga

Terdapat jenis alat peraga, jenis-jenis alat peraga di bedakan menjadi alat peraga dua dan tiga dimensi dan alat peraga yang diproyeksikan antara lain: Alat peraga dua dan tiga dimensi, alat peraga dua dimensi artinya alat peraga yang memiliki panjang dan lebar, sedangkan alat peraga tiga dimensi selain mempunyai panjang dan lebar, juga memiliki tinggi. Contohnya dari alat peraga dua dan tiga dimensi antara lain adalah bagan, grafik, poster, papan tulis. Alat peraga yang diproyeksikan artinya alat peraga yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Contoh dari alat peraga yang diproyeksikan antara lain adalah film, slide, dan video.

Harry Sukarman berpendapat terdapat lima belas macam alat peraga matematika yaitu antara lain;

- a. Kartu lambing bilangan, alat peraga ini berfungsi untuk mengerjakan konsep bilangan dari 0 sampai 9 dan tanda operasi penjumlahan dan pengurangan, serta menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan
- b. Papan panel, alat ini berfungsi untuk memperagakan secara klasikal materi-materi yang memerlukan alat peraga yang berlapis tipis, antara lain kartu lambing bilangan dan kartu gambar benda konkrit.
- c. Model bangun datar, berfungsi untuk membantu pemahaman siswa tentang konsep bangun datar
- d. Model bangun ruang, berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami pengertian dan unsur-unsur bangun-bangun ruang.
- e. Blok dienes, dapat digunakan dalam mengerjakan konsep atau pengertian nilai tempat suatu bilangan serta operasi penjumlahan dan pengurangan.

- f. Jam, dapat dipergunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep waktu dan mampu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.
- g. Lembar peraga atau tabel untuk mempermudah siswa dalam menghafal angka.

## **9. Kelebihan dan Kekurangan dalam Bermain Menggunakan alat Praga**

Penggunaan media pada saat ini sangatlah penting untuk peserta didik MI, sehingga dalam pelajaran matematika khususnya mereka akan senang dan memperhatikan gurunya. Pembelajaran tersebut diharapkan akan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, sebab dapat menampilkan penyajian materi secara menarik. Selain itu dalam mempelajari materi dan soal-soal matematika memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dan berlatih dalam suasana menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

Diantara bentuk media pembelajaran media alat praga yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar peserta didik lebih efektif dan efisien. Untuk itu, seorang guru harus mampu memilih dan menentukan berbagai aspek yang dapat menunjang proses pembelajaran yang tepat supaya peserta didik mudah menerima pembelajaran dan tidak pasif saat kegiatan belajar mengajar. Ketepatan dalam memilih alat praga dan metode pembelajaran tertentu didasarkan pada karakteristik materi yang akan di sampaikan, keadaan kelas, jumlah siswanya, maupun fasilitas yang ada di sekolah tersebut.<sup>29</sup>

Media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan dan kelebihan tentunya. Dalam penggunaan media tersebut, sebagai

---

<sup>29</sup> Ahmad Arifuddin, Syibli Maufur, and Farida Farida, "Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di SD/MI," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2018): 10.

pendidik harus bijak dalam memaksimalkan kelebihan dan meminimalkan kekurangan dalam media alat praga tersebut diantaranya:

- a. Kelebihan penggunaan alat praga
  - 1) Menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran menjadi lebih menarik.
  - 2) Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah untuk memahaminya.
  - 3) Metode mengajarpun akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan.
  - 4) Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar
- b. Kekurangan penggunaan alat praga
  - 1) Mengajar dengan menggunakan alat praga akan lebih menuntut guru.
  - 2) Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan.
  - 3) Perlu kesediaan berkorban secara materil.

## **B. Pembelajaran Matematika di MI**

### **1. Pengertian Pembelajaran Matematika**

Matematika berasal dari Bahasa latin, yaitu *mathematika* yang berasal atau diambil dari kata *methematike* memiliki hubungan yang kata artinya tidak jauh berbeda yaitu *mathein* atau *mathenein* yang berarti belajar atau berfikir. Matematika adalah mata pelajaran yang dipelajari dari Pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Matematika menjadi pelajaran yang penting. Alesannya karena matematika menjadi dasar dan utama dalam mempelajari ilmu yang lainnya.<sup>30</sup>

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang yang mampu mengelola informasi dan teknologi untuk dapat menguasai kemampuan, kemampuan tersebut membutuhkan pemikiran yang kreatif.

---

<sup>30</sup> Septy Nurfadhillah et al., "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah," *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021): 289–298, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

Oleh karena itu di perlukannya suatu program Pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir secara kreatif. Matematika merupakan suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan tentang menghitung.<sup>31</sup>

## 2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di berikan kepada semua peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang menengah, hal ini untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analisis, sistematis, kritis, serta kemampuan bekerja.

Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih perkembangan dan kecerdasan otak. Matematika itu sangat diperlukan untuk melatih ketrampilan otak, untuk menganalisis dan juga menyelesaikan sebuah masalah. Atau tujuan dari pembelajaran matematika merupakan kemampuan untuk menjelaskan keterkaitan antara konsep atau bisa disebut dengan kemampuan koneksi matematis. Pada dasarnya setiap anak itu memiliki kemampuan koneksi matematis yang berbeda-beda. Peserta didik yang memiliki kemampuan koneksi matematis akan lebih mudah memahami materi secara keseluruhan dan akan bertahan dengan lama. Peserta didik akan mampu melihat hubungan antar topik dalam matematika maupun kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya pembelajaran matematika tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik agar mampu untuk memahami konsep-konsep dalam matematika, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, berkomunikasi secara tematik, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Dalam pembelajaran matematika guru mengantarkan peserta didik untuk dapat menggali atau menggunakan penalaran, mampu memecahkan masalah, dan dapat melihat kegunaan

---

<sup>31</sup> Hasratuddin, "Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA* 6, no. 2 (2020): 130–141, <http://digilib.unimed.ac.id/960/>.

matematika dalam kehidupan.<sup>32</sup> Untuk melihat keberhasilan pembelajaran matematika, dapat dilihat dari tujuan pembelajaran matematika diantaranya meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, membantu peserta didik dalam memecahkan masalah, meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan peserta didik dalam mengkomunikasikan suatu ide, mengembangkan karakter peserta didik.<sup>33</sup>

Untuk mencapai pemahaman konsep peserta didik dalam matematika bukanlah suatu hal yang mudah karena pemahaman terhadap suatu konsep matematika dilakukan secara individual. Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut, guru dituntut untuk profesional dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Untuk menyikapi hal tersebut, perlu diadakannya pembelajaran yang memanfaatkan sepenuhnya sumber informasi, berusaha memberikan pengertian kepada peserta didik tentang luas dan aneka ragamnya sumber informasi, berhasrat menggantikan sikap pasif peserta didik dalam pembelajaran konvensional, berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menyajikan berbagai kemungkinan tentang bahan pelajaran, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja menurut kecepatan dan kesanggupan masing-masing, lebih fleksibel dalam penggunaan waktu dan ruang belajar, serta berusaha mengembangkan percaya diri dalam hal belajar.<sup>34</sup>

### 3. Fungsi pembelajaran matematika

Fungsi dari pembelajaran matematika sebagai berikut.

#### a. Matematika sebagai suatu alat

---

<sup>32</sup> Helma Helma and Edizon Edizon, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Untuk Penerapan Bahan Ajar Kontekstual Mengintegrasikan Pengetahuan Terkait Dan Realistik," *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 1, no. 1 (2017): 86.

<sup>33</sup> Mia Andani, Oyon Haki Pranata, and Ghullam Hamdu, "Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2021): 404–417.

<sup>34</sup> Fransisco J. Simbolon, Sri Hastuti Noer, and Pentatito Gunowibowo, "Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning (RBL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 8, no. 2 (2020): 77–88.

Dimana guru sangat diharapkan agar para peserta didik diberikan penjelasan untuk melihat berbagai contoh dalam penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pembelajaran lain, dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari. Namun tentunya harus di sesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, sehingga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran matematika di sekolah khususnya yang berada di jenjang sekolah Dasar.

1) Matematika sebagai pola pikir

Matematika sebagai pola pikir siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal uraian matematika lainnya. Bila seseorang peserta didik dapat melakukan perhitungan, tetapi tidak tahu alasannya, maka tentunya ada yang salah dalam pembelajarannya atau ada sesuatu yang belum dipahami. Dalam pembelajaran matematika, para peserta didik dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek.

2) Matematika sebagai ilmu pengetahuan

Matematika sebagai ilmu atau pengetahuan dimana guru harus mampu menunjukkan bahwa matematika selalu mencari kebenaran dan bersedia meralat kebenaran yang telah diterima, bila ditemukan kesempatan untuk mencoba mengembangkan penemuan-penemuan sepanjang mengikuti pola pikir yang jelas.

4. Manfaat pembelajaran matematika

Manfaat pembelajaran matematika dapat membantu berfikir hal yang lebih sistematis dan sangat penting dalam hidup dan kehidupan sehari-hari. Melalui kebiasaan seperti menghitung angka, dan lainnya.

Manfaat matematika juga dapat membuat pemikiran menjadi lebih logis dalam berkembang. Di dalam aspek pelajaran matematika berbicara mengenai kemampuan berfikir logis. Tidak ada asumsi prasangka atau tebak tebakan, matematika ini dibentuk atas dasar kebutuhan pembuktian yang tepat.

Dengan mempelajari matematika bisa menjadi terlatih dalam berhitung semua orang butuh ketrampilan dalam berhitung. Sayangnya hal ini kurang di sadari oleh Sebagian peserta didik selain itu, manfaat matematika juga menjadi teliti, cermat, dan sabar, pelajaran matematika ini hanyalah sebuah syarat dengan soal-soal yang rumit dan Panjang hal tersebut sangat membutuhkan kesabaran dalam menyelesaikannya. Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki kriteria standar harus dipelajari di setiap jenjang Pendidikan di sekolah.<sup>35</sup>

#### 5. Pembelajaran Matematika di SD/MI

Proses pembelajaran disekolah disamping menggunakan buku pembelajaran juga diharuskan kepada guru untuk menggunakan metode yang bermanfaat untuk mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran dengan tanggap, praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan tanggap, praktis dan mudah di pahami oleh peserta didik. Penggunaan metode berhitung sekarang sudah tidak asing lagi bagi siswa MI/SD bahkan hampir semua kebutuhan primer dan sekunder, kebutuhan ekonomi dan Pendidikan. Peran guru sangat penting dibutuhkan untuk mengarahkan peserta didik supaya terjadi proses pembelajaran matematika yang menyenangkan dan mudah memahami materi matematika. Sehingga penggunaan media yang tepat merupakan salah satu upaya guru untuk mengatasi masalah ini yakni menggunakan media berhitung.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Nurfadhillah , “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah.”

<sup>36</sup> Andani, Pranata, and Hamdu, “Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 8, Nomer 2. 2021.

Pembelajaran yang baik terjadi melalui proses. Proses pembelajaran yang baik hanya bisa diciptakan melalui perencanaan yang baik dan tepat, pembelajaran yang diawali dari proses perencanaan dan persiapan yang matang akan menghasilkan pembelajaran sukses. Perencanaan bisa diawali dari hal yang sangat kecil sekalipun seperti menggunakan metode dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan yang baik dan benar maka hal tersebut dapat menunjang dari pada proses pembelajaran.

Matematika awal mulainya merupakan ilmu hitung tentang perhitungan angka-angka untuk menghitung berbagai benda ataupun yang lainnya. Secara umum matematika di definisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola struktur, perubahan, ruang, selain itu, matematika membahas tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak, seperti aljabar, analisis, dan geometri. Dengan begitu matematika merupakan sebuah rumpun ilmu yang membahas tentang ilmu-ilmu perhitungan. Selain itu matematika, membahas tentang ilmu-ilmu yang sifatnya berhubungan dengan logika yang disertai dengan fakta yang akurat.

### **C. Penerapan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif dalam Pelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika bersifat abstrak dan algoritmatika sementara peserta didik usia MI/SD tingkat perkembangan kecerdasannya masih sulit memahami abstrak sehingga dalam hal ini diperlukan inovasi guru dalam menerapkan pembelajaran efektif. Diantara inovasi yang dapat dilakukan guru dengan menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar. Metode pembelajaran mempunyai beberapa peranan yaitu dapat mengkonkritkan hal yang bersifat abstrak dan membantu siswa menjelaskan materi pelajaran yang sulit dipahami secara verbal. Dengan menggunakan media, peserta didik akan lebih menarik perhatiannya dan tidak mudah bosan dalam belajar, serta menyenangkan apalagi jika media tersebut digunakan berupa media berhitung.

Jelas bahwa dengan menggunakan media siswa akan lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika.<sup>37</sup>

#### **D. Penelitian Lain yang Relevan**

Berdasarkan hasil kajian peneliti, terdapat beberapa peneliti terdahulu yang dianggap relevan dengan peneliti yang dilakukan. Hasil peneliti terdahulu yang relevan ini digunakan sebagai bahan rujukan atau referensi, untuk mengetahui perbedaan serta persamaan antara penelitian yang telah ada dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian sebelumnya yang menjadi bahan rujukan, referensi sekaligus sebagai perbandingan peneliti dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Pertama skripsi penelitian karya Noening Andrijayati yang berjudul penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar di PGSD UPP Tegal. Pada penelitian neonisasi sebagai mahasiswa jurusan PGSD fakultas ilmu pendidikan, universitas negeri Semarang sudah sesuai dengan prosedur pembelajaran matematika yang menekankan pada keterlibatan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Skripsi tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti yang penulis lakukan, yakni sama-sama meneliti media pembelajaran dan menjadikan peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran pada mata pelajaran matematika tersebut. Perbedaan terletak pada objek penelitiannya yaitu di Sekolah Dasar UPP Tegal, sedangkan objek penelitian yang penulis lakukan yaitu di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap.

Kedua skripsi penelitian yang berjudul penerapan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 1 MI Al Assyrotussyafiyah yang ditulis oleh Nurlela Hasni bashiroh sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif 3 Hidayatullah Jakarta matematika pada siswa kelas 1 MI Al Assyrotussyafiyah. Hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran matematika pada siklus I dan II. Hasil belajar matematika siklus

---

<sup>37</sup> Yuliana Susanti Stit and Palapa Nusantara, "Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa," *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 3 (2020): 435–448, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

satu diperoleh 70,73% mencapai KKM titik sedangkan pada siklus kedua diperoleh 81,48% mencapai nilai KKM. Dalam skripsi ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang penulis lakukan, yakni sama-sama meneliti tentang penerapan metode bermain. Perbedaanya dengan skripsi tersebut menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan penulis menggunakan penelitian kualitatif dan objek penelitiannya berbeda yaitu di MI Al Assyorotussyafiyah Kebayoran Lama Utara Jakarta Selatan, sedangkan yang penulis lakukan yaitu di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan menerapkan metode bermain dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika.

Ketiga skripsi penelitian yang berjudul Penerapan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Keterampilan Bersosialisasi Anak Usia Dini di RA Mathlahul Huda 02 Argosuko Keden Poncokusumo yang ditulis oleh N'imatul Izza sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam skripsi ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang penulis lakukan, yakni sama-sama meneliti tentang penerapan metode bermain. Perbedaanya dengan skripsi tersebut pada jenjang Pendidikan yang berbeda yakni RA Mathlahul Huda 02 Argosuko Keden Poncokusumo sedangkan yang penulis lakukan di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap.

Berangkat dari ketiga penelitian diatas, maka penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Perbedaan peneliti ini terletak pada kajiannya, dimana peneliti ini memfokuskan pada pembelajaran Matematika dengan menggunakan Metode Bermain Kreatif Inovatif Menggunakan Media Alat Praga di MI Ya BAKII Kuripan Kidul, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sudah ada.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kualitatif, karena jenis penelitiannya yaitu penelitian lapangan (*field research*). Menurut Moleong penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi Tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.<sup>38</sup> Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivism, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif., dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi*.<sup>39</sup> Dalam penelitian ini, penelitian ini menggumpulkan fakta-fakta berupa data dan informasi untuk dapat disusun dan dianalisis.<sup>40</sup> Di tinjau dari sifat data, penelitian ini termasuk penelitian kualitatif karena menggunakan data-data yang disajikan dalam bentuk kalimat atau kumpulan beberapa kata. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami.<sup>41</sup>

Dalam penelitian ini, penulis berupaya menggambarkan tentang penerapan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat praga

---

<sup>38</sup> Dian Rikzy Utari, M. Yusuf Setia Wardana, aries Tika Damayani. Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekoah Dasar* Volume 3 Tahun 2019 P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN:2549-6174.

<sup>39</sup> Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, R & N, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.15.

<sup>40</sup> Sukmawati dan Karmila. *Strategi Guru Menghadapi siswa Yang Malas Mengikuti Pelajaran Matematika Di SMA N 1 Lamasi*. *Pedagogy* Volume 1 Nomor 1 ISSN 2520-3802.

<sup>41</sup> Mohammad Ali, *Strategi Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Angkasa), hlm. 159.

pada pembelajaran matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Dalam penelitian mengambil lokasi di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap karena Penulis tertarik untuk meneliti lokasi tersebut dengan alasan MI Ya Bakii Kuripan Kidul, belum ada yang meneliti terkait penerapan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat praga pada pembelajaran matematika dari segi *administrative* dan teknis juga mendukung untuk diteliti Dari segi metode menggunakan media dan metode bermain juga mendukung untuk diteliti.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak bulan 18 Januari sampai 18 maret 2023. Akan tetapi jika data yang diperoleh masih kurang, maka penulis akan terus melakukan penelitian sampai data menjadi lengkap.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

### **1. Sumber Penelitian**

Subjek penelitian adalah sumber utama data penilaian yaitu mengenai variable-variabel yang diteliti. Sumber data dalam proposal bersifat sementara dan akan berkembang kemudian setelah penelitian di lapangan.<sup>42</sup> teknik sampling yang digunakan dalam memilih sumber data teknik pengambilan data dengan cara pertimbangan tertentu.<sup>43</sup> Pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut dianggap yang paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga dapat memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti.<sup>44</sup> Berdasarkan judul yang telah dipilih teknik penentuan subjek penelitian, maka yang akan penulis jadikan responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>42</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 400

<sup>43</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 219

<sup>44</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 300

a. Kepala Sekolah

Kepala sekolah merupakan pimpinan sebagai penanggung jawab di sekolah. Seperti halnya kegiatan proses belajar mengajar di MI Ya Bakii Kuripan Kidul. Melalui kepala sekolah Bapak K.H. Mufroil S.Pd. Peneliti berharap dapat memperoleh data tentang sekolah, kegiatannya ketersediaan fasilitas sekolah, dan data yang berkaitan dengan masalah yang peneliti angkat yaitu penerapan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga pada pembelajaran matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap.

b. Guru Kelas

Guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Profesi ini tidak sembarang orang bisa melakukan kegiatan belajar mengajar sebagaimana seorang guru.<sup>45</sup> Guru sebagai orang yang bertanggung jawab untuk mengajar semua mata pelajaran di kelas. Dalam penelitian ini peneliti menjadikan subjek utama guru kelas I yaitu Ibu Tri Ngaeniyah, S.Pd. dan Ibu Anisatul Habibah, M.Pd. dapat diperoleh informasi mengenai beberapa hal yang diperlukan dalam proses penelitian. Dari guru dapat diperoleh mengenai gambaran proses pembelajaran secara langsung menggunakan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga pada pembelajaran matematika.

c. Siswa

Siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas IA dan IB, dilakukan dengan terlebih dahulu mengetahui kesulitan-kesulitan, dan kebosanan dalam belajar matematika. Dengan demikian penelitian dapat memperoleh informasi mengenai seberapa tepatnya metode yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan guru kepada peserta didik.

---

<sup>45</sup>Maulana Akbar Sanjani, *Tugas dan Peranan Guru dalam Peningkatan Belajar Mengajar*. jurnal serunai ilmu pendidikan Volume .6, No.1, 2020 e-ISSN 2621-2676.

## 2. Objek Penelitian

Objek merupakan suatu yang akan diteliti oleh penulis dengan merujuk pada isi, yaitu suatu data yang akan dikaji oleh seorang peneliti. Adapun objek yang akan dikaji oleh penulis adalah penerapan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat praga pada pembelajaran matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memerlukan data dan informasi yang berguna untuk bahan pemecahan masalah yang ditemukan dalam penelitian tersebut, untuk itu diperlukan teknik pengumpulan data yang tepat agar peneliti mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk memperoleh data dari penelitian ini penulis menggunakan teknik-teknik pengumpulan data berupa:

#### 1. Teknik Observasi

Observasi berasal dari bahasa latin yang berarti memperhatikan dan mengikuti.<sup>46</sup> Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.<sup>47</sup> Observasi sebagai suatu kegiatan mencari data yang digunakan dengan memakan waktu cukup lama untuk memberikan suatu kesimpulan berupa catatan lapangan yang dikumpulkan secara sistematis. Pada intinya observasi merupakan adanya perilaku yang tampak dan adanya tujuan yang akan dicapai.<sup>48</sup> Observasi objek dapat menjadi metode cepat dan efisien untuk mendapatkan pengetahuan awal dan mengetahui kondisi yang akan diteliti.<sup>49</sup>

Teknik observasi yaitu peneliti turun langsung dalam penelitian berusaha mengobservasi untuk mencari data tentang gambaran berupa

---

<sup>46</sup> Haris Herdiansyah, *Metodologi Pendidikan Kualitatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), hlm.131.

<sup>47</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.203

<sup>48</sup> Umar Sidiq dan Moh.Miftachul Choiri, *metode penelitian kualitatif di bidang Pendidikan*, (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), hlm.68

<sup>49</sup> Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron, *metode penelitian kualitatif*, (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSM), 2019), hlm.123

tindakan, sikap serta seluruh kegiatan antar manusia sesuai dengan subjek yang akan di teliti misalnya pada komunitas, lapangan atau suatu organisasi. Melalui observasi peneliti dapat menggumpulkan data secara langsung dari lapangan. Teknik observasi dalam memperoleh data tidak akan diperoleh dari orang lain tetapi peneliti mendapatkannya sendiri secara langsung setelah melaksanakan observasi.<sup>50</sup>

Observasi pada penelitian ini dilakukan secara langsung di MI Ya Bakii Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap. Peneliti menggunakan pengamat non-partisipasi dengan tidak berpartisipasi secara langsung tetapi sebagai pengamat, mengamati apa yang dilakukan oleh guru. Dalam hal ini, peneliti mengumpulkan data terus terang kepada sumber data, bahwa sedang melakukan penelitian. Jadi mereka yang diteliti mengetahui sejak awal sampai akhir tentang aktivitas peneliti.<sup>51</sup> Peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran matematika yang menggunakan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga dan bagaimana kondisi peserta didik dengan digunakannya metode tersebut. bukan hanya kondisi peserta didik tersebut melainkan hasil tetapi juga bagaimana hasil dari belajar siswa menggunakan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga.

## 2. Teknik Interview (wawancara)

Wawancara adalah penemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>52</sup> Wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.<sup>53</sup>

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemui permasalahan

---

<sup>50</sup> Cony R, Semiawan, *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan Keunggulannya*, (Jakarta: Grasindo ,2010), hlm. 112

<sup>51</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.310.

<sup>52</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.317.

<sup>53</sup> Sudaryono, Gaguk Margono, Wardani Rahayu, *Pengembangan instrument Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm.35

yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil<sup>54</sup> wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan dapat dilakukan dengan tatap muka ataupun menggunakan telepon. Sedangkan dalam penelitian ini, wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur.

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan diperoleh. Oleh sebab itu, pengumpul data dalam melakukan wawancara telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis dan alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian dari berbagai pihak yang berhubungan dengan proses penelitian mengenai metode yang digunakan. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

a. Guru kelas I MI Ya Bakii Kuripan Kidul

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas I di MI Ya Bakii Kuripan Kidul untuk menggali informasi mengenai penerapan metode metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat praga pada pembelajaran matematika.

b. Siswa kelas I

Wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas I MI Ya Bakii Kuripan Kidul dilakukan untuk menggali informasi mengenai penerapan metode metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat praga pada pembelajaran matematika.

Dari beberapa pihak di atas diharapkan dapat membantu peneliti untuk mendapatkan data penelitian yang valid dan sesuai dengan yang sesungguhnya.

---

<sup>54</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 194.

### 3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi dalam mengadakan penelitian ialah yang bersumber pada tulisan, penelitian menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.<sup>55</sup> Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan dan berbentuk karya-karya monumental seni dari seseorang.<sup>56</sup> Studi dokumentasi ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam metode kualitatif.<sup>57</sup>

Metode dokumentasi yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah penggunaan dokumen-dokumen yang dimiliki oleh MI Ya Bakii Kuripan Kidul berupa catatan atau buku profil MI Ya Bakii Kuripan Kidul dan lain sebagainya. Dengan menggunakan metode dokumentasi dapat mengetahui berbagai macam keterangan gambaran umum MI Ya Bakii Kuripan Kidul, sejarah berdirinya visi-misi dan tujuan, letak geografis, struktur organisasi, keadaan guru, karyawan dan siswa, keadaan sarana dan prasarana, kegiatan-kegiatan yang diadakan, peraturan siswa yang ada di madrasah, evaluasi, kurikulum, peningkatan kedisiplinan, dan lain-lain yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari data dan Menyusun secara sistematis data yang diperoleh dan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, Menyusun kedalam pola dan memiliki mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga

---

<sup>55</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.319.

<sup>56</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.329.

<sup>57</sup> Sudaryono, Gaguk Margono, Wardani Rahayu, *Pengembangan instrument Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm.41.

mudah dipahami diri sendiri dan orang lain.<sup>58</sup> Miles dan Humberman dalam bukunya Sugiono, mengemukakan bahwa aktifitas dan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sehingga datangnya sudah jenuh. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data secara global adalah sebagai berikut.<sup>59</sup>

#### 1. Reduksi Data

Proses reduksi data adalah proses memilah-milah data yang diperlukan dan sangat berhubungan dengan penelitian, namun tidak serta merta membuang data yang kurang berhubungan karena data tersebut bisa digunakan untuk menunjang penelitian. Dari data yang diperoleh maka dipilih Kembali data yang akan di butuhkan pada saat penelitian, sehingga dalam penyusunan data tidak mengalami kesulitan.

Informasi yang sudah dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, dikelompokkan ke dalam beberapa kategori yang berkaitan dengan penerapan metode bermain kreatif inovatif dan teori Lopes. Dalam teorinya Lopes mengatakan bahwa permainan kreatif dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Pertanyaan kreatif (creative questioning) yang berhubungan dengan pertanyaan terbuka, menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indra, pernyataan tentang perubahan, pertanyaan yang membutuhkan beragam jawaban, dan pertanyaan yang berhubungan dengan suatu proses atau kejadian.
- b. Gerakan kreatif (creative movement) berupa kegiatan bermain yang lebih menggunakan otot-otot besar seperti permainan aku seorang pemimpin dimana seorang anak melakukan Gerakan tertentu dan anak lain mengikutinya berpantomim atau kegiatan membangun dengan pasir, lumpur, atau tanah liat.
- c. Kreasi terhadap objek (objek creation) berupa kegiatan bermain dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek, seperti

---

<sup>58</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.335.

<sup>59</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.337-345.

menggabungkan potongan-potongan benda sehingga menjadi bentuk benda.

- d. Permainan drama kreatif (creative dramatic play) berupa permainan anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku orang, Hewan ataupun tanaman. Hal ini dapat membuat mereka memahami dan menghadapi dunia seperti bermain peran.
- e. Cerita bersambung (continuing story) berupa kegiatan bermain dimana guru memulai awal sebuah cerita dan setiap anak menambahkan cerita selanjutnya bagian pembagian seperti cerita dengan menggunakan buku besar (big book).

Kemudian data-data yang tidak berkaitan dengan penerapan metode bermain kreatif inovatif dan teori Lopes di buang sedangkan data yang sudah sesuai diambil dan diterapkan pada pembahasan. Data yang diperoleh dari hasil wawancara berdasarkan pada keamatan kaitannya. Data yang memiliki kaitan yang erat dipilih sedangkan data yang tidak memiliki kaitan erat dibuang.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses penyusunan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan Tindakan. Dalam hal ini peneliti akan menarasikan penjelasan dan gambaran mengenai penerapan metode metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat praga pada pembelajaran matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul. Secara jelas yang bertujuan menyampaikan berbagai fakta yang peneliti temukan dilapangan.

## 3. Menarik Kesimpulan

Menarik kesimpulan ini merupakan Langkah terakhir dan proses penelitian yang akan dilakukan. Kesimpulan awal akan dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Metode ini penulis gunakan untuk mengambil poin-poin penting dari berbagai informasi yang diperoleh di MI Ya Bakii Kuripan Kidul.

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyajian Data dan Pembahasan**

##### **1. Perencanaan Penerapan Metode Bermain Kreatif Inovatif Menggunakan Media Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul**

Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran umum yang diajarkan mulai dari sekolah dasar, matematika merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan pola pikir, penalaran, dan logika. Dalam pembelajaran matematika para peserta didik dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang ada pada objek. Tetapi semua itu harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan peserta didik sehingga pada akhirnya akan sangat membantu dalam kelancaran pada proses pembelajaran ketika berlangsung.

Dalam pembelajaran juga terdapat beberapa unsur yang saling mendukung satu sama lain khususnya dalam media dan metode. Metode dan media sangat penting digunakan dalam pembelajaran. Saat ini sangat banyak metode yang kreatif inovatif digunakan oleh guru dalam sebuah pembelajaran, khususnya untuk guru matematika karena dengan menggunakan metode dan media yang kreatif akan memudahkan peserta didik dalam menerima materi dari pembelajaran tersebut.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan mata pelajaran yang menakutkan selain itu juga bisa dikatakan bahwa belajar matematika amat membosankan tidak menyenangkan sama sekali. Karena itu masih

banyak peserta didik masih banyak yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika karena mereka sudah beranggapan bahwa matematika itu pelajaran yang sulit.

Di dalam pembelajaran matematika seorang guru juga harus memahami kemampuan-kemampuan peserta didiknya yang berbeda-beda. Hal ini juga disebabkan karena penguasaan dan daya tangkap peserta didik terhadap kompetensi di dalam pembelajaran matematika yang beragam, oleh karena itu guru harus kreatif dalam memilih strategi atau metode yang membuat siswanya akan paham tentang matematika dan lebih aktif. Selain itu guru juga harus menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan tidak membuat siswa akan merasa tertekan dan bosan saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut digunakan metode bermain kreatif inovatif dengan menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran matematika untuk menarik minat belajar peserta didik dan tidak membuat siswa merasa bosan dan terpaksa pada saat proses kegiatan belajar berlangsung.

Sebelum proses pembelajaran guru membuat sebuah perencanaan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang akan disampaikan. selanjutnya membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dengan dibuatnya sebuah RPP dimaksud agar proses pembelajaran sesuai dengan rencana sebelumnya.<sup>60</sup>

Adapun rencana pelaksanaan pembelajaran dikembangkan secara rinci dari suatu materi pelajaran yang mencakup: Identitas sekolah, mata pelajaran dan kelas / semester, materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, media alat dan sumber, Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan penilaian.

---

<sup>60</sup> Hasil wawancara Dengan Guru Kelas 1

a. Perencanaan Pembelajaran

- 1) Identitas Sekolah : MI Ya Bakii Kuripan Kidul
- 2) Mata Pelajaran : Matematika
- 3) Materi Pokok : Bangun Ruang
- 4) Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
- 5) Tujuan Pembelajaran : dengan mengamati media siswa mampu mengidentifikasi benda-benda yang berbentuk, bola, balok, dan kubus, di dalam kelas.

Setelah mengidentifikasi, siswa mampu mengelompokan benda-benda konkret berdasarkan bentuk bangun ruangnya dengan tepat.

- 6) Metode Pembelajaran: Permainan, simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
  - 7) Media Pembelajaran: Kotak misteri box, kardus, gelas, buku, kertas lipat berbentuk segitiga
  - 8) Langkah-langkah: Kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup
  - 9) Penilaian: Penilaian pengetahuan, penilaian ketrampilan, penilaian sikap.
- b. Langkah-langkah yang guru lakukan saat pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga:

- 1) Memahami isi dan bentuk permainan.

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran terlebih dahulu guru memahami dari bentuk permainan apa yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi pelajaran. Sebelum proseskegiatan pembelajaran matematika guru terlebih dahulu menyiapkan media apa saja yang akan digunakan. Selain menggunakan alat peraga yang konkrit yang dibuat guru juga memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar.

2) Pembagian peserta atau kelompok

Guru biasanya mengelompokkan peserta didik menjadi 3-4 peserta didik sebelum mulai pembelajaran dengan menggunakan metode permainan yang sesuai. Sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain agar lebih kondusif.

3) Petunjuk permainan

Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu memberitahukan cara atau aturan dalam bermain. Agar peserta didik tidak merasabingung dan peserta didik lebih paham dengan apa yang akan mereka kerjakan.

4) Memulai permainan

Setelah itu kegiatan pembelajaran dimulai dengan permainan sesuai prosedur yang sudah disepakati bersama antara guru dan peserta didik. Sebelum kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga pada pembelajaran matematika, terlebih dahulu guru memberi pengarahan kepada peserta didik atau menjelaskan dengan jelas sehingga peserta didik paham dalam aturan mainnya.

5) Evaluasi

Kemudian setelah pembelajaran selesai, tak lupa guru mengevaluasi hasil dari kegiatan peserta didik saat bermain. Guru memberitahu siapa yang memenangkan permainan dan siapa yang kalah biasanya guru juga memberikan penjelasan bahwa diantara peserta didik tidak ada yang boleh merasa kecewa kepada peserta didik yang kalah dalam permainan, kemudian guru membuka forum untuk saling memberikan argumrn dari masing-masing peserta didik dan yang terakhir guru memberikan

kesimpulan atas pembelajaran dengan metode bermain kreatif inovatif.

## **2. Pelaksanaan Penerapan Metode Bermain Kreatif Inovatif Menggunakan Media Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul**

Proses pembelajaran matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul menggunakan metode bermain kreatif inovatif khususnya dikelas I. Pada dasarnya anak MI/SD senang dengan dunia bermain. Untuk mendukung peserta didik lebih kreatif, aktif, inovatif, menyenangkan serta siswa tidak merasa jenuh dan bosan diperlukannya adanya permainan yang bervariasi dan tentunya dapat mendidik. Permainan bukanlah tujuan semata tetapi sarana untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya oleh pendidik.

Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat dan untuk beraktivitas. Selain jenis permainan, untuk lebih memfokuskan pada permainan kreatif yang dikembangkan maka merujuk pada paparan Lopes dalam tulisannya menyatakan bahwa permainan kreatif dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Pertama adalah Pertanyaan kreatif (creative questioning) yang berhubungan dengan pertanyaan terbuka, menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indra, pernyataan tentang perubahan. Pertanyaan yang membutuhkan beragam jawaban, dan pertanyaan yang berhubungan dengan suatu proses atau kejadian. Tahap pelaksanaan peneliti melakukan observasi untuk mengamati proses pembelajaran matematika di kelas IA dan 1B MI Ya BAKII Kuripan Kidul.

Metode merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Pendidik harus mampu menentukan metode pembelajaran yang tepat, metode yang tepat harus sesuai dengan

materi dan disesuaikan dengan keadaan peserta didik.<sup>61</sup> Dalam proses penyampaian materi matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul menggunakan beberapa metode ceramah, tanya jawab, bermain kreatif inovatif dari beberapa metode yang di gunakan oleh guru, penulis tertarik untuk meneliti salah satu metode tersebut yaitu bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga tersebut.

Metode bermain kreatif inovatif ini sering digunakan oleh guru pada pembelajaran matematika dikarenakan dengan menggunakan metode ini peserta didik mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan peserta didik lebih aktif dapat berkreasi dalam pembelajaran, selain itu dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar. Terbukti saat pembelajaran berlangsung siswa tampak antusias dalam mengikuti pembelajaran, mereka aktif dalam bertanya dan menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Guru di MI Ya Bakii Kuripan Kidul memiliki metode pembelajaran yang kreatif inovatif menggunakan media alat peraga yang menarik merupakan kesepakatan antar guru kelas 1A dan kelas 1B guru menciptakan pembelajaran matematika dengan metode yang asik, dan menarik, karena peserta didik sering kali merasa bosan, jenuh, karena pembelajaran yang monoton maka peserta didik enggan untuk menghitung maka guru tersebut memiliki metode yang unik untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran.<sup>62</sup> Dengan adanya metode dan media yang menarik peserta didik akan bersemangat dalam belajar matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Tri Ngaeniyah S.Pd. bahwa pada umumnya peserta didik cepat merasa bosan apalagi pada saat pembelajaran berlangsung terutama pada pembelajaran matematika

---

<sup>61</sup> Wawancara dengan guru kelas IB Ibu Anisatul Habibah

<sup>62</sup> Wawancara dengan guru kelas IA dan kelas IB Ibu Tri Ngaeniyah dan Ibu Anisatul Habibah.

anak malas untuk menghitung. Maka dari itu, metode bermain kreatif inovatif menggunakan alat peraga ini sering digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut beliau cara ini yang paling efektif untuk pembelajaran matematika.<sup>63</sup>

Dalam hal ini peneliti mengamati guru kelas 1A yaitu Ibu Tri Ngaeniyah melakukan hal tersebut, memberikan pertanyaan-pertanyaan kreatif sehingga anak dapat menjawab dengan semangat dan tepat. Pertanyaan kreatif yang Ibu Tri gunakan kantung pintar adalah suatu kegiatan dimana anak dipersilahkan untuk mengambil dan menyebutkan nama benda-benda yang ada di dalamnya. Selain itu, apabila memungkinkan, maka anak diperbolehkan untuk memakai benda-benda tersebut dan memeragakan gaya dari tokoh yang diperankannya.

“...siapa yang sudah siap menjawab misteri box ini? Sebelumnya ibu tanya siapa yang tau benda yang berbentuk lingkaran? Benda yan berbentuk persegi? Benda yang berbentuk segitiga? Kalia maju satu persatu ya untuk menebak benda apa yang ada dalam box ini”<sup>64</sup>

Pertanyaan pertama anak menjawab bersama-sama kesiapan mereka untuk melakukan hal yang akan di perintahkan oleh guru kelas 1A, setelah itu guru bertanya mengenai benda yang berbentuk lingkaran secara bersama-sama anak menyebutkan benda yang berbentuk lingkaran menurut pengetahuannya ada yang menjawab jam dinding, uang koin, ban sepeda, donat dan sebagainya. Petanyaan berikutnya di lontarkan lagi secara bersama- sama anak menjawab dengan semangat bentuk benda yang berbentuk persegi ada yang menjawab buku, papan tulis, kotak kardus. Begitu pula dengan pertanyaan benda yang berbentuk segitiga anak-anak sangat antusias menjawabnya.

---

<sup>63</sup> Wawancara dengan Ibu Tri Ngaeniyah selaku guru kelas IA di MI Ya Bakii Kuripan Kidul.

<sup>64</sup> Hasil observasi pada hari Senin 18 Maret

Setelah menjawab pertanyaan dari guru anak-anak maju satu persatu untuk meraba benda apa sih yang ada di dalam box tersebut. setelah jawaban benar anak-anak menyebutkan bentuk benda yang ada di dalam misteri box tersebut. Bedanya dengan teori Lopes permainan kantong pintar ini Ibu Tri menyebut kantong pintar dengan sebutan misteri box, sama-sama menyebutkan benda yang ada didalamnya, namun tidak dijadikan alat untuk bermain peran tetapi dijadikan alat untuk membantu anak mengetahui nama bangun datar.

Kedua adalah Gerakan kreatif (creative movement) berupa kegiatan bermain yang lebih menggunakan otot-otot seperti permainan loncat menjumlahkan berapa banyak holahop yang telah disusun oleh ibu guru. Cara bermainnya guru memanggil 1 anak untuk melompati holahop sedangkan yang lainnya melihat, berapa loncatan yang dilakukan setelah loncatan selesai anak-anak yang duduk menuliskan di buku tulis mereka berapa kali loncatan yang dilakukan siswa yang maju kedepan. Siswa yang maju kedepan untuk meloncat itu bergantian. Permainan ini dilakukan oleh Ibu Ani dengan materi berhitung.<sup>65</sup>

Tahap ke tiga kreasi terhadap objek (objek creation) berupa kegiatan bermain dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek, seperti menggabungkan potongan-potongan benda sehingga menjadi bentuk bangun datar sebagai contoh lingkaran, persegi, persegi panjang, segi tiga dan lain sebagainya.

“... ayo anak-anak kita gabungkan kertas yang sudah ibu bagi menjadi sebuah bangun datar ya. Setelah selesai kalian boleh tunjukan jarimu untuk ibu cek sudah betul atau belum pekerjaan yang kalian lakukan. Sudah siappp? Satu, dua, tiga... mulai”<sup>66</sup>

Dalam hal ini guru menyiapkan potongan kertas ketika digabungkan akan membentuk sebuah bangun datar. Masing-masing anak ada yang mendapat bangun segitiga ada yang mendapatkan

---

<sup>65</sup> Hasil observasi di kelas IB dengan Ibu Anisatul habibah.

<sup>66</sup> Hasil observasi pada hari Selasa 19 Maret 2023

lingkaran, ada juga yang mendapatkan persegi, persegi panjang, trapesium.

Yang ke empat adalah permainan drama kreatif (creative dramatic play) berupa permainan anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku orang, Hewan ataupun tanaman. Hal ini dapat membuat mereka memahami dan menghadapi dunia seperti bermain peran.

Sedangkan yang terakhir adalah cerita bersambung (continuing story) berupa kegiatan bermain dimana guru memulai awal sebuah cerita dan setiap anak menambahkan cerita selanjutnya bagian pembagian seperti cerita dengan menggunakan buku besar (big book).

Dari 5 paparan Lopes yaitu pertanyaan kreatif kreasi terhadap objek, gerakan kreatif, permainan drama kreatif dan cerita bersambung dua di antara dari 5 tidak dipraktikkan oleh guru kelas 1A atau guru kelas 1B. yang tidak di praktikkan yaitu permainan drama kreatif dan cerita bersambung.

Piaget mengemukakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan objek (bermain dengan benda) yang meliputi bermain praktis, bermain simbolik dan bermain dengan peraturan-peraturan. Bermain praktis merupakan bentuk permainan dimana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan. Bermain simbolik, dalam bermain simbolik tersebut anak menggunakan daya imajinasinya. Satu permainan yang dapat dimainkan dengan peraturan yang dibuat sendiri. Bagaimana cara anak menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan-peraturan tertentu tergantung pada pengalaman dan kematangan peserta didik.<sup>67</sup>

Tipe bermain dengan benda juga dilakukan oleh ibu Tri dengan materi mengukur benda dengan cara lebih besar, lebih kecil, lebih

---

<sup>67</sup> Soemarti Patmonodewo, Pendidikan Anak Prasekolah, (Jakarta: Rineka Cipta,2013), hlm.106-107.

panjang dan lebih pendek. Alat peraga yang digunakan ibu Tri agar memudahkan anak untuk memahami materi yang dijelaskan yaitu penggeris Panjang terbuat dari kayu, botol minum aqua gelas, tempat pensil, pensil, anak yang berbadan tinggi dan anak yang berbadan kurang tinggi. Selain membandingkan secara langsung ibu Tri juga menambah nyanyian agar semakin mantap anak memahami materi yang diterangkan.

“...Besar besar besar kecil kecil kecil besar kecil besar kecil aku sudah tau. Panjang panjang panjang pendek pendek pendek panjang pendek panjang pendek aku sudah tau. Tinggi tinggi rendah rendah rendah tinggi rendah tinggi renda aku sudah tau.”<sup>68</sup>

Setelah bernyanyi bersama permainan dimulai dengan cara guru memegang 2 benda yang berbeda besar ketika guru menunjukkan aqua gelas anak menyebutkan kecil sedangkan ketika guru memegang botol minuman yang lebih besar anak-anak menyebutkan besar. Dalam permainan ini anak dituntut agar konsentrasi.

#### f. Hasil Pengamatan Belajar MI Ya Bakii Kuripan Kidul

##### 1) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam dengan nada semangat, tujuannya adalah menarik perhatian peserta didik yang dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dan dilanjutkan dengan membaca doa yang dipimpin oleh seorang peserta didik atau guru. Kemudian guru memberi sapaan menanyakan kabar dan apresiasi dengan mengulang materi yang telah disampaikan dan mengkaitkan dengan pembelajaran yang akan disampaikan.

##### 2) Kegiatan inti

Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru tentang berbagai jenis bangun ruang beserta karakteristiknya, kemudian peserta

---

<sup>68</sup> Hasil Observasi dengan kelas I A

didik bersama kelompoknya mencatat benda-benda yang ada di dalam misteri box dan mengelompokkan benda-benda sesuai dengan jenisnya pada lembar kerja siswa, setelah itu peserta didik menyampaikan hasil diskusi kelompok yang mereka temukan, peserta didik dan guru mendiskusikan hasil dari presentasi masing-masing kelompok.

### 3) Kegiatan penutup

Guru melakukan refleksi dari kegiatan yang telah dilakukan dan membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai materi pembelajaran yang belum dipahami dengan baik. Guru memberikan beberapa soal kepada peserta didik untuk dikerjakan. Kemudian beberapa peserta didik maju untuk mengerjakan di depan. Setelah itu guru mengoreksi lembar jawab peserta didik dan menyimpulkan materi. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana pemahaman pembahasan yang telah diterima oleh peserta didik.

Untuk lebih memahami materi peserta didik diberikan tugas evaluasi berupa beberapa Latihan soal-soal untuk dikerjakan di rumah sebagai bahan agar siswa mau belajar dan mengulang Kembali pelajaran yang telah disampaikan di sekolah. Kemudian guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin Doa dan guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah dan memberi salam kepada peserta didik.

Respon peserta didik ketika pembelajaran matematika dengan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga tersebut peserta didik merasa senang tidak mudah bosan dan mereka cepat dalam memahami materi. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik Muhammad Nowaf Abizar F, Sidane Hadiq, Nayla salsabila Safa Mutia El Rahma, mereka sangat senang ketika pelajaran matematika, karena matematikanya menjadi seru asik menyenangkan.<sup>69</sup>mereka

---

<sup>69</sup> Hasil wawancara dengan anak kelas I

menjadi sangat antusias saat pembelajaran berlangsung, menjadi suka berhitung dan mengerjakan soal-soal yang disiapkan oleh guru.

### **3. Penilaian Atau Evaluasi Metode Bermain Kreatif Inovatif Menggunakan Media Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika di MI Ya Bakii Kuripan Kidul**

Metode penilaian adalah cara atau pelaksanaan yang merupakan tindak lanjut dari pengukuran yang berdasarkan pada data-data yang telah terkumpul dimana objek peneliti tersebut berhubungan dengan afektif serta psikomotorik dari peserta didik. Evaluasi hasil belajar antara lain menggunakan tes untuk melakukan pengukuran hasil belajar. Penilaian yang dimaksudkan untuk memberi nilai tentang kualitas hasil belajar secara klasik tujuan evaluasi hasil belajar adalah untuk membedakan kegagalan dan keberhasilan seorang peserta didik. Namun dalam perkembangannya tes pengukuran dan penilaian berguna untuk seleksi, penempatan, diagnosis, remedial, umpan balik, memotivasi dan membimbing belajar, perbaikan kurikulum dan program Pendidikan serta pengembangan ilmu.

Metode penilaian ini ada dua jenis yaitu:

#### a) Tes

1. Tes tertulis: pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan: esai, baik esai isian singkat maupun esai bebas.
2. Metode penilaian tes meliputi Penelitian Harian, Penelitian Akhir Semester (PAS) dan Penilaian Akhir Tahun (PAT)
3. Tes Kinerja

Perilaku terbatas, yang meminta peserta untuk menunjukkan kinerja dengan tugas-tugas tertentu yang terstruktur secara ketat, misalnya peserta diminta menulis paragraf dengan topik yang sudah ditentukan, atau mengoperasikan suatu alat tertentu. Perilaku meluas,

yang menghendaki peserta untuk menunjukkan kinerja lebih komprehensif dan tidak dibatasi, misalnya peserta diminta merumuskan suatu hipotesis, kemudian diminta membuat rancangan dan melaksanakan eksperimen untuk menguji hipotesis tersebut.

b) Non tes

Non tes digunakan untuk menilai sikap, minat, atau motivasi, karakteristik dari non tes ini yaitu:

- 2) digunakan untuk mengukur ranah efektif (KD-KD pada KI-1, spiritual dan KI-2, sosial).
- 3) Menggunakan instrument angket, kuisisioner, penilaian diri, penilaian rekan sejawat, dan lain-lain
- 4) Hasil penelitian ini tidak dapat diinterpretasi ke dalam kategori benar atau salah, namun untuk mendapatkan deskripsi tentang profil sikap peserta didik.

c) Penilaian sikap

1. Afektif, perasaan yang dimiliki oleh seseorang atau penilaian terhadap sesuatu objek.
2. Kognitif, kepercayaan atau keyakinan seseorang mengenai objek.
3. Kognitif (perilaku) kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat dengan cara-cara tertentu berkenaan dengan kehadiran objek sikap.

Adapun sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran yaitu, sikap (minat) terhadap materi pelajaran, sikap terhadap guru /pendidik, sikap berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran.

Teknik penilaian sikap yang di gunakan MI Ya BAKII Kuripan Kidul adalah:

- a) Observasi perilaku, dapat dilakukan dengan menggunakan buku catatan khusus tentang kejadian-kejadian berkaitan dengan peserta didik selama di sekolah.
- b) Pertanyaan langsung, menanyakan secara langsung tentang sikap peserta didik berkaitan dengan sesuatu hal, misalnya peningkatan kedisiplinan, ketertiban, kebersihan dan lain-lain.
- c) Laporan pribadi, teknik ini meminta peserta didik membuat ulasan yang berisi pandangan atau tanggapannya tentang suatu masalah, keadaan, atau hal yang menjadi sikap.

Menurut penulis, pembelajaran matematika di MI Ya BAKII Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap yang dilakukan di sekolah sudah cukup baik, karena dalam proses pembelajaran telah menerapkan berbagai macam metode-metode yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, tidak hanya itu metode tersebut juga dikombinasikan dengan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga, menurut penulis metode ini sangat membantu dalam proses pembelajaran matematika untuk menjadikan peserta didik memahami materi yang disampaikan. Karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain.

Data-data yang penulis sajikan merupakan data-data yang penulis peroleh langsung dari subjek penelitian yaitu Ibu Tri Ngaeniyah dan Ibu Anisatul Habibah selaku guru kelas IA dan IB di MI Ya BAKII Kuripan Kidul Kesugihan Cilacap.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis lakukan, tentang penerapan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga pada pembelajaran matematika di Mi Ya Bakii Kuripan Kidul. Penulis mendapatkan data-data yang kemudian dianalisis dan diuraikan maka ada beberapa hal yang dapat penulis tarik sebagai kesimpulan.

##### **1. Perencanaan Pembelajaran**

Sebelum proses pembelajaran guru membuat sebuah perencanaan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang akan disampaikan. selanjutnya membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dengan dibuatnya sebuah RPP dimaksud agar proses pembelajaran sesuai dengan rencana sebelumnya.

Adapun rencana pelaksanaan pembelajaran dikembangkan secara rinci dari suatu materi pelajaran yang mencakup: Identitas sekolah, mata pelajaran dan kelas / semester, materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, media alat dan sumber, Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan penilaian.

##### **2. Pelaksanaan Pembelajaran**

Penerapan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga pada pembelajaran matematika di Mi Ya Bakii Kuripan Kidul. Digunakan guru setelah mempersiapkan rencana kegiatan yang akan dilakukan sebelum proses pembelajaran. Jenis-jenis permainan yang dipilih oleh guru sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kreatif inovatif dimulai dari persiapan. Pertama, Guru memahami isi dari permainan yang akan digunakan dan di sesuaikan dengan materi, mengatur waktu, pembagian peserta atau kelompok dan memberikan penjelasan mengenai petunjuk permainan kedua, melaksanakan permainan sesuai prosedur. Ketiga, evaluasi permainan.

Jenis dan klasifikasi bermain kreatif dari 5 paparan Lopes yaitu pertanyaan kreatif, kreasi terhadap objek, gerakan kreatif, permainan drama kreatif dan cerita bersambung dua diantaranya tidak dipergakan/ digunakan oleh guru kelas 1a maupun 1b dua adapun 3 paparan yang digunakan adalah: Pertanyaan kreatif, kreasi terhadap objek, gerakan kreatif. Selain dari paparan Lopes penulis juga mengambil paparan Piaget mengemukakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan objek (bermain dengan benda) dengan cara simbolik.

### 3. Evaluasi Pembelajaran

Tes, pengukuran dan penilaian berguna untuk: seleksi, penempatan, diagnosis dan remedial, umpan balik, memotivasi dan membimbing belajar, perbaikan kurikulum dan program Pendidikan serta mengembangkan ilmu. Teknik penilaian yang digunakan MI Ya BAKII Kuripan Kidul adalah tes, nontes, dan penilaian sikap (observasi perilaku, pertanyaan langsung, dan laporan pribadi).

## B. Saran

Berdasarkan penelitian tentang Penerapan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga pada pembelajaran matematika di Mi Ya Bakii Kuripan Kidul dan dari kesimpulan yang telah ada maka penulis memberikan saran yang semoga bermanfaat.

### 1. Saran untuk pendidik

- a. Sebelum pembelajaran di mulai sebaiknya untuk memotivasi peserta didik terlebih dahulu agar peserta didik bersemangat saat pembelajaran berlangsung.
- b. Tingkatkan lagi metode dalam pembelajaran khususnya matematika dan pembelajaran yang lain.
- c. Mengembangkan kemampuan kreatifitasnya lagi dalam menciptakan suatu permainan baru yang lebih kreatif dan bervariasi dan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik tentunya.
- d. Hendaknya pendidik lebih mematangkan dan memantapkan lagi dalam mempersiapkan jenis permainan-permainan yang akan digunakan saat

pembelajaran berlangsung baik dari metode, alat-alat yang akan digunakan ketika sedang belajar.

- e. Gunakan metode dan media yang efektif dalam pembelajaran dan sesuaikan dengan kebutuhan, kondisi peserta didik
2. Saran untuk peserta didik
  - a. Tingkatkan lagi semangat dalam pembelajaran matematika
  - b. Harus teliti dalam mengerjakan soal-soal yang di berikan oleh pendidik
3. Saran untuk peneliti selanjutnya
  - a. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian.
  - b. Sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya.

### **C. Penutup**

Alhamdulillahirobbilalamin, dengan puji syukur kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas Rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan metode bermain kreatif inovatif menggunakan media alat peraga pada pembelajaran matematika di Mi Ya Bakii Kuripan Kidul” setelah melalui proses yang Panjang. Sholawat serta salam selalu turunkan kepada junjungan besar nabi kita nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabat dan para pengikutnya.

Penulis menyadari didalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu kritik dan saran pembaca sangat penulis harapkan. Dengan adanya penulisan skripsi ini menyadarkan penulis betapa banyak ilmu yang belum dikuasai oleh penulis.

Penulis berharap dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini semoga dapat menjadi inspirasi perseorangan maupun Lembaga Islam untuk berjuang demi mencapainya cita-cita dan tujuan Pendidikan khususnya bagi calon-calon pendidik, pendidikan guru madrasah Ibtidaiyah di kemudian hari. Terimakasih untuk pihak yang telah membantu selesainya penulisan skripsi ini. Semoga

Allah memberikan balasan atas segala bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak kepada penulis. Aamiin Ya Robbalamin.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron, 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo LPSM.
- Agus, Suprijono. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Arifuddin, Syibli Maufur, and Farida Farida. 2018. "Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di SD/MI," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Al-Khwarizmi. 2015. *Media dan Alat Praga Dalam Pembelajaran Matematika*, Vol III.
- Andani, Pranata, and Hamdu. 2021. "Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 8, Nomer 2.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Depublish.
- Fadillah, dkk. 2014. *edutainment Pendidikan anak usia dini menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).
- Fransisco J. Simbolon, Sri Hastuti Noer, and Pentatito Gunowibowo. 2020. "Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning (RBL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 8, no. 2 : 77–88.
- Hasil wawancara dengan guru kelas IA Ibu Tri Ngaeniyah pada tanggal 05 November 2022.
- Hasil wawancara dengan guru kelas IB Ibu Anisatul Habibah pada tanggal 05 November 2022.
- Hasratuddin.2020. "Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA* 6, no. 2 : 130–141, <http://digilib.unimed.ac.id/960/>.
- Helma Helma and Edizon Edizon. 2017. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Untuk Penerapan Bahan Ajar Kontekstual Mengintegrasikan Pengetahuan Terkait Dan Realistik," *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 1, no. 1: 86.

- Herawati. 2018. "Memahami Proses Belajar Anak," *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh* 4, no. 1 (2018): 27–48, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Pendidikan Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Jusmawati. 2021. *Model Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Kamarullah. 2017. *Pendidikan Matematika di Sekolah Kita*, Vol. 1, No.1, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika.
- Marlina. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, Aceh, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mia Andani, Oyon Haki Pranata, and Ghullam Hamdu. 2021. "Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2: 404–417.
- Nurdyansyah, N., Andiek Widodo. 2015. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurfadhillah. tt. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah."
- Nuriana Rachmani Dewi 2022. "Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika" Klaten: Lakeisha.
- Patmonodewo, Soemarti. 2013. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. cet. 6.
- Risky M Putri. 2022. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mi Tarbiyatul Islamiyah Didesa Winong," *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*.
- Sanjani, Akbar Maulana . tt. *Tugas dan Peranan Guru dalam Peningkatan Belajar Mengajar*. jurnal serunai ilmu pendidikan Volume .6, No.1, 2020 e-ISSN 2621-2676.
- Semiawan,R Cony. 2010. *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.

- Septy Nurfadhillah.2021. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah," *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 : 289–298, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Seruni. 2019. *PKM Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Melalui Permainan Ular Tangga*, Vol. 3, No. 1, Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan.
- Sidiq Umar dan Moh.Miftachul Choiri, 2019. *Metode Penelitian Kualitatif dibidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Stit Susanti Yuliana and Palapa Nusantara. tt. "Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa," *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 3 (2020): 435–448, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Sudaryono, Gaguk Margono, Wardani Rahayu.2013. *Pengembangan instrument Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiona Nurani Yuliana dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks,
- Sukmawati dan Karmila.tt. *Strategi Guru Menghadapi siswa Yang Malas Mengikuti Pelajaran Matematika Di SMA N 1 Lamasi*. Pedagogy Volume 1 Nomor 1 ISSN 2520-3802.
- Sunhaji. 2009. *Strategi Pembelajaran*.Yogyakarta: GrafindomLitera Media.
- Tafsir, Ahmad.2001. "Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam" Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tiona, Feri.tt. "Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SDMI (Aulia Ar Rakhman Awaludin Etc.) (z-Lib.Org)" (n.d.).
- Trianto. 2007*Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasikan Konstruktivistik*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Utari, Rikzy M Dian. Yusuf Setia Wardana. Tt. Aries Tika Damayani. Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekoah Dasar* Volume 3 Tahun 2019 P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN:2549-6174.

Yani Fitriyani, dkk. 2021. *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Vol. 7, No,1. Jurnal Kependidikan.

