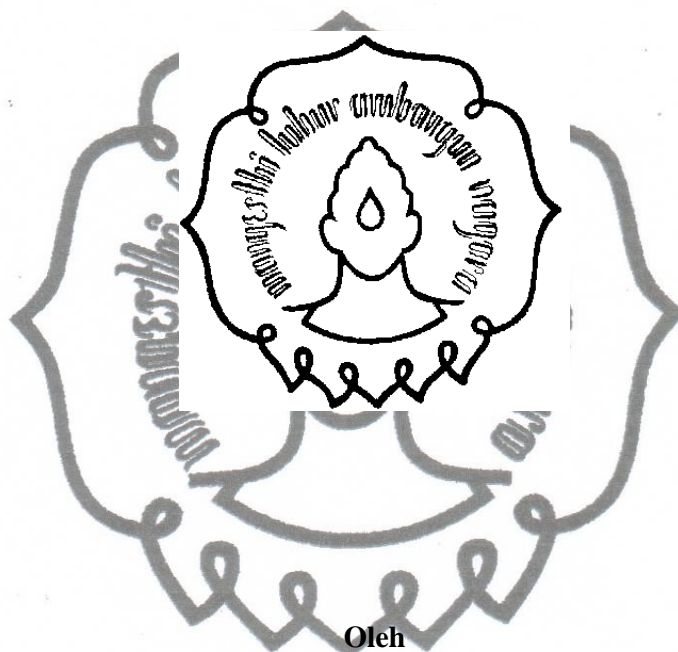


**PENERAPAN METODE *DRILL* MELALUI POLA PERMAINAN  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG  
PERKALIAN PADA SISWA KELAS IIB SDN GENTAN 01  
KECAMATAN BAKI KABUPATEN SUKOHARJO  
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**



Oleh  
**HENDRI SETIYAWAN**  
X7108684

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2011**

**PENERAPAN METODE *DRILL* MELALUI POLA PERMAINAN  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG  
PERKALIAN PADA SISWA KELAS IIB SDN GENTAN 01  
KECAMATAN BAKI KABUPATEN SUKOHARJO  
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

Oleh:

**HENDRI SETTIYAWAN**

**X7108684**

Skripsi

**Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana  
Pendidikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2011**

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul :

**Penerapan Metode *Drill* Melalui Pola Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian pada Siswa Kelas IIB SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010”.**

Oleh :  
Nama : HENDRI SETIYAWAN  
NIM : X 7108684

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Hari :  
Tanggal :

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Ngadino Y, M.Pd**  
NIP 194910091979031001

**Dra. Siti Wahyuningsih, M.Pd**  
NIP 196101211986012001

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul :

**Penerapan Metode *Drill* Melalui Pola Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian pada Siswa Kelas IIB SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009 / 2010.**

Oleh :

Nama : Hendri Setiyawan

NIM : X7108684

Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret dan Diterima untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan.

Pada Hari : *Jumat*

Tanggal : *28 Januari 2011*

Tim Penguji Skripsi :

Nama Terang

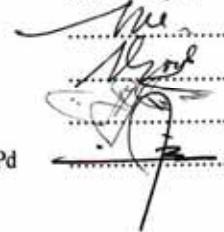
Ketua : Drs. Kartono, M.Pd

Sekretaris : Drs. Usada, M.Pd

Anggota I : Drs. Ngadino Y, M.Pd

Anggota II : Dra. Siti Wahyuningsih, M.Pd

Tanda Tangan

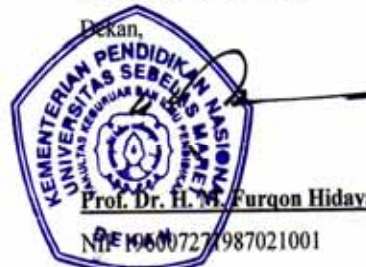


Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Dekan,



Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd

NIP 196007271987021001

## ABSTRAK

Hendri Setiyawan. NIM X7108684. **Penerapan Metode *Drill* Melalui Pola Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian pada Siswa Kelas IIB SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009 / 2010**". Skripsi, Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Januari 2011

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan pada siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Baki Sukoharjo.

Variabel yang menjadi sasaran perubahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan kemampuan operasi hitung perkalian, sedangkan variabel tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *drill* melalui pola permainan.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 3 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Baki Sukoharjo yang berjumlah 22 siswa. Peneliti dalam mengambil subjek bukan secara individual, tetapi secara klasikal. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes, dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis deskriptif dan interaktif yang mempunyai tiga buah komponen yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa:

- 1 Dari segi afektif terdiri dari :
  - a. Prosentase perhatian siswa pada siklus I menunjukkan angka 66,67% (14 siswa), pada siklus II sebesar 75% (15 siswa) dan pada siklus III sebesar 82% (18 siswa). Dengan demikian terdapat peningkatan di lihat dari segi perhatian siswa dari siklus I, siklus II ke siklus III
  - b. Prosentase tanggung jawab siswa pada siklus I menunjukkan angka 66,77% (14 siswa), pada siklus II sebesar 75% (15 siswa) dan pada siklus III sebesar 86% (19 siswa). Dengan demikian terdapat peningkatan di lihat dari segi tanggung jawab siswa dari siklus I, siklus II ke siklus III
- 2 Prosentase dari segi psikomotorik siswa pada siklus I menunjukkan angka 62% (13 siswa), pada siklus II sebesar 70% (14 siswa) dan pada siklus III 82% (18 siswa). Dengan demikian terdapat peningkatan di lihat dari segi psikomotorik siswa dari siklus I, siklus II ke siklus III
- 3 Prosentase dari segi kognitif siswa pada siklus I menunjukkan angka 66,67% (14 siswa), pada siklus II sebesar 75% (15 siswa) dan pada siklus III sebesar 95,45% (21 siswa). Dengan demikian terdapat peningkatan di lihat dari segi kognitif siswa dari siklus I, siklus II ke siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *drill* melalui pola permainan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2009/2010.

*commit to user*

### **ABSTRACT**

Hendri Setiyawan. NIM X7108684. **Applying of Drill Method through the Game Way for Improving of Student's Multiply account operation skill in IIB Grade of SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo in Lesson Year 2009/2010.** Minithesis. Surakarta : Education and teacher Faculty Universitas Sebelas Maret Surakarta. January 2011.

The form of this research is to know that drill method through the game way for improving of student's multiply account operation skill in IIB Grade of SDN Gentan 01 Baki Sukoharjo.

The change of variable targeting in this action research is improving of student's multiply account operation skill, meanwhile action variable that using in this research is applying of drill method through the game way.

The research form is action research using cycle model. Every cycle consist of four steps, they are planning, action applying, observation and reflecting. As a research sample is 22 students in IIB grade of SDN Gentan 01 Baki Sukoharjo. Taking sample in the research is not only individual but also classical way. The collecting data is done by observation, test, and document. The technique of data analysis is descriptive analysis and interactive analysis. Interactive analysis have three components, they are data reduction, data serving, and pulling.

Based on the research result can be know that :

1. From the affective view :
  - a. Student attention percentage in the first cycle was 66,67% (14 student), in the second cycle 75% (15 student) and the third cycle is 82% (18 student). So there have increasing of student attention from the first cycle, second cycle to the third cycle.
  - b. Student reponsible percentage in the first cycle was 66,67% (14 student), in the second cycle 75% (15 student) and the third cycle is 86% (19 student). So there have increasing of student reponsible from the first cycle, second cycle to the third cycle.
2. Student psychomotoric percentage in the first cycle was 62% (13 student), in the second cycle 70% (14 student) and the third cycle is 82% (18 student). So there have increasing of student psycmotoric from the first cycle, second cycle to the third cycle.
3. Student cognitive percentage in the first cycle was 66,67% (14 student), in the second cycle 75% (15 student) and the third cycle is 95,45% (21 student). So there have increasing of student reponsible from the first cycle, second cycle to the third cycle.

From the reason, it can be proposed recommendation that applying of drill method through the game way can improve the student's multiply account operation skill in IIB Grade of SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo in Lesson Year 2009/2010.

*commit to user*

## MOTTO

- “Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.(Al-Insyirah: 5-6)
- “Bertaqwalah kalian kepada Allah dan berlaku adil terhadap anak-anak kalian!” (HR Muslim)



*commit to user*

**PERSEMBAHAN**

**F~U|Nā| |Ç| atçt NxUaxÅut{-tÇ ~xNtw M**

**Ibunda tercinta sutanti dan ayahanda tersayang Jimin  
yang selalu mendukung dan berkorban demi diriku.**

**Istriku yang paling manis dan sholehah Wiji Lestari.**

**Ibu Regiyati dan Bapak Samidi terima kasih atas doa ibu, bapak mertua.**

**Mas Handoko dan Adimas Hendra yang selalu mengisi hari-hariku.**

**Mas Sugeng semoga sukses selalu.**

**Teman-teman semua terima kasih atas bantuannya.**

*commit to user*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Alla SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul : “Penerapan metode *drill* melalui pola permainan untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010”.

Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program S 1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Tersusun Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, dan pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

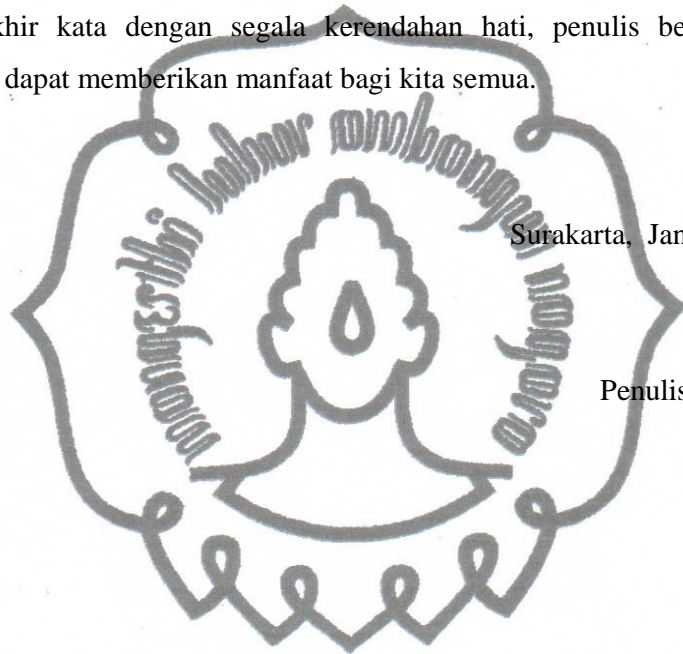
1. Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd selaku Dekan FKIP UNS.
2. Drs. KRT. R. Indianto, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNS.
3. Drs. Kartono, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNS.
4. Drs. Hasan Mahfud, M.Pd Selaku Sekretaris Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNS.
5. Drs. Ngadino Y, M.Pd selaku pembimbing I.
6. Dra Siti Wahyuningsih, M.Pd selaku pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu dosen Program studi PGSD FKIP UNS yang telah memberikan bekal pengetahuan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
8. Drs. Joko Raharjo selaku Kepala SDN Gentan 01 Baki Kabupaten Sukoharjo.
9. Bapak dan Ibu guru SDN Gentan 01 Baki Kabupaten Sukoharjo.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

*commit to user*

Semoga budi baik semua pihak mendapatkan imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi masih banyak kekurangan. Untuk itu dengan senang hati penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menjadi masukan dan sebagai tambahan pengetahuan yang berguna bagi penulis di masa mendatang.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.



Surakarta, Januari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PENGAJUAN .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GRAFIK .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II. LANDASAN TEORI .....	7
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Pembelajaran Matematika .....	7
a. Hakikat Pembelajaran .....	7
b. Hakikat Matematika .....	9
c. Tujuan Matematika .....	12
d. Evaluasi Matematika .....	12
e. Pengertian Perkalian .....	14

*commit to user*

	Halaman
f. Pembelajaran Perkalian.....	15
g. Kemampuan Operasi Hitung Perkalian.....	17
2. Metode <i>Drill</i> Melalui Pola Permainan .....	18
a. Pengertian Metode Mengajar .....	18
b. Faktor yang Perlu Diperhatikan dalam Penggunaan Metode Mengajar .....	19
c. Hakikat Metode <i>Drill</i> .....	20
d. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Drill</i> .....	22
e. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Pemberian Latihan..	23
f. Upaya Mengatasi Kelemahan Metode <i>Drill</i> .....	24
g. Bermain dan Permainan .....	25
h. Penerapan Metode <i>Drill</i> Melalui Pola Permainan .....	28
B. Penelitian yang Relevan .....	30
C. Kerangka Berpikir .....	31
D. Hipotesis.....	32
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Tempat dan Waktu.....	33
B. Subjek Penelitian .....	33
C. Data dan Sumber Data .....	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Validitas Data.....	36
F. Analisis Data.....	36
G. Indikator Kerja.....	38
H. Prosedur Penelitian .....	39
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	44
B. Deskripsi Kondisi Awal .....	45
C. Deskripsi Permasalahan Penelitian .....	48
1. Tindakan Siklus I.....	48

	Halaman
2. Tindakan Siklus II.....	57
3. Tindakan Siklus II .....	68
D. Temuan dan Pembahasan Hasil Penelitian .....	78
1. Hasil Belajar Dilihat dari Segi Afektif .....	79
2. Hasil Belajar Dilihat dari Segi Psikomotorik .....	79
3. Hasil Belajar Dilihat dari Segi Kognitif .....	80
BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	84
A. Simpulan .....	84
B. Implikasi.....	85
C. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	91

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar :

Halaman

1. Bagan pelaksanaan tindakan kelas..... 32
2. Komponen-komponen analisis data : Model Interaktif ..... 38
3. Bagan prosedur penelitian tindakan kelas..... 40

*commit to user*

## DAFTAR TABEL

Tabel :

Halaman

1. Daftar nilai hasil belajar perkalian sebelum tindakan.....	3
2. Daftar nilai hasil belajar perkalian sebelum tindakan.....	46
3. Data Frekuensi nilai hasil bahasan perkalian sebelum tindakan	46
4. Daftar observasi siswa pada pokok bahasan perkalian siklus I.....	50
5. Daftar penilaian guru pada pokok bahasan perkalian siklus I.....	51
6. Data frekuensi nilai hasil belajar perkalian siklus I pertemuan pertama.	52
7. Daftar nilai hasil belajar perkalian siklus I pada pertemuan kedua.....	54
8. Data frekuensi nilai hasil belajar perkalian siklus I pertemuan kedua....	54
9. Daftar hasil nilai perkalian pada siklus I.....	55
10. Daftar observasi siswa pada pokok bahasan perkalian siklus II .....	61
11. Daftar penilaian guru pada pokok bahasan perkalian siklus II .....	61
12. Daftar nilai hasil belajar perkalian siklus II pada pertemuan pertama...	62
13. Data frekuensi nilai hasil belajar perkalian siklus II pertemuan pertama.	62
14. Daftar nilai hasil belajar perkalian siklus II pada pertemuan kedua.....	64
15. Data frekuensi nilai hasil belajar perkalian siklus II pertemuan kedua....	64
16. Daftar hasil nilai perkalian pada siklus II .....	66
17. Daftar observasi siswa pada pokok bahasan perkalian siklus III...	70
18. Daftar penilaian guru pada pokok bahasan perkalian pada siklus III.	71
19. Daftar nilai hasil belajar perkalian siklus III pada pertemuan pertama...	71
20. Data frekuensi nilai hasil belajar perkalian siklus III pertemuan pertama.	72
21. Daftar nilai hasil belajar perkalian siklus III pada pertemuan kedua.....	74
22. Data frekuensi nilai hasil belajar perkalian siklus III pertemuan kedua....	74
23. Daftar hasil nilai perkalian pada siklus III .....	76
24. Daftar observasi siswa dilihat dari segi afektif siklus I, II, III .....	79
25. Daftar observasi siswa dilihat dari segi psikomotorik siklus I, II,III ...	79
26. Daftar nilai hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III.....	80
27. Data frekuensi nilai belajar perkalian siklus I,II dan III.....	81

*commit to user*

28. Rekapitulasi nilai rata-rata kelas hasil belajar perkalian sebelum tindakan, sesudah tindakan siklus I, II, dan III ..... 82
29. Rekapitulasi prosentase siswa di atas KKM Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Perkalian Sebelum Tindakan, Sesudah Tindakan Siklus I, Siklus II, dan siklus III..... 82





## DAFTAR GRAFIK

Grafik :

Halaman

1. Histogram data nilai hasil belajar sebelum dilaksanakan tindakan....	47
2. Histogram data nilai belajar perkalian tindakan pada siklus I pertemuan pertama.....	53
3. Histogram data nilai belajar perkalian tindakan pada siklus I pertemuan kedua .....	55
4. Histogram perbandingan nilai hasil belajar perkalian siklus I pada pertemuan pertama dan kedua.....	57
5. Histogram data nilai belajar perkalian tindakan pada siklus II pertemuan pertama.....	63
6. Histogram data nilai belajar perkalian tindakan pada siklus II pertemuan kedua .....	65
7. Histogram perbandingan nilai hasil belajar perkalian siklus II pada pertemuan pertama dan kedua.....	67
8. Histogram data nilai belajar perkalian tindakan pada siklus III pertemuan pertama.....	73
9. Histogram data nilai belajar perkalian tindakan pada siklus III pertemuan kedua .....	75
10. Histogram perbandingan nilai hasil belajar perkalian siklus III pada pertemuan pertama dan kedua.....	77
11. Histogram nilai rata-rata sebelum tindakan, siklus I, II dan III .....	82
12. Histogram prosentase ketuntasan belajar di atas KKM Sebelum Tindakan, Siklus I, II dan III.....	83

*commit to user*

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :

Halaman

1.	Daftar Nilai Siswa Siklus I .....	91
2.	Daftar Nilai Siswa Siklus II .....	92
3.	Daftar Nilai Siswa Siklus III .....	93
4.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	94
5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	100
6.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III .....	106
7.	Lembar Kerja Siswa Siklus I .....	112
8.	Lembar Kerja Siswa Siklus II .....	113
9.	Lembar Kerja Siswa Siklus III .....	114
10.	Instrumen Evaluasi Siklus I .....	115
11.	Instrumen Evaluasi Siklus II .....	116
12.	Instrumen Evaluasi Siklus III .....	117
13.	Lembar Observasi Siswa .....	118
14.	Hasil Observasi Siswa Siklus I .....	120
15.	Hasil Observasi Siswa Siklus II .....	122
16.	Hasil Observasi Siswa Siklus III .....	124
17.	Lembar Penilaian Guru Siklus I .....	126
18.	Lembar Penilaian Guru Siklus I I .....	128
19.	Lembar Penilaian Guru Siklus III .....	130
20.	Pedoman Wawancara .....	132
21.	Hasil Wawancara dengan Guru .....	133
22.	Angket Wali Murid .....	134
23.	Hasil Angket Wali Murid .....	135
24.	Foto kegiatan Pembelajaran .....	136

*commit to user*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Prestasi belajar matematika siswa pada umumnya masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hal ini dapat dilihat dari hasil yang dicapai pada saat ujian atau ulangan harian. Pelajaran matematika masih dianggap pelajaran yang sulit karena membutuhkan perhitungan dan ketelitian dalam mengerjakannya. Apabila dalam menyelesaikan soal mereka tidak teliti, jawabannya bisa salah walaupun cara dan langkah-langkah pengerjaannya sudah benar karena matematika hanya memiliki satu jawaban. Hal ini yang menyebabkan siswa menganggap mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang paling sulit sehingga mereka bersikap acuh tak acuh dan tidak bersemangat saat mengikuti pelajaran matematika, kurang bersemangat peserta didik inilah yang menyebabkan mereka tidak menguasai mata pelajaran matematika. Mereka mengikuti pelajaran matematika di sekolah didasarkan hanya pada kewajiban mereka mengikuti pelajaran tanpa ada keinginan untuk memperhatikan manfaat yang akan di dapat apabila bisa menguasai matematika. Apabila kemampuan operasi hitung tidak dapat dikuasai maka dapat kesulitan dalam menghitung luas tanah, bangunan, dan semua yang berhubungan dengan perkalian. "Ilmu matematika tidak hanya untuk matematika saja tetapi teori maupun pemakaiannya praktis banyak membantu melayani ilmu-ilmu lain" Ruseffendi dkk dalam Erna Nurmaningsih (2009: 1). Dengan demikian sebenarnya apabila matematika dikuasai dan diterapkan dengan benar dan tepat maka matematika memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Sekolah Dasar Negeri Gentan 01 memiliki guru-guru yang berpengalaman dan rata-rata sudah menyelesaikan Strata 1, sehingga dapat menguasai peserta didik dengan baik tetapi di era globalisasi seperti sekarang ini karakteristik peserta didik sangat beragam. Banyak keluhan yang disampaikan oleh guru bahwa nilai pelajaran matematika pada pokok bahasan perkalian tergolong rendah. Keberhasilan nilai siswa bukan hanya di nilai di kelas tinggi justru di mulai dari

*commit to user*

kelas rendah, karena kelas rendah sebagai pondasi awal dari mata pelajaran matematika selanjutnya. Perkalian merupakan pelajaran yang masih sulit diserap peserta didik terutama dikelas II dalam beberapa tahun terakhir ada keluhan tentang nilai perkalian yang kurang memuaskan, hal ini terbukti di kelas IIB dari 22 siswa yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 31,82% dan sebanyak 68,18% peserta didik mendapat nilai di bawah KKM. Sehingga perlu ditingkatkan agar nilai peserta didik dapat memuaskan. Hal ini juga diungkapkan oleh Erna Nurmaningsih (2009: 2) "... data hasil ulangan materi perkalian dan pembagian, hasil belajar siswa masih tergolong rendah".

Dalam pembelajaran matematika guru masih menggunakan metode konvensional yaitu berupa ceramah dan latihan, sedangkan siswa hanya duduk mendengarkan. Siswa terlihat pasif dan guru yang aktif, hal ini membuat pelajaran tidak berkesan sehingga kurang membekas pada diri siswa. Metode Pembelajaran seharusnya bervariasi dan mengusahakan agar yang aktif adalah siswa bukan guru.

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin di capai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satu pun metode mengajar yang dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan (Syaiful Bahri Djamarah dalam Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain 2006: 16)

Siswa kelas II yang masih berfikir konkret menjadi sebuah tantangan besar bagi para pendidik, oleh karena itu guru dituntut harus mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran akan tercipta pengalaman belajar yang tepat sehingga siswa akan memperoleh pengetahuan yang utuh dan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Bermakna di sini berarti bahwa siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan dapat menerapkannya. Selama proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan, dilatih terus menerus, bermakna dan sesuai tujuan yang akan dicapai maka peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas. Sehingga tujuan

pelajaran matematika dapat tercapai, dalam KTSP (2007: 13) mata pelajaran matematika memiliki tujuan :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berikut adalah tabel 1 daftar nilai siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Baki Kabupaten Sukoharjo :

Tabel 1. Daftar nilai hasil belajar perkalian sebelum tindakan.

Nomor Absen	Nilai	Nomor Absen	nilai
1	60	12	50
2	30	13	70
3	60	14	80
4	10	15	50
5	60	16	30
6	70	17	30
7	50	18	60
8	30	19	70
9	50	20	50
10	100	21	90
11	40	22	80
<b>Rata-rata kelas</b>			<b>55,45</b>

Untuk mengatasi permasalahan itu guru harus mampu menguasai beberapa metode mengajar disamping variasi media dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, maka dalam proses kegiatan belajar mengajar hendaknya guru

memilih dan menggunakan metode yang tepat sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan. Siswa akan merasa senang dan berkesan apabila melakukan pembelajaran yang melibatkan mereka, menantang dan memberikan pengalaman yang tidak mudah dilupakan yaitu siswa diajak langsung untuk melakukan pekerjaan. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, tidak semua metode cocok diterapkan dalam pokok bahasan yang berbeda. Jadi pendidik harus mampu memilih metode yang paling cocok untuk pokok bahasan yang akan diajarkan. Di sinilah peran metode pembelajaran, pendidik dapat menggunakan salah satu metode pembelajaran agar peserta didik dapat merasakan secara langsung dan membekas pada diri peserta didik, metode *drill* melalui pola permainan sangat cocok diterapkan untuk mata pelajaran matematika terutama pada pokok bahasan perkalian. Menurut Siti Rupayati (2008: 65) "siswa dituntut untuk banyak mengerjakan soal latihan pada pembelajaran". Frekuensi latihan relatif tinggi akan memberikan pengalaman pada siswa sehingga mereka semakin terampil dalam menentukan strategi pemecahan soal, tetapi untuk anak kelas II latihan tersebut harus diberikan dengan cara pola permainan dan dibuat menyenangkan agar siswa dalam mengikuti pelajaran matematika tidak merasa tertekan. Suwarti (2008: 21) menyatakan bahwa "bermain dan permainan merupakan salah satu fenomena yang paling alamiah dan luas dalam kehidupan anak, terdapat instink bermain pada setiap anak serta kebutuhan melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkannya dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak". Dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan peserta didik tidak merasa tertekan dan mereka akan lebih berantusias untuk mengikuti pelajaran matematika sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini akan memberikan dampak positif bagi hasil belajar yang dicapai yaitu dari segi afektif, psikomotorik dan berupa nilai tes yang cukup baik pada pokok bahasan yang diujikan.

"Metode *drill* adalah suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari" (Roestiyah N.K 2008: 125). Dengan metode *drill* melalui pola permainan siswa akan memperoleh kecakapan,

*commit to user*

pembentukan kebiasaan yang dilakukan dan menambah ketepatan serta kecepatan pelaksanaan, karena siswa dapat merasakan pengalaman secara langsung sehingga membekas pada pikiran peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Metode *Drill* melalui Pola Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian pada Siswa Kelas IIB SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010".

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Apakah metode *drill* melalui pola permainan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo tahun Pelajaran 2009/2010?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan pokok permasalahan yang dikemukakan maka penelitian ini mempunyai tujuan :

Meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan pada siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan metode *drill* dengan pola permainan dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas II, dan menjadi masukan kepada guru untuk memilih metode yang cocok dalam setiap pokok bahasan yang diajarkan.

## 2. Manfaat praktis

Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi siswa, guru, dan sekolah untuk meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar dan hasil belajar.

### a. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam menghitung perkalian.
- 3) Meningkatkan keterampilan operasi hitung perkalian sehingga berdampak pada prestasi belajar matematika yang memuaskan.

### b. Bagi guru

- 1) Terampil menggunakan metode *drill* melalui pola permainan dengan efektif dan efisien pada pokok bahasan perkalian.
- 2) Mengetahui metode mengajar yang tepat untuk diterapkan pada pelajaran matematika terutama pada pokok bahasan perkalian.
- 3) Dapat merancang dan melakukan PTK.

### c. Bagi Sekolah

- 1) Dengan metode *drill* melalui pola permainan, keterampilan siswa dalam mengerjakan perkalian akan naik.
- 2) Dapat memberi sumbangan peningkatan kualitas pembelajaran dan peningkatan profesionalisme guru.
- 3) Meningkatkan mutu proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika pada pokok bahasan perkalian.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Tinjauan Pustaka

##### 1. Kemampuan Operasi Hitung Perkalian

###### a. Hakikat Pembelajaran

###### 1) Pengertian belajar

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2003: 2).

Belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai “Suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas” (W.S.Winkel, 1991: 53).

Belajar merupakan suatu proses yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak sekali jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua jenis saja yaitu faktor intern dan faktor ekstern (Slameto, 2003: 55-71 ).

”Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang” (TIM 2007: 2)

Menurut *Skinner* (<http://www.masbow.com/2009/07/pendapat-para-ahli-psikologi-dalam.html> 22/03/2010) definisi belajar “*Learning is a process progressive behavior adaptation*”. Dari definisi tersebut dapat dikemukakan bahwa belajar itu merupakan suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif.

Belajar adalah suatu proses, bukan suatu hasil, oleh karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk

*commit to user*

memperoleh suatu perubahan tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat progresif . Belajar terjadi sebagai hasil latihan dalam interaksi dengan lingkungan.

## 2) Pengertian pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Konsep pembelajaran menurut Corey dalam Tim (2007: 6) “adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan”.

“Tujuan utama pembelajaran adalah mendidik peserta didik agar tumbuh berkembang menjadi individu yang bertanggung jawab dan dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya” Nabisi Laponi dkk (2008: 4-122).

Menurut Andi Yudha Asfandiyar (2009: 129) “*Learning is most effective when it's fun*” yang artinya pembelajaran paling efektif ketika hal itu menyenangkan.

“Pembelajaran yang mendidik adalah pembelajaran yang menekankan proses membelajarkan peserta didik bagaimana belajar (*learning how to learn*)” Nabisi Laponi dkk (2008: 4-125)

Nabisi Laponi dkk, (2008 : 4-126) menyatakan bahwa ada dua istilah yang berkaitan erat dengan pembelajaran yaitu : a) Pendidikan yang menitikberatkan pada pembentukan dan pengembangan kepribadian siswa; b) Pelatihan yang lebih menitikberatkan pada pembentukan keterampilan agar siswa dapat bekerja, berproduksi dan memenuhi kebutuhan hidupnya dengan keterampilan yang dimiliki. Pembelajaran yang mendidik akan berlangsung dengan baik apabila kondisi dan suasana belajar memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dan proaktif.

Dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar mengajar antara siswa sebagai peserta didik dan guru

sebagai pendidik dalam suatu kondisi dan lingkungan belajar yang ditunjang dengan material, fasilitas, dan prosedur yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Hakikat Matematika

1) Pengertian matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat di SD, dalam matematika terdapat pokok bahasan perkalian. Menurut Erna Nurmaningsih (2009: 20) “Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya”.

Hudoyo dalam Nyimas Aisyah (2007: 1-1) menyatakan bahwa matematika berkenan dengan ide (gagasan-gagasan), aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Sebagai guru matematika dalam menanamkan pemahaman seorang belajar matematika utamanya bagaimana menanamkan pengetahuan konsep-konsep dan pengetahuan prosedural.

Seorang matematikawan *Benjamin Peirce* dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/matematika> menyebutkan “matematika sebagai ilmu yang menggambarkan simpulan-simpulan yang penting”.

Sedangkan *Albert Einstein* dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/matematika> menyatakan bahwa Sejauh hukum-hukum matematika merujuk kepada kenyataan, mereka tidaklah pasti; dan sejauh mereka pasti, mereka tidak merujuk kenyataan.

Menurut Sutawijaya dalam Nyimas Aisyah (2007: 1-1) ”memahami konsep saja tidak cukup, karena dalam praktek kehidupan sehari-hari memerlukan keterampilan matematika”.

*Johnson and Rising* (Ruseffendi, 1992 : 27) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah yang banyaknya terbagi ke dalam bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Sedangkan menurut ahli yang lain mengatakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logik.

Nyimas Aisyah (2007: 8-13) menyatakan bahwa selanjutnya materi-materi matematika disusun secara berurutan dengan pendekatan prosedural, hirarkhis, dan kongkret ke abstrak dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

a) Potensi peserta didik

Keseluruhan materi pembelajaran di dalam rencana pembelajaran sebaiknya dapat mengakomodasikan keragaman potensi peserta didik. Peserta didik yang sebagian besar berpotensi dalam melukis sebaiknya diakomodir dengan materi-materi melukis

b) Relevan dengan karakteristik daerah

Cakupan materi pembelajaran dalam rencana pembelajaran sebaiknya memperhatikan karakteristik daerah. Materi-materi yang bernuansa daerah baik dalam pemberian ilustrasi dan penggunaan istilah akan menarik minat siswa untuk mempelajarinya.

c) Tingkat perkembangan fisik intelektual, emosional, sosial dan spiritual Peserta didik

Cakupan materi pembelajaran yang ada dalam rencana pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan peserta didik. Materi yang terlalu sukar bagi peserta didik, akan membuat peserta didik frustasi dan tidak berminat untuk mempelajarinya. Begitupun sebaliknya, materi yang mudah akan membuat peserta didik menjadi bosan.

d) Kebermanfaatan bagi peserta didik

Keseluruhan materi di dalam rencana pembelajaran harus memberi manfaat yang sebesar-besarnya bagi peserta didik. Manfaat yang dimaksud adalah untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

e) Struktur keilmuan

Keseluruhan materi disusun ke dalam fakta, konsep, prinsip, dan operasi secara sistematis dengan mengacu kepada hakikat pembelajaran matematika yaitu dari yang kongkret ke yang abstrak, dari yang sederhana kepada yang kompleks, dan dari yang mudah kepada yang sukar. Misalnya sebelum

memanipulasi simbol-simbol (fakta-fakta), siswa terlebih dahulu harus memahami konsep-konsep

f) Alokasi waktu

Rencana pembelajaran disusun untuk satu kali pertemuan. Oleh karena itu, keluasan dan kedalaman materi harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang disediakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji dan mempelajari struktur yang abstrak dengan menggunakan simbol-simbol untuk mengekspresikan hubungan dan hubungan yang mendasari perkembangan teknologi modern serta dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2) Kegunaan matematika

(Ruseffendi, 1992: 57) menyatakan bahwa sebagai seorang guru yang mengajarkan matematika tentunya harus dapat menyakinkan siswa dan masyarakat mengapa matematika itu termasuk ilmu pengetahuan yang telah dipilih untuk diajarkan di sekolah. Matematika diajarkan di sekolah karena beberapa alasan antara lain sebagai berikut :

- a) Dengan belajar matematika dapat menyelesaikan persoalan yang ada dalam masyarakat yaitu berkomunikasi sehari-hari seperti dapat berhitung, menghitung luas, menghitung berat, dan sebagainya.
- b) Matematika dapat membantu bidang studi lain seperti fisika, kimia, geografi dan sebagainya.
- c) Matematika mempelajari geometri ruang, siswa dapat meningkatkan pemahaman ruang. Dengan mempelajari aljabar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam merumuskan asumsi, definisi, generalisasi, dan lain-lain.
- d) Matematika sebagai alat ramal / perkiraan seperti prakiraan cuaca, pertumbuhan penduduk, keberhasilan belajar, dan lain-lain.
- e) Matematika berguna sebagai penunjang pemakaian alat-alat canggih seperti kalkulator dan komputer.

- 3) Andi Yudha Asfandiyar 2009: 45 menyatakan bahwa beberapa cara untuk membantu anak mengembangkan kecerdasan matematika, antara lain :
  - a) Perbanyak koleksi buku-buku referensi mengenai konsep matematika.
  - b) Buat permainan seru dengan melibatkan murid-murid dalam lomba-lomba, seperti berhitung dan permainan asyik lainnya.
  - c) Manfaatkan berbagai benda yang ada di sekitar kita sebagai media pengajaran. Misalnya, saat mengajarkan bangun ruang atau datar dan lingkaran, mintalah anak untuk mengamati pola dari beberapa bendera Negara dari buku-buku, bentuk atap rumah, dan sebagainya.

c. Tujuan Matematika

(Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, 2008:134) menyatakan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

d. Evaluasi Matematika

Istilah evaluasi berasal dari bahasa inggris, yaitu *evaluation*. Menurut Edwin Wand dan Gerald W. Brown dalam Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 50) bahwa *Evaluation refer to the act or prosess to determining the*

*commit to user*

*value of something*. Jadi, evaluasi adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.

Davies dalam Mudjiono dan Dimiyati mengemukakan bahwa "evaluasi merupakan proses sederhana memberikan/menetapkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek, dan masih banyak yang lain"

"Evaluasi pendidikan dapat diartikan sebagai tindakan atau proses untuk menentukan nilai sebagai sesuatu dalam dunia pendidikan atau segala yang sesuatu yang ada hubungannya dengan dunia pendidikan" (Wayan Nurkencana dan P. P. N. Sumartana dalam Syaiful Bahri dan Aswan Zain 2006: 50).

Nyimas Aisyah, dkk (2007: 9-11) menyatakan bahwa mengevaluasi adalah salah satu upaya untuk mengetahui apakah siswa sudah memperoleh wawasan yang utuh tentang suatu konsep yang diajarkan selama satu jam pelajaran atau sepenggal kegiatan tertentu adalah dengan penilaian. Untuk maksud tersebut guru dapat meminta siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan secara lisan atau mengerjakan tugas-tugas. Bentuk-bentuk evaluasi itu secara terperinci adalah sebagai berikut:

1) Mendemonstrasikan keterampilan.

Pada akhir satu penggal kegiatan siswa dapat diminta untuk mendemonstrasikan keterampilannya. Misalnya, setelah guru selesai menerangkan konsep matematika, guru meminta siswa untuk mengerjakan soal di papan tulis.

2) Mengaplikasikan ide baru pada situasi lain.

Misalnya, setelah guru menerangkan penjumlahan dua pecahan lalu siswa disuruh menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan.

3) Mengekspresikan pendapat siswa sendiri.

Guru dapat meminta siswa untuk memberi komentar tentang keefektifan sesuatu demonstrasi yang dilakukan guru atau siswa-siswa lain. Misalnya, setelah permainan peran (*role-playing*) tentang aritmatika sosial dalam bahasan pengenalan mata uang selesai, lalu siswa diminta untuk mengemukakan pendapat dan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan.

#### 4) Soal-soal tertulis.

Guru dapat memberikan soal-soal tertulis untuk dikerjakan siswa. Soal-soal tertulis itu dapat berbentuk uraian, tes objektif, atau melengkapi lembaran kerja.

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia matematika diartikan sebagai ilmu yang berkaitan dengan bilangan-bilangan; ilmu hitung

Seorang matematikawan Benjamin Peirce dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/matematika> menyebutkan “matematika sebagai ilmu yang menggambarkan simpulan-simpulan yang penting”.

Sedangkan menurut Albert Einstein dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/matematika> menyatakan bahwa “Sejauh hukum-hukum matematika merujuk kepada kenyataan, mereka tidaklah pasti; dan sejauh mereka pasti, mereka tidak merujuk kenyataan”.

Evaluasi dalam matematika biasanya berupa tes dan soal evaluasi. “Soal evaluasi adalah soal yang berhubungan dengan menilai, mengambil kesimpulan, membandingkan, mempertentangkan, mengkritik, mendeskripsikan, membedakan, menerangkan, memutuskan, menafsirkan” ( Suharsimi Arikunto 2007: 158 ).

Dengan demikian evaluasi matematika dapat diartikan sebagai suatu proses pemberian pertimbangan, menentukan nilai dari ilmu yang berkaitan dengan bilangan-bilangan serta memiliki hukum-hukum matematika dan menggambarkan simpulan-simpulan penting.

#### e. Pengertian Perkalian

Menurut *Steven Slavin* dalam Erna Nurmaningsih (2009: 25) “ Perkalian adalah penjumlahan yang cepat”. Pada operasi perkalian pada bilangan cacah berlaku sifat komutatif, dan asosiatif yaitu bilangan yang dikalikan saling ditukar tempatnya hasilnya sama.

*Multiplication (symbol “x”) is the mathematical operation of scaling one number by another. It is one of the basic operations in elementary arithmetic (the others being addition, subtraction, division). Because the result of scaling by whole numbers can be thought of as consisting of some number of copies of the original, whole-number products greater than 1 can be computed by repeated addition*  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Multiplication>.

*commit to user*



Dapat diartikan (Perkalian (simbol “x”)\_adalah operasi matematika dari salah satu skala diantara operasi hitung yang lain. Ini adalah salah satu dari empat dasar operasi dalam aritmatika sederhana (yang lain adalah penjumlahan, pengurangan, dan pembagian). Karena hasil skala dari seluruh nomor dapat menjadi ide sebab hasilnya selalu tetap diantara beberapa nomor salinan dari aslinya, seluruh nomor hasilnya lebih besar dari satu dapat ditafsir dengan diulangi penjumlahannya)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkalian adalah penjumlahan yang cepat dan hasilnya merupakan kelipatan dari angka dalam soal serta hasilnya dapat dibagi oleh angka dalam soal.

#### f. Pembelajaran Perkalian

Erna Muramaningsih (2009: 26) menyatakan bahwa untuk mengajarkan perkalian (dasar), kita dapat mengajukan masalah kontekstual pada siswa, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) ”3 ekor ayam , kakinya ada berapa?” Dengan masalah seperti ini, jawaban anak diharapkan akan bermacam-macam. Salah satunya adalah banyaknya kaki ayam adalah  $2 + 2 + 2$ .
- 2) Jika tidak ada yang menyatakan dengan  $3 \times 2$ , maka dapat mengenalkan tentang notasi atau lambang atau konsep perkalian, yaitu  $3 \times 2$ ,
- 3) Jika diajukan pertanyaan kebalikannya yaitu apa arti  $5 \times 2$  diharapkan siswa akan menjawab  $5 \times 2$  berarti banyaknya kaki pada 5 ekor ayam, banyaknya tangan pada 5 orang, ... dan sebagainya,
- 4) Jadi dengan pertanyaan tadi diharapkan siswa akan belajar menjawab pertanyaan yang konkret atau real dipikiran siswa. Dari jawaban pertanyaan itu dimunculkan konsep perkalian. Jadi, bukan guru yang langsung mengumumkan, namun siswa yang mendapatkan arti  $4 \times 2$  ?.

Dalam Buku Ajar Acuan Pengayaan untuk kelas II yang disusun oleh Tim Fokus halaman 62 menerangkan tentang perkalian yaitu :

- 1) Perkalian sebagai penjumlahan berulang

16

Perkalian disebut juga penjumlahan berulang.

Contoh :

*commit to user*

$$5 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20.$$

2) Sifat-sifat perkalian

a) Sifat pertukaran pada perkalian

Contoh :

$$6 \times 5 = 5 \times 6$$

$$6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5$$

b) Sifat asosiatif pada perkalian

Contoh :

$$(1 \times 2) \times 3 = 1 \times (2 \times 3)$$

$$2 \times 3 = 1 \times 6$$

$$6 = 6$$

3) Sifat perkalian dengan bilangan Satu

Setiap bilangan yang dikalikan dengan bilangan 1 hasilnya adalah bilangan itu sendiri. Contoh :

$$(a) 5 \times 1 = 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$$

$$(b) 1 \times 7 = 7$$

4) Sifat perkalian dengan bilangan 0

Suatu bilangan dikalikan 0 (nol), hasilnya adalah 0.

Contoh :

$$(a) 7 \times 0 = 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0$$

$$= 0$$

$$(b) 3 \times 0 = 0 + 0 + 0$$

$$= 0$$

5) Mengalikan tiga bilangan satu angka

Contoh :

$$(1) 2 \times 5 \times 6 = \dots$$

$$\text{Jawab : } 2 \times 5 \times 6 = (4 \times 5) \times 6$$

$$= 10 \times 6$$

$$= 60$$

$$(2) 3 \times 2 \times 1 = \dots$$

$$\begin{aligned} \text{Jawab : } 3 \times 2 \times 1 &= (3 \times 2) \times 1 \\ &= 6 \times 1 \\ &= 6 \end{aligned}$$

b) Mengalikan bilangan satu angka dengan dua angka

Contoh :

$$(1) 5 \times 12 = 12 + 12 + 12 + 12 + 12 = 60$$

$$(2) 4 \times 15 = 15 + 15 + 15 + 15 = 60$$

g. Kemampuan Operasi Hitung Perkalian

Kemampuan berasal dari kata mampu yang artinya kuasa atau berada. Kata mampu yang mendapat awalan ke- dan akhiran -an, akan menjadi kata kemampuan yang selanjutnya memiliki arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau kejayaan (Hasan Alwi, 2005: 707)

Menurut Riyanto (2001) berhitung secara harfiah berarti cara menghitung dengan menggunakan angka-angka. Sedangkan menurut Masykur dan Fathani (2008) kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang merupakan bagian dari matematika yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Menurut Bismo (1999), kemampuan berhitung adalah kemampuan seseorang yang digunakan untuk memformulasikan persoalan matematik sehingga dapat dipecahkan dengan operasi perhitungan atau aritmatika biasa yaitu tambah, kurang, kali, dan bagi. (<http://rumahlaili.blogspot.com/2009/12/mini-proposal-ii.html>).

Dalam kamus Lengkap Bahasa Indonesia, kemampuan memiliki arti kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu; operasi adalah pelaksanaan rencana yang telah dikembangkan; hitung adalah membilang termasuk menjumlah, membagi, mengalikan, dsb; sedangkan perkalian adalah hasil kali.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan operasi hitung perkalian adalah sebagai kesanggupan untuk melakukan rencana membilang dengan menggunakan angka-angka untuk memformulasikan persoalan matematik yang menghasilkan hasil kali.

#### a. Pengertian Metode Mengajar

Syaiful Bahri Djamarah dalam Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 16) menyatakan bahwa metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin di capai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satu pun metode mengajar yang dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan.

Nana Sudjana dalam Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain 2006: 39 menyatakan bahwa mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan/bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar.

Daryanto 2009: 389 menyatakan menyatakan bahwa metoda mengajar adalah sejumlah pengetahuan dan keterampilan yang memungkinkan terselenggaranya kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pemantapan pengertian peserta (penerima informasi) terhadap suatu penyajian informasi/Bahan ajar.

Syamsul Ma'arif (2009: 176) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengajar atau guru harus dapat memilih metode yang tepat yang disesuaikan dengan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

”Metode mengajar merupakan suatu cara penyampaian materi ajar yang dilakukan oleh guru terhadap siswanya di dalam kelas, yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan” (<http://faridsasak-created.blogspot.com/2008/05/metode-mengajar.html>)

(<http://irfan-na.blogspot.com/2008/11/25-macam-metode-mengajar-pembelajaran.html>) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan

*commit to user*

isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Dapat dikatakan metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional. Tetapi tidak semua metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasa disebut metode mengajar (Roestiyah 2008: 1). Dengan demikian, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode mengajar adalah suatu cara, proses untuk mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Apabila memilih metode mengajar harus tepat sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai karena tidak semua metode mengajar cocok diterapkan pada semua mata pelajaran.

#### b. Faktor yang Perlu Diperhatikan dalam Penggunaan Metode Mengajar

Menurut Mastuhu dalam Syamsul Ma'arif (2009: 7) " Metode yang baik adalah metode pembelajaran yang mampu mengembangkan semangat dan kemampuan belajar lebih lanjut ". Metode yang relevan dengan masyarakat global adalah metode yang dapat menumbuhkan kemerdekaan pada peserta didik untuk menumbuhkan sisi-sisi kemanusiaan, di mana anak didik sendiri yang mencari dan menemukan ilmu pengetahuan dalam perspektif menuju kedewasaan, mengembangkan jati diri kepribadiannya. Sekolah dan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator dan mediator, dengan didukung oleh suatu media, teknologi dan lingkungan sehingga akan memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajarnya.

Winarno Surakhmad dalam Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 46) menyatakan bahwa lima macam faktor yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar sebagai berikut :

*commit to user*

- 1) Tujuan yang berbagai-bagai jenis dan fungsinya;
- 2) Anak didik yang berbagai-bagai tingkat kematangannya;
- 3) Situasi yang berbagai-bagai keadaanya;
- 4) Fasilitas yang berbagai-bagai kualitas dan kuantitasnya;
- 5) Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.

Dalam pemilihan metode belajar mengajar beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain : (1) Sifat dari pelajaran, alat yang tersedia; (2) besar kecilnya kelas atau tempat; (3) kesanggupan guru; (4) banyak sedikitnya bahan dan tujuan pelajaran ([http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2009/03/pemilihan -metode-mengajar-dan-prestasi.html](http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2009/03/pemilihan-metode-mengajar-dan-prestasi.html))

Dengan demikian apabila pendidik akan memilih metode mengajar mereka harus memperhatikan beberapa hal, antara lain :

- 1) Usia atau kematangan peserta didik;
- 2) Mata pelajaran dan pokok bahasan yang akan diajarkan karena tidak semua metode mengajar cocok untuk semua mata pelajaran serta fasilitas yang tersedia;
- 3) Kesanggupan dari pendidik;
- 4) Banyak sedikitnya bahan yang akan disampaikan dan situasi keadaan lingkungan belajar;
- 5) Tujuan yang ingin dicapai.

#### c. Hakikat Metode *Drill*

- 1) Pengertian metode *drill*

Sriyono dalam Siti Rupayati (2008: 14) menyatakan bahwa metode *drill* yang biasa di sebut dengan metode latihan siap adalah latihan dengan praktek yang dilakukan berulang kali atau kontinu untuk mendapatkan keterampilan dan ketangkasan praktis tentang pengetahuan yang dipelajari. Lebih dari itu diharapkan agar pengetahuan atau keterampilan yang telah dipelajari itu menjadi permanen, mantap dan dapat dipergunakan setiap saat oleh siswa bersangkutan.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 95) menyatakan bahwa metode latihan yang disebut juga metode training, merupakan suatu cara yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk

memelihara kebiasaan-kebiasaan yang baik. Selain itu, metode ini dapat juga digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan.

“Latihan dan pengulangan akan mengarahkan siswa untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam topik atau mata pelajaran tertentu” (Benny A Pribadi 2009: 45).

Roestiyah (2008: 125) menyatakan bahwa metode *drill* dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *drill* adalah cara yang dilakukan dengan latihan berulang-ulang agar memperoleh keterampilan, ketangkasan dan ketepatan tentang pengetahuan yang dipelajari sehingga bisa permanen dan dapat dipergunakan setiap saat oleh siswa dalam hal ini pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan tentang matematika terutama pada pokok bahasan perkalian.

- 2) Teknik mengajar latihan ini biasanya digunakan untuk tujuan agar siswa :
  - a) Memiliki keterampilan motorik/gerak; seperti menghafalkan kata-kata, menulis, mempergunakan alat/membuat suatu benda; melaksanakan gerak dalam olahraga;
  - b) Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi, menjumlahkan, mengurangi, menarik akar dalam hitungan mencongak. Mengenal benda/bentuk dalam pelajaran matematika, ilmu pasti, ilmu kimia, tanda baca dan sebagainya.
  - c) Memiliki kemampuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan hal lain, seperti hubungan sebab akibat banyak hujan-banjir; antara tanda huruf dan bunyi – ng - ny dan sebagainya; penggunaan lambang/symbol di c  
peta dan lain-lain.

Tujuan dari metode *drill* dalam pokok bahasan perkalian adalah agar peserta didik dapat menghitung dengan cepat perkalian baik dengan menggunakan

penjumlahan berulang, perpotongan garis, menghafal, menggunakan jari tangan atau yang lebih dikenal dengan jarimatika.

3) Langkah-langkah penggunaan metode ini pada umumnya dilaksanakan oleh para pengajar dengan berpedoman pada pola kegiatan sebagai berikut :

- a) Merumuskan spesifikasi kerja (job specification) yang akan dan harus dibina para peserta latihan dikemudian hari (di lapangan)
- b) Menjabarkan pekerjaan atau keterampilan yang sudah spesifikasi tersebut ke dalam stimulus dan respon tertentu untuk kepentingan proses belajar mengajar.
- c) stimulus dan respon yang sudah di bakukan (stimulus respon bond) disampaikan kepada para siswa.
- d) Siswa merespon berkali-kali stimulus yang sama sehingga siswa terbiasa dengan merespon untuk stimulus tertentu.
- e) Pengulangan dan pembakuan stimulus respon tertentu merupakan inti kegiatan yang harus di beri peluang yang secukupnya oleh guru.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Drill*

Sriyono dalam Siti Rupayati (2008: 15) menyatakan bahwa metode *drill* memiliki kelebihan dan kekurangan :

1) Kelebihan metode *drill*

- (a) Bahan yang diberikan secara teratur, tidak loncat-loncat dan langkah demi langkah akan melekat pada diri anak dan benar-benar menjadi miliknya.
- (b) Adanya pengawasan bimbingan dan koreksi yang segera diberikan oleh guru memungkinkan murid untuk segera melakukan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahannya. Dengan demikian akan menghemat waktu belajarnya.
- (c) Pengetahuan atau keterampilan siap yang telah terbentuk dalam kehidupan sehari-hari baik untuk keperluan studi maupun untuk hidup di masyarakat kelak.

2) Kekurangan metode *drill*



- (a) Dapat membentuk kebiasaan kaku. Respon terbentuk secara otomatis akan mempengaruhi tindakan yang bersifat irrasional, rutinitas serta tidak menggunakan akal.
- (b) Latihan yang terlampaui berat akan menimbulkan perasaan benci baik kepada gurunya ataupun kepada mata pelajarannya.
- (c) Latihan dilakukan dengan pengawasan yang ketat dapat menimbulkan kebosanan dan kejengkelan. Akhirnya anak enggan berlatih dan malas serta mereka mogok untuk belajar.

Pendidik harus dapat memilih metode pembelajaran yang cocok sehingga kelebihan dapat dikembangkan dan kekurangan dapat diminimalkan. Kekurangan yang dimiliki oleh suatu metode pembelajaran dapat diatasi jika kita bisa memaksimalkan kelebihan yang dimiliki oleh metode tersebut. Pembelajaran di kelas tergantung keterampilan guru dalam pengelolaan kelas agar kelas yang diajar dengan metode *drill* bisa maksimal dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan perkalian.

e. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Pemberian Latihan :

Sriyono dalam Siti Rupayati (2008: 16) menyebutkan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemberian latihan yaitu :

- 1) Sesuatu yang dilatihkan harus berarti, menarik dan dihayati murid sebagai kebutuhannya.
- 2) Sebelum latihan dilaksanakan perlu diketahui lebih dulu arti dan kegunaan latihan serta perlunya diadakan suatu latihan tersebut.
- 3) Latihan hendaklah diberikan secara sistematis, tertib dan tidak loncat-loncat.
- 4) Latihan hendaklah diberikan mulai dari dasar atau permulaan.
- 5) Materi yang telah diberikan supaya diulang, dipakai, dan ditanyakan (murid selalu ditagih).
- 6) Guru hendaklah pandai membuat bermacam-macam latihan murid tidak jemu dan bosan.

- 7) Guru janganlah terlalu mudah untuk melangkah ke materi pelajaran berikutnya sebelum materi yang diajarkan tersebut benar-benar dikuasai oleh siswa.
- 8) Latihan yang diberikan secara perorangan akan lebih baik daripada latihan bersama, karena perorangan guru dapat mengetahui kemajuan siswanya, memudahkan mengontrol dan mengoreksi. Latihan yang diberikan secara bersama harus diikuti dengan latihan individu.
- 9) Latihan hendaknya diselenggarakan dalam suasana menyenangkan. Jangan diberikan dalam suasana yang penuh dengan ketegangan dan ketakutan. Karena hal ini akan membuat siswa menjadi tidak bebas dalam mengeluarkan ide, mereka akan stress jika berada dalam suatu kondisi yang tegang.

Dalam memberi latihan pendidik harus memperhatikan keadaan murid karena itu suasana kelas harus menyenangkan, dan tidak membosankan agar peserta didik tertarik mengikuti pelajaran. Sehingga mereka bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran tetapi walaupun menyenangkan kita harus memperhatikan keefektifan, dan efisiensi waktu serta tujuan yang ingin dicapai.

f. Upaya Mengatasi Kelemahan Metode *Drill*

Baluk Nugroho (2007: 15) menyebutkan bahwa agar proses belajar memperoleh manfaat yang maksimal dari penggunaan metode *drill*, maka perlu diperhatikan petunjuk teknis sebagai berikut :

- 1) Oleh karena kebosanan sangat menghantui penerapan metode ini, maka harus diusahakan agar ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dilatihkan benar-benar bermakna, menarik minat dan dirasakan sebagai suatu kebutuhan oleh siswa.
- 2) Latihan yang dibina guru hendaknya tidak hanya bersifat verbalistis atau mekanistis, tetapi juga diberikan “reasoning”nya, mengapa, bagaimana, dan untuk apa latihan itu diselenggarakan dengan cara yang ditempuh.
- 3) Waktu dan frekuensi latihan sebaiknya dikembangkan dengan selalu memperhatikan kemampuan daya tahan fisik dan kejiwaan dari pihak yang dilatih.

- 4) Hindarkan proses latihan dari situasi dan kondisi yang tidak menyenangkan dan penuh keterpaksaan. Sebaliknya harus diusahakan adanya suasana menyenangkan, menggairahkan dan penuh kedamaian.
- 5) Bimbingan yang bersifat individual seringkali sangat diperlukan dalam suatu proses latihan karena kemampuan dan keterampilan tiap individu nampak berbeda-beda dan masalah yang muncul juga berlainan.

Berdasarkan pendapat di atas maka pembelajaran dengan metode *drill* harus dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, memperhatikan setiap individu dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan, baik diberikan secara kelompok atau kalau memungkinkan secara individu karena hasilnya akan bisa maksimal jika diberikan bimbingan yang bersifat individual.

#### g. Bermain dan Permainan

##### 1) Pengertian bermain dan permainan

Suwarti (2008: 18) menyatakan bahwa Bermain adalah awal dari timbulnya kreatifitas karena dalam kegiatan yang menyenangkan, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya.

Anggani Sudono (2000: 1) mengatakan bahwa “ Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Bermain dan permainan adalah tahap awal dari proses panjang belajar pada anak-anak yang dialami oleh semua orang, melalui bermain dan permainan yan menyenangkan anak menyelediki dan memperoleh pengalaman yang luas baik dengan dirinya sendiri ataupun dengan tematn atau orang lain, dari situ anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya untuk menyusun kembali ide-idenya. Bermain dan permainan penting bagi perkembangan kognitif anak yaitu sebagai cara untuk mengasimilasikan informasi-informasi baru dengan pengalaman-pengalaman masa lalu lewat pengertian yang sifatnya simbolik. Dilihat dari manfaat bermain dan permainan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan anak, meskipun terdapat

unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja melainkan bermain adalah hal serius karena merupakan cara bagi anak-anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Suwarti (2008: 21) menyatakan bahwa bermain dan permainan merupakan salah satu fenomena yang paling alamiah dan luas dalam kehidupan anak, terdapat instink bermain pada setiap anak serta kebutuhan melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkannya dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak.

“Pada anak-anak, kegiatan bermain, belajar, dan bekerja merupakan satu sistem yang tidak terpisah” (Andi Yudha Asfandiyar 2009: 77)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dan permainan adalah merupakan salah satu fenomena yang dimiliki anak-anak untuk mengungkapkan gagasan secara bebas sehingga menimbulkan kreatifitas, kesenangan dalam belajar dan mengembangkan imajinasi pada anak agar dapat membantu proses kematangan anak.

## 2) Jenis-jenis permainan anak

Andi Yudha Asfandiyar (2009: 80) menyatakan bahwa jenis permainan anak diantaranya :

- a) Permainan Edukatif adalah permainan untuk meningkatkan kecerdasan anak. Yang termasuk kategori permainan edukatif, antara lain :
  - (1) Bagi anak-anak yaitu mainan yang memang sengaja di buat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak-anak sesuai batas usianya,
  - (2) Multifungsi yaitu dari satu mainan bisa didapat berbagai variasi mainan sehingga stimulus yang didapat anak juga lebih beragam,
  - (3) Melatih *Problem Solving* yaitu melatih anak untuk dapat menyelesaikan masalah sendiri, misalya dalam permainan *puzzle*, anak diminta untuk menyusun potongan-potongan gambar sehingga gambar itu menjadi utuh,
  - (4) Melatih konsep-konsep dasar yaitu untuk mengembangkan kemampuan dasarnya, seperti mengenal warna, bentuk dan ukuran,

- (5) Melatih ketelitian dan ketekunan yaitu anak tidak sekedar menikmati bermain, tetapi juga dituntut teliti dan tekun ketika mengerjakan permainannya,
- (6) Merangsang kreatifitas yaitu permainan yang selalu mengajak anak untuk kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan.

Contoh permainan edukatif dapat dibedakan jenisnya :

- (a) Permainan konstruktif
  - (b) Permainan motorik
  - (c) Permainan ilusi
  - (d) Permainan intelektual (reseptif)
  - (e) Permainan kompetisi (*games*)
- b) Permainan Rekreatif
- Permainan rekreatif adalah permainan yang bersifat rekreasi, santai dan menghibur serta tidak perlu membutuhkan banyak pemikiran. Yang termasuk dalam permainan rekreatif antara lain gobak sodor, benteng, petak umpet, dan sebagainya.
- c) Permainan Informatif
- Permainan informatif yaitu permainan yang berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi, seperti layar televisi dan komputer

Dari jenis permainan anak di atas kita dapat memilih salah satu atau menggabungkan jenis-jenis permainan tersebut ke dalam permainan yang berguna untuk pembelajaran siswa sekolah dasar terutama pada pokok bahasan perkalian.

### 3) Fungsi dan manfaat bermain bagi anak

- a) Menimbulkan kegembiraan (Karl Buhler & Schank Danzinger). Kegembiraan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya. Misalnya perilaku senang rekreasi ( Schaffens-Freud)
- b) Sebagai pemicu kreatifitas.
- c) Meningkatkan respons anak terhadap hal-hal baru.
- d) Melatih anak menyelesaikan/mengatasi konflik (Sigmund Freud).

- e) Sarana untuk bersosialisasi dan melatih fungsi mental (berfikir, berkhayal, mengingat, atau menegakkan disiplin dengan menaati peraturan-peraturan dalam *games*), dan lain-lain.
- f) Melatih kepekaan dan empati
- g) Sarana mengekspresikan perasaan.
- h) Membentuk kepribadian anak.
- i) Mengembangkan rasa percaya diri.
- j) Melatih perkembangan fisik, emosi, dan sosial.
- k) Merangsang imajinasi/kreativitas anak.
- l) Sarana hiburan.
- m) Menyalurkan energi (terutama untuk anak hiperaktif).
- n) Mengoptimalkan kelima indera dan lain-lain. (Andi Yudha Asfandiyar, 2009: 78)

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat bermain bagi anak adalah menimbulkan kegembiraan sebagai pemicu kreatifitas dan sarana mengekspresikan perasaan, bersosialisasi, hiburan, untuk meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan konflik atau masalah.

#### h. Penerapan Metode *Drill* Melalui Pola Permainan

Metode *drill* melalui pola permainan pada siswa kelas IIB merupakan metode pembelajaran yang memilih penyajiannya secara latihan berulang-ulang dengan melakukan permainan yang menyenangkan dan mudah diingat oleh siswa, serta guru melakukan bimbingan secara individual agar siswa yang belum terampil menghitung perkalian tidak merasa tertekan sehingga dapat mengikuti teman yang sudah terampil menghitung perkalian. Perkalian merupakan salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang membutuhkan ketelitian dalam pengerjaannya apabila mereka dilatih dengan terus menerus tanpa memperhatikan kondisi siswa maka pembelajaran tidak akan berhasil oleh karena itu kita harus dapat membuat siswa merasa senang dan gembira dalam mengikuti pelajaran. Walaupun dengan dilatih secara terus menerus menggunakan metode *drill*, siswa tetap akan merasa gembira dan antusia karena menggunakan pola permainan yang setiap siklus berbeda dengan siklus lain. Hal ini juga dikemukakan oleh Sriyono

dalam Siti Rupayati (2008: 16) "...Latihan hendaknya diselenggarakan dalam suasana menyenangkan. Jangan diberikan dalam suasana yang penuh dengan ketegangan dan ketakutan. Karena hal ini akan membuat siswa menjadi tidak bebas dalam mengeluarkan ide, mereka akan stress jika berada dalam suatu kondisi yang tegang....".

Penerapan metode *drill* melalui pola permainan dilakukan di kelas IIB pada siklus I pertemuan pertama dengan cara melakukan kerja kelompok untuk menghitung jumlah jari tangan untuk memperoleh hasil perkalian sedangkan pada pertemuan kedua siswa menggunakan permainan lompat pada papan lantai perkalian atau dapat disebut dengan lompat kelinci. Permainan ini digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa sehingga siswa merasa senang walaupun latihan yang dilakukan secara terus menerus. Jadi, kita menggabungkan permainan edukatif yang berisi lompat beraturan pada lantai perkalian yang bertujuan untuk merangsang kreatifitas siswa dan permainan rekreatif yang menghibur dan menyenangkan yaitu dengan lompat kelinci serta dilakukan secara berulang-ulang agar peserta didik dapat mengerjakan perkalian. "Permainan Edukatif adalah permainan untuk meningkatkan kecerdasan anak" (Andi Yudha Asfandiyar 2009: 80).

Pada siklus II pertemuan pertama siswa menghitung perkalian dengan melihat tabel perkalian di depan kelas dan diteruskan menggunakan permainan jari tangan atau lebih dikenal dengan jarimatika sedangkan pada pertemuan kedua siswa menghitung perkalian dengan cara menggunakan perpotongan garis. Permainan ini untuk melatih kemandirian siswa dalam mengerjakan soal-soal perkalian yang berguna untuk mengetahui ketelitian dan ketekunan anak agar siswa dapat mengerjakan perkalian dengan tepat. "... Yang termasuk kategori permainan edukatif, antara lain :...Melatih ketelitian dan ketekunan yaitu anak tidak sekedar menikmati bermain, tetapi juga dituntut teliti dan tekun ketika mengerjakan permainannya" (Andi Yudha Asfandiyar 2009: 82).

Pada siklus III pertemuan pertama siswa masih menggunakan bantuan tabel perkalian dan jari tangan dilanjutkan dengan mengerjakan perkalian dengan cara bersusun panjang, sedangkan pada pertemuan kedua siswa menghitung

perkalian dengan cara menggunakan sedotan yang berwarna-warni alasan dipilih sedotan yang berwarna-warni adalah untuk menarik perhatian siswa agar lebih senang dan antusias saat mengerjakan soal-soal perkalian serta untuk mencegah kebosanan pada siswa karena pembelajaran dilakukan dengan dilatih terus menerus, hal ini dilakukan karena siswa masih menyukai hal-hal yang berhubungan dengan permainan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. “Pada anak-anak, kegiatan bermain, belajar, dan bekerja merupakan satu sistem yang tidak terpisah” (Andi Yudha Asfandiyar 2009: 77).

Penerapan metode *drill* melalui pola permainan memungkinkan untuk meningkatkan aspek afektif, psikomotorik dan kemampuan operasi hitung perkalian karena dalam pelaksanaannya metode ini dilatih secara terus menerus dengan memperhatikan kesenangan, kegembiraan, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga anak lebih berantusias untuk belajar secara mandiri.

### **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan yang akan diteliti. Penelitian-penelitian yang dianggap relevan diantaranya :

1. Siti Rupayati (2008) yang berjudul : “Pengaruh Pembelajaran dengan metode *Drill* Menggunakan Kartu Kerja Dilengkapi Pemberian Tugas pada Pokok Bahasan Perbandingan dan Fungsi Trigonometri Ditinjau Dari Aktifitas Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Semester II SMA N 1 Mojolaban”. Dari penelitian ini terbukti bahwa dengan metode *drill* menggunakan kartu kerja dilengkapi pemberian tugas dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada pokok bahasan perbandingan dan fungsi trigonometri dari pada dengan menggunakan metode ceramah. Keterkaitan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pembelajaran matematika dan penggunaan metode *Drill*, namun ada perbedaan yaitu Penelitian Siti Rupayati diterapkan di SMA dalam pokok bahasan perbandingan dan fungsi trigonometri sedangkan dalam penelitian ini diterapkan di SD dalam pokok bahasan perkalian.

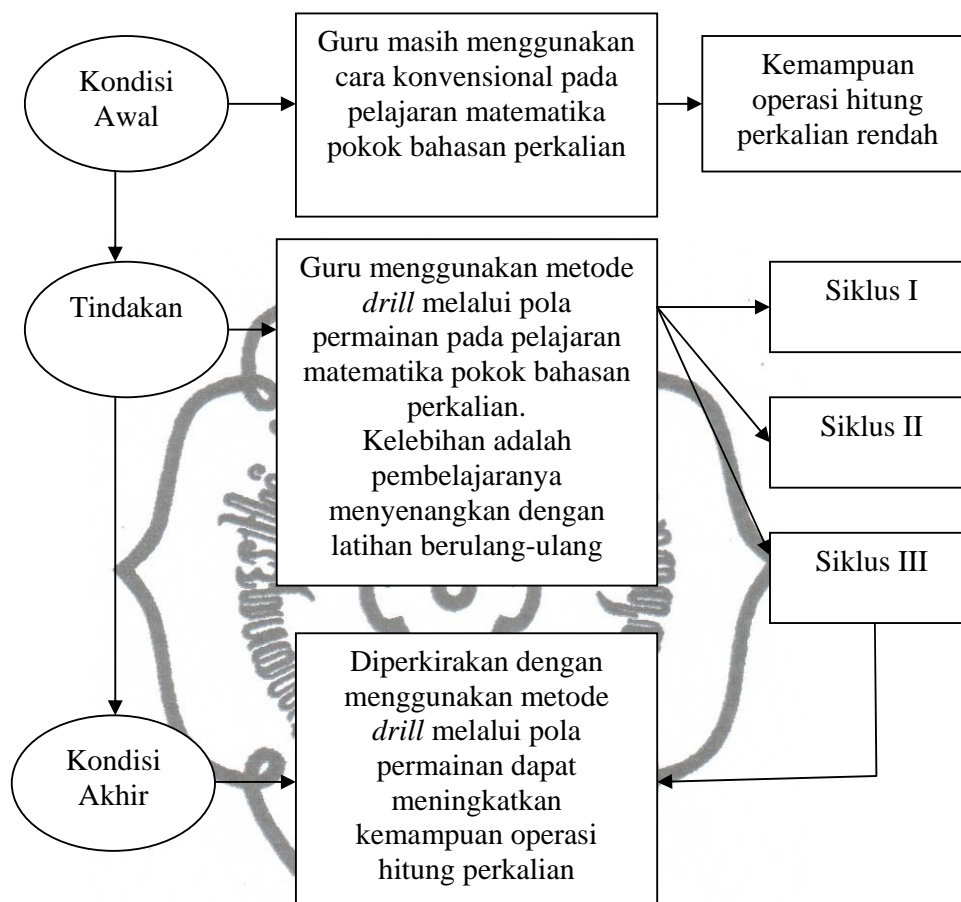


2. Erna Nurmaningsih (2009) yang berjudul : “Peningkatan Kemampuan Menghitung Perkalian dan Pembagian Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas III (PTK Pada Siswa Kelas III SD Negeri I Bendo Kecamatan Nogosari Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2009/2010)”. Dari penelitian ini terbukti bahwa dengan melalui pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kemampuan menghitung perkalian dan pembagian. Keterkaitan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perkalian, namun ada perbedaannya yaitu Erna Nurmaningsih menggunakan pendekatan kontekstual sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode *drill* melalui pola permainan.

### C. Kerangka Berpikir

Kemampuan peserta didik dalam mengerjakan operasi hitung perkalian masih di bawah dan untuk meningkatkannya guru menggunakan metode *drill* melalui pola permainan, diduga dengan metode ini kemampuan operasi hitung perkalian peserta didik akan meningkat. Metode *drill* melalui pola permainan adalah metode pembelajaran yang menekankan latihan berulang-ulang hingga memperoleh ketangkasan, kecepatan dengan cara memperhatikan kesenangan anak dan tujuan yang akan di capai.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dijelaskan dalam bentuk gambar 1:



Gambar 1. Bagan pelaksanaan tindakan kelas

#### D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan permasalahan yang diajukan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

Metode *drill* melalui pola permainan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di SD Negeri Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan pada semester genap, yaitu bulan Maret, April, Mei, Juni tahun 2010.

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah 22 siswa kelas IIB semester II SD Negeri Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010.

Dalam penelitian ini guru juga bertindak sebagai peneliti jadi guru tersebut dapat mengetahui secara detail perkembangan anak didiknya.

#### **C. Data dan Sumber Data**

Menurut Slamet.St.Y dan Suwanto (2007 : 38) ”sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain”.

Data yang digali berhubungan dengan proses, dampak tindakan yang dilakukan dan data yang digunakan sebagai dasar menilai keberhasilan tindakan yang akan dilakukan. Data yang berhubungan dengan proses belajar mengajar dan berupa data tentang peningkatan kemampuan operasi hitung perkalian. Sumber utama data ini adalah dokumen hasil prestasi belajar matematika pada pokok bahasan perkalian.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan apa yang diharapkan dalam penelitian ini, diperlukan alat atau metode untuk mendapatkan data yang tepat dan

*commit to user*

objektif. Penetapan metode pengolahan data di samping berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai juga berdasarkan kebutuhan sumber data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### 1. Angket Wali Murid

Menurut Suharsimi Arikunto dalam <http://mcdens13.wordpress.com/2010/03/05/sistem-evaluasi> menyatakan bahwa "angket atau kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur(responden). Dengan angket ini orang dapat diketahui tentang keadaan data diri, pengalaman, pengetahuan sikap atau pendapatnya dan lain-lain."

Wali murid adalah orang yang menjamin dan bertanggung jawab terhadap seorang anak di sekolahnya, seperti ibu, bapak, saudara (<http://www.artikata.com/arti-356481-wqli.php>).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa angket wali murid adalah sebuah daftar pernyataan yang harus diisi oleh orang yang bertanggung jawab terhadap seorang anak di sekolahnya, seperti ibu, bapak, ataupun saudara.

Teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran matematika pada pokok bahasan perkalian, dengan memberikan angket pada wali murid untuk mengetahui kebenaran data dari siswa. Hasil angket wali murid terlampir pada lampiran 20.

#### 2. Wawancara

Menurut Zainal Arifin dalam <http://mcdens13.wordpress.com/2010/03/05/sistem-evaluasi> menyatakan bahwa "wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data, informasi dan atau pendapat yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung".

Wawancara dilakukan kepada guru kelas IB tahun pelajaran 2008/2009 untuk memperoleh keterangan nilai siswa pada mata pelajaran matematika terutama tentang penjumlahan berulang karena penjumlahan berulang merupakan dasar dari operasi hitung perkalian. Hasil wawancara terlampir pada lampiran 18.

### 3. Dokumentasi

Slamet St.Y dan Suwanto (2007: 52) menyatakan bahwa "dokumen sebagai sumber data dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahkan meramalkan. Dokumen dapat berupa bahan tertulis ataupun film".

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa foto-toto pada siklus I, II sampai dengan siklus III dan video rekaman pada salah satu siklus yang dilaksanakan. Kegiatan ini selain untuk memperoleh dokumen dan arsip, juga mendapatkan gambaran secara lengkap tentang kemampuan operasi hitung perkalian siswa kelas IIB. Foto-foto pembelajaran terlampir pada lampiran 21.

### 4. Observasi

"Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan" (<http://www.scribd.com/doc/22186725/Observasi-Dan-Wawancara>).

Observasi dilakukan pada saat pembelajaran matematika pada pokok bahasan perkalian siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam menguasai kemampuan operasi hitung perkalian. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi langsung, dan dilakukan guru pada setiap siklus. Untuk hasil observasi terlampir pada lampiran 11, 12 dan 13.

Sedangkan untuk mengetahui perkembangan guru dalam mengajarkan kemampuan operasi hitung perkalian diadakan observasi oleh guru atau kepala sekolah, terlampir pada lampiran 14, 15, dan 16

### 5. Tes

Tes adalah suatu alat yang disusun untuk mengukur kualitas, abilitas, keterampilan atau pengetahuan dari seseorang atau sekelompok individu (Depdikbud dalam <http://zhizhachu.wordpress.com/tag/pengertian-tes>).

Tes dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui tingkat pencapaian atau keberhasilan peserta didik setelah dilakukan tindakan. Adapun jenis tes yang dilakukan adalah tes tertulis, dan tes dilakukan oleh siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Baki pada setiap akhir pelaksanaan pembelajaran. Hasil tes terlampir pada lampiran 1, 2, dan 3.

### E. Validitas Data

Secara bahasa konsep validitas adalah kesahihan; kebenaran yang diperkuat oleh bukti atau data yang sesuai. Secara istilah definisi validitas antara lain: Kesesuaian antara definisi operasional dengan konsep yang mau diukur; Gay (1983:110) *the most simplistic definition of validity is that it is the degree to which a test measured what it is supposed to measured*; Validitas dapat dimaknai sebagai ketepatan dalam memberikan interpretasi terhadap hasil pengukurannya. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikemukakan bahwa sebenarnya validitas (*validity*) adalah suatu proses untuk mengukur dan menggambarkan objek atau keadaan suatu aspek sesuai dengan fakta. (<http://zamzammuhajir.blogspot.com/search?q=validitas>, 06/05/2010)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas isi (*content validity*). Validitas isi berhubungan dengan kemampuan instrumen untuk menggambarkan atau melukiskan secara tepat mengenai domain perilaku yang akan diukur. Misalnya instrumen yang dibuat untuk mengukur keaktifan siswa dalam belajar, maka instrumen tersebut harus dapat melukiskan secara benar mengenai aktivitas siswa sebagaimana diuraikan dalam deskripsi kegiatan siswa.

### F. Analisis Data

Yang dimaksud dengan analisis data adalah cara mengelola data yang sudah diperoleh dari dokumen. Untuk menjamin kebenaran data yang dikumpulkan maka menggunakan triangulasi data (sumber) dengan cara mengumpulkan data yang sejenis dari sumber data yang berbeda. Melalui teknik triangulasi data yaitu observasi, dokumentasi, wawancara melalui angket pada wali murid diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih tepat, sesuai dengan keadaan siswa kelas IIB SD Negeri Gentan 01 Baki. Agar hasil penelitian dapat terwujud sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka dalam menganalisis data penelitian ini menggunakan analisis model interaktif (Milles dan Huberman, 1992: 16-20). Kegiatan pokok analisa model ini meliputi :

### 1. Reduksi Data

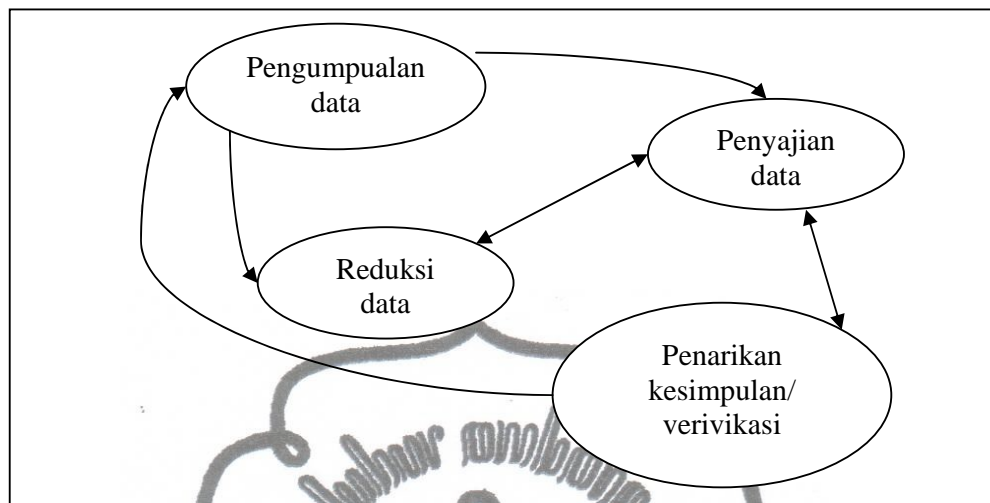
Data-data penelitian yang telah dikumpulkan selanjutnya direduksi. Reduksi yaitu proses pemilihan dan penyederhanaan data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan. Dalam penelitian ini soal yang dikerjakan oleh kelompok dan pada saat pembelajaran direduksi dan tidak digunakan. Dengan cara demikian kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

### 2. Penyajian Data

Penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penyajian ini dapat dilakukan melalui berbagai macam cara visual misalnya gambar, grafik, chart network, diagram, matrik, dan sebagainya.

### 3. Penarikan Kesimpulan/ Verifikasi

Hasil dari data-data yang telah didapatkan dari laporan penelitian selanjutnya digabungkan dan disimpulkan serta diuji kebenarannya. Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh sehingga kesimpulan-kesimpulan juga dapat diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang benar dan tidaknya hasil dari laporan penelitian. Sedang kesimpulan adalah tinjauan ulang pada catatan di lapangan atau kesimpulan dapat diuji kebenarannya, kekokohnya merupakan validitasnya (Milles dan Huberman, 1992: 16-20).



Gambar 2. Komponen-komponen analisis data : Model Interaktif  
(Milles Huberman,1992:20)

### G. Indikator Kerja

Menurut Sarwiji Suwandi (2008: 70) berpendapat bahwa “indikator kerja merupakan rumusan kerja yang akan dijadikan acuan atau tolok ukur dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian”. Indikator kerja yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan operasi hitung perkalian menggunakan metode *drill* melalui pola permainan pada siswa kelas IIB SD Negeri Gentan 01, Baki, Sukoharjo, tahun pelajaran 2009/2010. Pada siklus I pertemuan pertama menggunakan penjumlahan dengan jari tangan dan pertemuan kedua menggunakan lompat kelinci. Pada siklus II pertemuan pertama menggunakan jarimatika dan pertemuan kedua menggunakan bantuan garis perpotongan berwarna-warni. Pada siklus III pertemuan pertama menggunakan tabel perkalian dan perkalian bersusun sedangkan pada pertemuan kedua menggunakan bantuan sedotan

Berdasarkan tes yang dilakukan sebelum penerapan metode *drill* melalui pola permainan dan setelah penerapan metode *drill* melalui pola permainan yang mencerminkan peningkatan kemampuan operasi hitung perkalian, diharapkan :

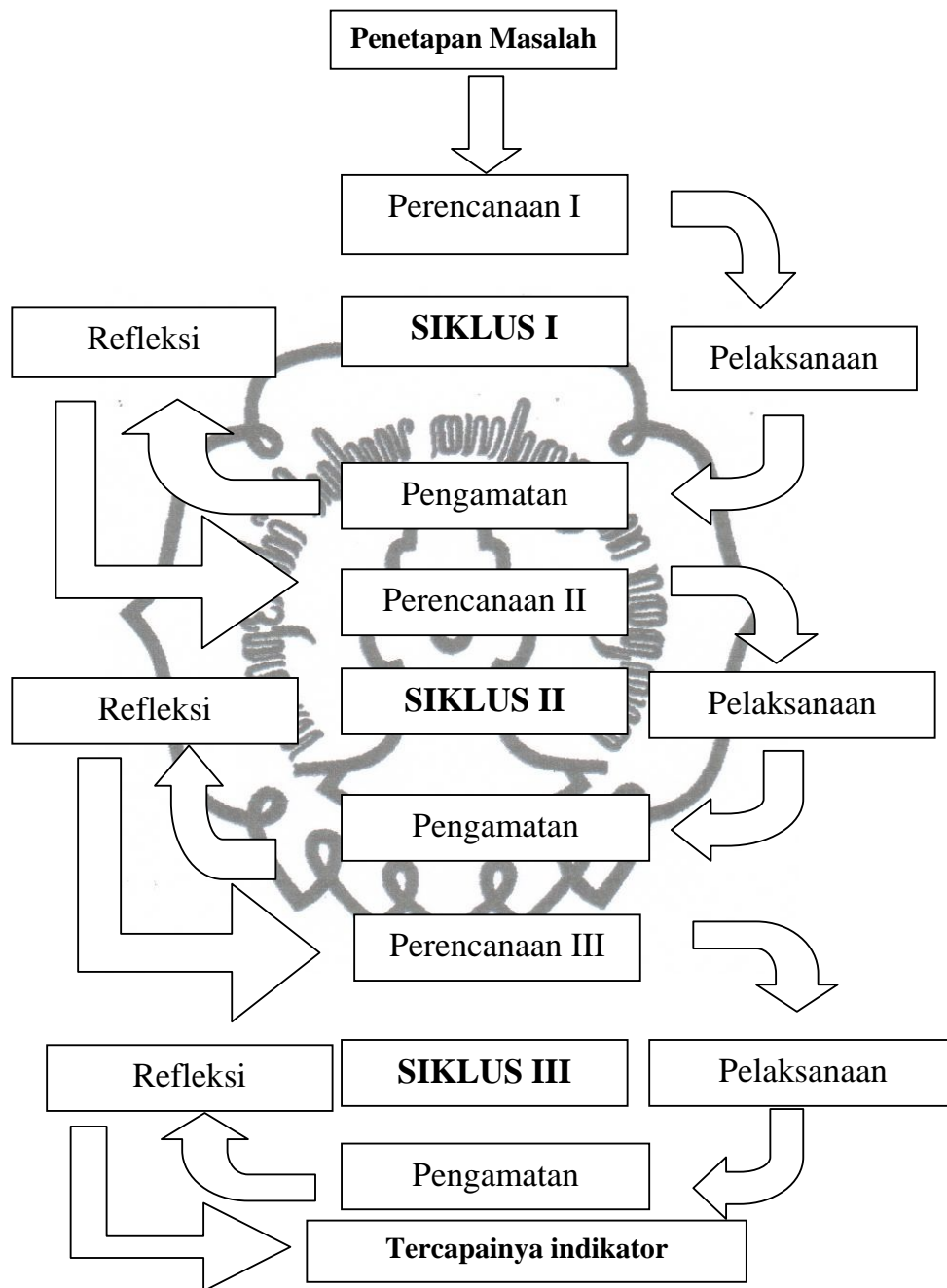


1. Pada siklus I terdapat peningkatan tanggung jawab, perhatian, keaktifan dan prosentase kelulusan siswa yang awalnya 33,82% menjadi 60% dari siswa kelas IIB.
2. Pada siklus II terjadi peningkatan tanggung jawab, perhatian, keaktifan dan prosentase kelulusan siswa kelas IIB SD Negeri Gentan 01 minimal 70% dari siswa kelas IIB.
3. Pada siklus III terjadi peningkatan tanggung jawab, perhatian, keaktifan dan prosentase kelulusan siswa kelas IIB SD Negeri Gentan 01 minimal 80% dari seluruh siswa harus mendapat nilai 65 (mencapai KKM) sehingga pembelajaran dikatakan tuntas.

#### H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan merupakan gambaran secara lengkap mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian. Hal ini dilakukan untuk menetapkan masalah yang akan ditingkatkan hasilnya, dan cara mengatasi masalah-masalah tersebut sehingga dapat terstruktur dengan urut, baik dan benar serta membentuk suatu rangkaian yang sistematis. Prosedur penelitian ini akan dilakukan selama tiga siklus dan dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut Kurt Lewin dalam Zainal Aqib (2006: 21) prosedur penelitian tindakan kelas dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: Perencanaan (Planning), Aksi atau tindakan (acting), Observasi (Observing), dan Refleksi (reflecting).

Dari uraian di atas, dapat dijelaskan pada bagan sehingga dapat menggambarkan langkah-langkah prosedur penelitian mulai dari penetapan masalah, perencanaan (planning), pelaksanaan atau tindakan (acting), pengamatan (observasi), dan refleksi mulai dari siklus I, II, dan pada siklus III dengan lebih jelas dan mudah dipahami. Gambar 3 adalah bagan dari prosedur penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan :



Gambar 3. Bagan prosedur penelitian tindakan kelas

Berdasarkan gambar 3 dapat dijelaskan bahwa prosedur rencana tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan I

Rencana tindakan merupakan rencana awal yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan tindakan penelitian, pada tahap ini dilakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi pokok bahasan perkalian dengan menggunakan perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan pertemuan pertama menggunakan permainan menghitung jumlah bagian tubuh dan pertemuan kedua permainan lompat beraturan menggunakan lantai bernomor seperti ular tangga. Dan dilatih terus-menerus dengan cara siswa mengerjakan soal secara kelompok kemudian mengerjakan lagi secara individual. Siklus ini direncanakan 2 kali pertemuan ( 4 X 35 menit).

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Rencana yang telah dibuat kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran matematika pokok bahasan perkalian. Pelaksanaan tindakan diwujudkan dalam langkah-langkah yang sistematis. Tindakan yang di tempuh adalah mengerjakan soal perkalian sebagai penjumlahan berulang secara berulang-ulang dengan menerapkan metode *drill* melalui pola permainan dengan pertemuan pertama menghitung jumlah bagian tubuh dan pertemuan kedua ular tangga dengan cara melompat kelinci beraturan.

#### c. Pengamatan

Pengamatan atau observasi dapat diartikan sebagai pencatatan terhadap pelaksanaan dan hasil tindakan yang telah dilaksanakan. Pengamatan berupa kegiatan pemantauan, pencatatan, serta mendokumentasi semua kegiatan selama pelaksanaan pembelajaran. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi dianalisis guna mengetahui kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan.

#### d. Refleksi

Refleksi berarti penilaian dan pengkajian terhadap hasil evaluasi data data yang berkaitan dengan pencapaian peserta didik pada siklus I. Evaluasi digunakan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari tindakan yang telah

dilakukan, sehingga kita dapat memperbaikinya pada siklus II. Dalam evaluasi ini apabila hanya ada 60 % siswa yang nilainya di atas KKM maka perlu dilakukan tindakan pada siklus II.

## 2. Siklus II

### a. Perencanaan II

Rencana ini dibuat atas dasar refleksi dari siklus I, pada tahap ini dilakukan penyusunan ulang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada materi pokok bahasan perkalian pertemuan pertama dengan menggunakan tabel perkalian, jarimatika dan pertemuan kedua menggunakan bantuan garis berwarna-warni dengan menghitung jumlah perpotongan dan dilatih terus-menerus. Siklus ini direncanakan 2 kali pertemuan ( 4 X 35 menit).

### b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan didasarkan pada perencanaan yang telah dibuat, tindakan dilakukan secara sistematis dengan cara metode *drill* atau latihan secara berulang-ulang untuk mengerjakan perkalian dengan jarimatika dan bantuan garis perpotongan menggunakan garis berwarna-warni.

### c. Pengamatan

Pengamatan dapat dilakukan dengan cara pemantauan, pencatatan, serta dokumentasi atas segala tindakan yang diperoleh dalam kegiatan belajar mengajar. Data yang telah diperoleh dianalisis guna mengetahui kelebihan dan kekurangan pada siklus II.

### d. Refleksi

Refleksi berarti pengkajian dan penilaian terhadap pelaksanaan siklus II. Evaluasi digunakan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan, sehingga kita dapat memperbaikinya pada siklus III. Dalam evaluasi ini apabila hanya ada 70 % siswa yang nilainya di atas KKM maka perlu dilakukan tindakan pada siklus III.

## 3. Siklus III

### a. Perencanaan III

Rencana tindakan merupakan rencana awal yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan tindakan penelitian.pada tahap ini dilakukan penyusunan

*commit to user*

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi pokok perkalian dengan menggunakan perhitungan bersusun dengan bantuan garis perpotongan dan perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan bantuan potongan sedotan, serta dilatih secara berulang-ulang. Siklus ini direncanakan 2 kali pertemuan ( 4 X 35 menit).

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan didasarkan pada perencanaan yang telah dibuat, tindakan dilakukan secara sistematis dengan cara metode *drill* atau latihan secara berulang-ulang untuk mengerjakan perkalian dengan cara bersusun dan perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan bantuan potongan sedotan.

c. Pengamatan

Pengamatan dan pencatatan terhadap pelaksanaan dan hasil tindakan yang telah dilaksanakan, berupa kegiatan pemantauan, pencatatan, serta mendokumentasikan semua kegiatan selama pelaksanaan pembelajaran. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi dianalisis guna mengetahui kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan.

d. Refleksi

Refleksi berarti penilaian dan pengkajian terhadap hasil evaluasi data yang berkaitan dengan pencapaian peserta didik pada siklus III. Evaluasi digunakan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan. Dalam evaluasi ini apabila ada 80 % siswa yang nilainya di atas KKM maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Lembaga Pendidikan yang digunakan sebagai tempat penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Gentan 01 Baki Kabupaten Sukoharjo. SD Negeri Gentan 01 Baki berada di Jalan Jetis Raya No. 11 Gentan, Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo. SD ini dikelola oleh Dinas Pendidikan Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo, dan merupakan salah satu SD inti yang berada di Gugus Garuda Kecamatan Baki.

Demi kelancaran program-program sekolah dan semakin meningkatnya mutu pendidikan di sekolah, maka segenap komponen pengelola baik kepala sekolah, guru, komite sekolah dan karyawan senantiasa melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawab masing-masing sebagaimana tertuang dalam program kerja yang telah direncanakan pada setiap tahun pelajaran. Mekanisme kerja segenap pengelola Sekolah Dasar Negeri Gentan 01 Baki tersebut berada di bawah koordinasi dan pengawasan Kepala Sekolah.

Karakter Peserta didik kelas IIB tidak jauh berbeda dengan kelas yang lain dalam pembelajaran matematika. Mereka masih menganggap pelajaran matematika sebagai suatu mata pelajaran yang sulit dan membosankan karena jawabannya harus pasti serta membutuhkan ketelitian. Sehingga dari hal itulah yang menyebabkan hasil belajar matematika rendah dan antusias dalam mengikuti pelajaran matematika dalam kelas tergolong rendah. Peserta didik masih pasif dan sangat tergantung pada keaktifan guru, hal itu yang menyebabkan rendahnya kemampuan pemahaman serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya dalam pokok bahasan perkalian. Latar belakang inilah yang menjadi dasar dalam upaya meningkatkan hasil pelajaran matematika terutama pada pokok bahasan perkalian yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan operasi hitung perkalian dan nilai hasil belajar yang memenuhi target di atas KKM.

Dengan penelitian ini diharapkan peserta didik SD Negeri Gentan 01 Baki lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran matematika

*commit to user*

terutama pada pokok bahasan perkalian, sehingga kemampuan operasi hitung perkalian dapat meningkat serta ditandai meningkatnya hasil belajar matematika.

### **B. Deskripsi Kondisi Awal**

Sebelum melaksanakan proses penelitian keadaan nyata yang ada di Sekolah Dasar Negeri Gentan 01 Baki antara lain :

1. Kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik yang tergolong masih berpikir konkret kurang bisa memahami dan menghitung dengan tepat dan benar.
2. Peserta didik masih pasif dan hanya menerima apa yang disampaikan oleh pendidik sehingga mereka masih sangat tergantung pada penjelasan pendidik dan belum ada aktivitas yang membuat siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika.
3. Metode mengajar yang kurang bervariasi dari pendidik sehingga menyebabkan anak mudah bosan mengikuti pembelajaran matematika.
4. Rendahnya hasil belajar matematika khususnya dalam pokok bahasan perkalian yang ditunjukkan dengan rendahnya nilai peserta didik. Berdasarkan data hasil peneliti langsung pada bulan April 2010 ( Peneliti juga sebagai guru kelas IIB di SD Negeri Gentan 01 Baki ), terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika pada pokok bahasan perkalian sebagai gambaran awal kegiatan pembelajaran kelas IIB masih tergolong rendah, aktivitas siswa kurang, suasana kurang menyenangkan dan ketuntasan belajar mengenai pokok bahasan perkalian pada siswa kelas IIB SD Negeri Gentan 01 Baki belum berhasil.

Hasil tes pada pokok bahasan perkalian menunjukkan nilai siswa kelas IIB masih tergolong rendah, rata-rata kelas baru mencapai 55,45 sedangkan siswa yang nilainya di atas KKM baru 7 orang atau sebesar 31,82% dan sebanyak 15 siswa atau 68,18% masih di bawah KKM. Berikut ini adalah tabel 2 daftar nilai sebelum tindakan

Tabel 2. Daftar nilai hasil belajar perkalian sebelum tindakan.

Nomor Absen	Nilai	Nomor Absen	Nilai
1	60	12	50
2	30	13	70
3	60	14	80
4	10	15	50
5	60	16	30
6	70	17	30
7	50	18	60
8	30	19	70
9	50	20	50
10	100	21	90
11	40	22	80
<b>Rata-rata kelas</b>			<b>55,45</b>

Berdasarkan data nilai pada tabel 2 dapat dilihat bahwa sebelum tindakan, siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Baki sebanyak 22 Siswa hanya 7 siswa atau 31,82% yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal Serta sebanyak 15 siswa atau 68,18% memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu 65.

Tabel 3. Data Frekuensi nilai hasil bahasan perkalian sebelum tindakan

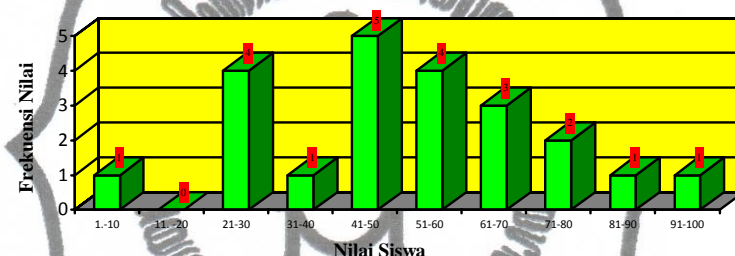
Nomor	Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	91 – 100	1	4,55%
2	81 – 90	1	4,55%
3	71 – 80	2	9,09%
4	61 – 70	3	13,63%
5	51 – 60	4	18,18%
6	41 – 50	5	22,72%
7	31 – 40	1	4,55%
8	21 – 30	4	18,18%
9	11 – 20	0	0%



10	1 – 10	1	4,55%
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>

Analisis hasil evaluasi dari tes pada tabel di atas diperoleh nilai rata-rata kelas 55,45 dimana hasil tersebut masih di bawah rata-rata nilai yang ditargetkan oleh guru, dan ketuntasan yang ditargetkan oleh sekolah yaitu 65. Besarnya prosentase siswa tuntas pada pokok bahasan perkalian adalah 31,82%, tetapi dari sekolah mengharapkan ketuntasan siswa dapat mencapai target yang diinginkan yaitu 75%.

Berdasarkan data tabel 3 dapat dimasukkan dalam grafik 1 :



Grafik 1. Histogram data nilai hasil belajar perkalian sebelum dilaksanakan tindakan.

Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum bisa mengerjakan soal perkalian, yaitu 15 siswa atau 68,18% yang nilainya di bawah KKM dan baru 31,82% atau 7 siswa yang nilainya di atas

Berdasarkan hasil analisis tes tersebut, maka dilakukan tiruan lanjutan untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian, hasil belajar, aktivitas siswa pada kegiatan kegiatan belajar mengajar, khususnya untuk materi pokok bahasan perkalian.

Dari hasil tes pada tabel 1, dan data frekuensi tabel 2 dapat disimpulkan bahwa kemampuan operasi hitung siswa pada pokok bahasan perkalian SDN Gentan 01 Baki masih banyak yang di bawah KKM. Sehingga akan diadakan pembelajaran melalui metode *drill* menggunakan pola permainan untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa pada pokok bahasan perkalian.

### C. Deskripsi Permasalahan Penelitian

#### 1. Tindakan Siklus I

Tindakan siklus I di rancang pada tanggal 12 Mei 2010 sampai dengan tanggal 18 Mei 2010. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari siklus-siklus, tiap siklus terdiri dari 4 tahapan. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

##### a. Tahap perencanaan

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2010 sampai 18 Mei 2010. Peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini. Kemudian pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 2 pertemuan (dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2X35 menit ) yaitu pada hari Sabtu, 15 Mei 2010 dan Selasa, 18 Mei 2010 dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan, pada pertemuan pertama menggunakan permainan kelompok sedangkan pada pertemuan kedua menggunakan permainan lompat kelinci.

Dengan berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD Kelas II. Peneliti melakukan langkah-langkah perencanaan pembelajaran materi perkalian antara lain :

- 1) Memilih bahasan / indikator tentang pokok bahasan perkalian. Alasan memilih pokok bahasan atau indikator tersebut adalah :
  - (a) Kemampuan operasi hitung perkalian siswa kelas IIB masih tergolong rendah dan siswa kurang berminat pada saat pelajaran berlangsung.
  - (b) Kemampuan operasi hitung perkalian sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa perlu dibimbing agar dapat mengerjakan perkalian.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran berdasarkan indikator yang telah dibuat. Rencana pembelajaran yang disusun oleh peneliti memuat 2 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dalam waktu 2 jam pelajaran dilaksanakan dalam hari yang berbeda. Berikut adalah Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan indikator sedangkan mengenai langkah-langkahnya dan susunan rencana pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 4.

**Standar Kompetensi :** Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka

**Kompetensi Dasar :** Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya dua angka

**Indikator :**

(a) Menyelesaikan soal perkalian dengan penjumlahan berulang

3) Menyiapkan media permainan yaitu permainan kelompok dan permainan lompat kelinci secara beraturan yang digunakan untuk melaksanakan metode *drill*

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap ini guru menerapkan pembelajaran melalui metode *drill* sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.

1) Pertemuan pertama

Pada pertemuan ini pelajaran matematika pokok bahasan perkalian yang diajarkan tentang mengenal perkalian sebagai penjumlahan berulang dan menyelesaikan soal perkalian dengan penjumlahan. Sebagai awal kegiatan guru melakukan tanya jawab dengan siswa sambil menunjukkan gambar hewan, hal ini dimaksudkan agar siswa tertarik melihat gambar kemudian berantusias dalam mengikuti pelajaran.

Kegiatan ini dilakukan dengan cara sebagian siswa maju ke depan kemudian siswa lain menghitung jumlah jari tangan siswa yang berdiri di depan kelas, siswa bergantian ke depan dengan menghitung jumlah jari tangan, contoh  $6 \times 4$  berarti enam orang siswa maju ke depan dengan mengacungkan 4 jari tangan dan seorang siswa diminta untuk menghitung jumlah jari tangan yang diacungkan di depan kelas. Maka diperoleh jumlah kaki dan tangan sebanyak 24 dapat ditulis dalam matematika yaitu  $6 \times 4 = 4+4+4+4+4+4 = 24$

Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok kemudian siswa diberi soal tentang perkalian untuk di kerjakan secara kelompok dengan cara menghitung jumlah jari tangan. Setelah siswa selesai mengerjakan, siswa diberi soal individu untuk mengerjakan soal perkalian, guru memberi bimbingan kepada siswa yang belum bisa.

Pembelajaran ini diakhiri dengan evaluasi, dan soal yang diberikan sebanyak 10 buah serta memberi tugas rumah.

## 2) Pertemuan kedua

Kegiatan pada pertemuan kedua dimulai dengan membahas pekerjaan rumah. Membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok membuat papan lompat beraturan dengan menggunakan kertas yang ditempel dilantai sehingga membentuk seperti ular tangga.

Siswa melakukan demonstrasi dengan melompat kelinci beraturan pada bagan ular tangga. Setiap siswa mengerjakan satu soal latihan dengan cara melakukan melompat beraturan pada lantai yang telah dibentuk seperti ular tangga, siswa yang belum bisa dibimbing dan diarahkan oleh guru. Siswa mengerjakan 5 buah soal dengan cara yang sama.

Pada kegiatan akhir siswa diberi soal evaluasi sebanyak 10 soal dan pekerjaan rumah.

### c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan tingkah laku dan sikap siswa selama mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan metode *Drill* melalui pola permainan serta adanya pengamatan guru dalam melaksanakan pembelajaran oleh kepala sekolah.

#### 1) Hasil observasi bagi siswa

Siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan semangat dan mau memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi tanggung jawab serta keaktifan siswa masih perlu ditingkatkan, berdasarkan lampiran 11.

Tabel 4. Daftar observasi siswa pada pokok bahasan perkalian siklus I

No	Aspek	Siklus I		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Perhatian :			
	a.Jumlah siswa	14	6	1
	b.Prosentase siswa	67 %	28%	5%

2	Tanggung jawab :			
	a.Jumlah siswa	14	5	2
	b.Prosentase siswa	67%	24%	9%
3	Keaktifan :			
	a.Jumlah siswa	13	7	1
	b.Prosentase siswa	62%	33%	5%

Berdasarkan data tabel 4 ada 60 % siswa lebih sudah mengikuti pembelajaran dengan tanggung jawab, perhatian dan keaktifan siswa sudah terlihat.

#### 2) Hasil observasi bagi guru

Guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik tetapi perlunya adanya peningkatan tentang persiapan ruang, alat dan media. Dalam pembelajaran guru belum melakukan penilaian selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran belum menyusun rangkuman, berdasarkan lampiran nomor 14.

Tabel 5. Daftar penilaian guru pada pokok bahasan perkalian siklus I.

No	Aspek	Rata-rata Nilai
1	Pra Pembelajaran	3
2	Membuka Pelajaran	3,5
3	Kegiatan Inti Pembelajaran	3,74
4	Penutup	3,5

Berdasarkan data tabel 5 diperoleh rata-rata 3,59.

#### d. Refleksi

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I pertemuan pertama, dengan menerapkan metode *drill* melalui pola permainan dalam pembelajaran matematika pokok bahasan perkalian diperoleh nilai hasil belajar perkalian sebagai berikut terlihat dalam tabel 5 di bawah ini, berdasarkan pada lampiran 1.

Tabel 5. Daftar nilai hasil belajar perkalian siklus I pada pertemuan pertama

NO ABSEN	NILAI	NO ABSEN	NILAI
1	60	12	70

2	50	13	100
3	90	14	80
4	50	15	70
5	70	16	40
6	90	17	90
7	60	18	40
8	60	19	80
9	80	20	30
10	100	21	TIDAK MASUK
11	60	22	100
<b>Nilai rata-rata</b>			<b>70</b>

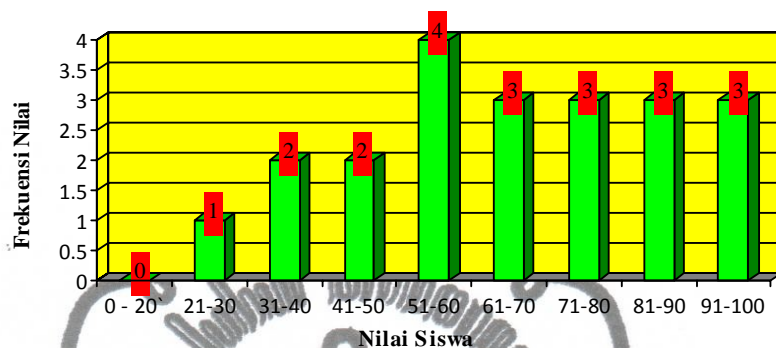
Dari tabel 5 dapat dilihat bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I pertemuan pertama, diketahui bahwa nilai terendah adalah 30, nilai tertinggi 100 dan rata-rata kelas cukup baik yaitu 70. Pada pertemuan pertama jumlah siswa yang masuk 21, sedangkan ada 1 siswa yang tidak masuk dari total siswa kelas IIB yaitu 22 siswa.

Berdasarkan daftar nilai hasil belajar perkalian siswa di atas dapat dimasukkan dalam data frekuensi nilai siswa pada tabel 6:

Tabel 6. Data frekuensi nilai hasil belajar perkalian siklus I pertemuan pertama

Nomor	Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	91 – 100	3	14,3 %
2	81 – 90	3	14,3 %
3	71 – 80	3	14,3 %
4	61 – 70	3	14,3 %
5	51 – 60	4	19,1 %
6	41 – 50	2	9,5 %
7	31 – 40	2	9,5 %
8	21 – 30	1	4,7 %
9	0 – 20	0	0 %
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 6 prosentase hasil belajar pada siklus I pertemuan pertama maka dapat digambarkan pada grafik 2 dibawah ini



Grafik 2. Histogram data nilai hasil belajar perkalian tindakan pada siklus I pertemuan pertama

Dari gambar grafik 2 di atas dapat kita lihat bahwa data frekuensi terbanyak terdapat dalam frekuensi nilai 51 – 60 yaitu sebanyak 4 siswa, sedangkan nilai terendah terdapat dalam frekuensi antara 21-30 yaitu 1 siswa. Pelaksanaan pada pertemuan pertama ini diperoleh nilai rata-rata kelas 70 tentang pokok bahasan perkalian dengan indikator menyelesaikan perkalian sebagai penjumlahan berulang tetapi masih ada 9 siswa atau 42,86 % yang nilainya masih di bawah KKM. Jadi, hanya 12 siswa yang nilainya di atas Ketuntasan Minimal atau baru 57,14% yang telah menguasai kemampuan operasi hitung perkalian dari total 21 siswa yang masuk.

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I pertemuan kedua, dengan menerapkan metode *drill* melalui pola permainan dalam pembelajaran matematika pokok bahasan perkalian diperoleh nilai hasil belajar perkalian sebagai berikut terlihat dalam tabel 7 di bawah ini, berdasarkan lampiran 1.

Tabel 7. Daftar nilai hasil belajar perkalian siklus I pada pertemuan kedua

NO ABSEN	NILAI	NO ABSEN	NILAI
1	70	12	100
2	80	13	90
3	90	14	90
4	70	15	100
5	80	16	40
6	80	17	50
7	60	18	TIDAK MASUK
8	50	19	70
9	50	20	20
10	100	21	100
11	50	22	90
<b>Nilai rata-rata</b>			<b>72,86</b>

Dari tabel 7 dapat di lihat bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I pertemuan kedua, diketahui hasil keseluruhan nilai siswa yang di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 14 siswa atau 66,67% dan sebanyak 7 siswa atau 33,33% masih berada di bawah KKM. Rata-rata kelas cukup baik yaitu 72,86.

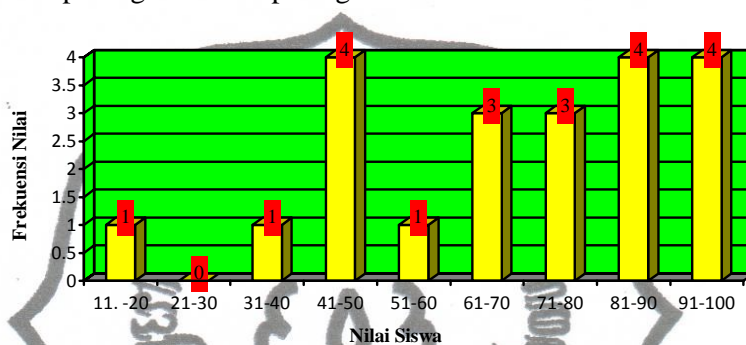
Tabel 8. Data frekuensi nilai hasil belajar perkalian siklus I pertemuan kedua

Nomor	Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	91 – 100	4	19,1 %
2	81 – 90	4	19,1 %
3	71 – 80	3	14,3 %
4	61 – 70	3	14,3 %
5	51 – 60	1	4,7 %
6	41 – 50	4	19,1 %
7	31 – 40	1	4,7 %



8	21 – 30	0	0
9	10 – 20	1	4,7 %
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan tabel 8, prosentase hasil belajar pada siklus I pertemuan kedua maka dapat digambarkan pada grafik 3 dibawah ini



Grafik 3. Histogram data nilai hasil belajar perkalian tindakan pada siklus I pertemuan kedua

Pelaksanaan pada pertemuan kedua ini dicapai nilai rata-rata kelas 72,86 tentang pokok bahasan perkalian dengan indikator menyelesaikan perkalian sebagai penjumlahan berulang tetapi masih ada 7 siswa atau 33,33% yang nilainya masih di bawah KKM dan 14 siswa atau 66,67% yang nilai di atas KKM sehingga dapat dikatakan bahwa 14 siswa tersebut telah menguasai operasi hitung perkalian.

Berdasarkan hasil tindakan Siklus I pada pertemuan pertama dan kedua dapat diambil kesimpulan bahwa nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan,berdasarkan pada lampiran 1 dan dapat dilihat pada tabel 9 :

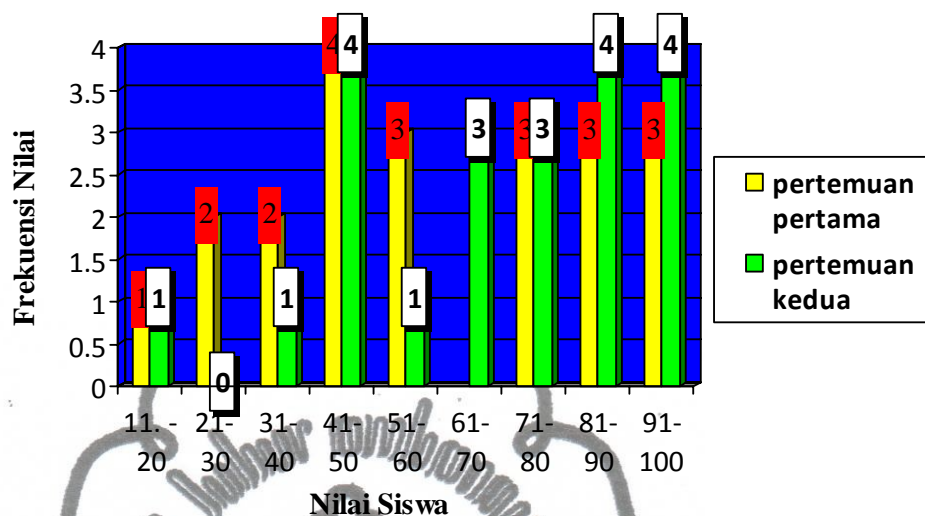
Tabel 9. Daftar hasil nilai siswa pada siklus I

No	No Absen	Pertemuan	
		Pertama	Kedua
1	1	60	70
2	2	50	80
3	3	90	90

4	4	50	70
5	5	70	80
6	6	90	80
7	7	60	60
8	8	60	50
9	9	80	50
10	10	100	100
11	11	60	50
12	12	70	100
13	13	100	90
14	14	80	90
15	15	70	100
16	16	40	40
17	17	90	50
18	18	40	TIDAK MASUK
19	19	80	70
20	20	30	20
21	21	TIDAK MASUK	100
22	22	100	90
<b>Rata-rata</b>		<b>70</b>	<b>72,86</b>

Dari perhitungan rata-rata kelas dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan pada siklus I dapat diketahui bahwa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu rata-rata yang semula 70 menjadi 72,86.

Data frekuensi nilai hasil belajar perkalian pada siklus I pertemuan pertama kurang memuaskan kemudian dilanjutkan pada pertemuan kedua agar nilainya memuaskan sehingga kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas IIB mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat pada grafik 4 di bawah ini.



Grafik 4. Histogram perbandingan nilai hasil belajar perkalian siklus I pada pertemuan pertama dan kedua.

Pada pertemuan pertama rata-rata kelas 70 dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 12 siswa atau sebanyak 57,14%, dan yang nilainya di bawah KKM yaitu sebanyak 9 siswa atau 42,86%. Sedangkan pada pertemuan kedua rata-rata kelas naik menjadi 72,86 dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 14 siswa atau sebesar 66,67 % sedangkan yang nilainya di bawah KKM yaitu 7 siswa atau sebesar 33,33%.

Dari perhitungan rata-rata kelas dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan cukup baik yaitu rata-rata kelas 72, 86 dan siswa yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 66,67 % tetapi prosentase ini belum bisa mencapai target yang diinginkan sehingga harus dilanjutkan pada siklus II untuk meningkatkan rata-rata dan mencapai target yang telah direncanakan.

## 2. Tindakan Siklus II

Tindakan siklus II di rancang pada tanggal 20 Mei 2010 sampai dengan tanggal 25 Mei 2010, dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode

penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari siklus-siklus, tiap siklus terdiri dari 4 tahapan. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pelaksanaan siklus I bahwa pembelajaran matematika dengan metode *drill* melalui pola permainan diketahui belum adanya peningkatan kemampuan operasi hitung perkalian yang signifikan. Oleh karena itu kami kembali menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan yang berbeda dengan siklus I, tetapi masih dengan menggunakan metode *drill* untuk melaksanakan permainan dalam setiap pertemuan.

Kegiatan perencanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2010 sampai 25 Mei 2010. Peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini. Kemudian pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan (dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2X35 menit ) yaitu pada hari jumat, 21 Mei 2010 dan Selasa, 25 Mei 2010 dengan menggunakan permainan tabel dan jari pada pertemuan pertama sedangkan pada pertemuan kedua menggunakan garis perpotongan berwarna-warni.

Menyusun rencana kerja berdasarkan indikator yang telah dibuat. Rencana pembelajaran yang disusun oleh peneliti memuat 2 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dalam waktu 2 jam pelajaran dilaksanakan pada hari yang berbeda. Berikut adalah Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator sedangkan mengenai langkah-langkahnya dan susunan rencana pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 5.

**Standar Kompetensi :** Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka.

**Kompetensi Dasar :** Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya dua angka

**Indikator :** Mengalikan tiga bilangan satu angka.

Dalam tahap ini guru menerapkan pembelajaran melalui metode *drill* sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.

## b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran diterapkan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan.

### 1) Pertemuan pertama

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, mengabsen siswa dan membahas pekerjaan rumah. Beberapa siswa maju ke depan untuk mengerjakan dipapan tulis dan guru membimbing apabila ternyata terdapat suatu kesalahan dalam mengerjakan dipapan tulis.

Sebagai kegiatan inti guru menggunakan tabel perkalian yang ditempel didepan kelas dan menghitung dengan menggunakan jari.

Contoh :

$$2 \times 4 \times 7 = \dots$$

Untuk menjawab soal di atas, peserta didik harus mencari dulu perkalian  $2 \times 4$  dalam tabel perkalian. Setelah ketemu hasilnya yaitu 8, siswa kemudian mencari  $8 \times 7$  dengan menggunakan permainan jari. Kegiatan ini dilatih terus menerus sehingga siswa dapat menyelesaikan soal yang telah diberikan.

Sebagai kegiatan akhir siswa mengerjakan soal evaluasi, dan diberi pekerjaan rumah.

### 2) Pertemuan kedua

Pada kegiatan awal setelah berdoa dan mengabsen, siswa bertanya jawab kemudian membahas pekerjaan rumah dengan bimbingan dari guru.

Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang perkalian tiga bilangan satu angka dengan bantuan garis.

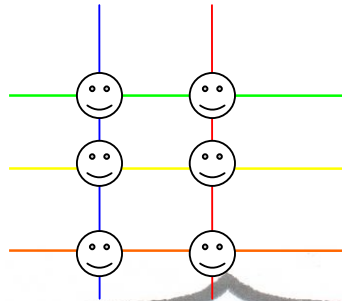
$$\begin{aligned} \text{Contoh : } 3 \times 2 \times 7 &= (3 \times 2) \times 7 \\ &= 6 \times 7 = 42 \end{aligned}$$

Pertama yang dikerjakan yang di dalam kurung yaitu dengan bantuan garis perpotongan.

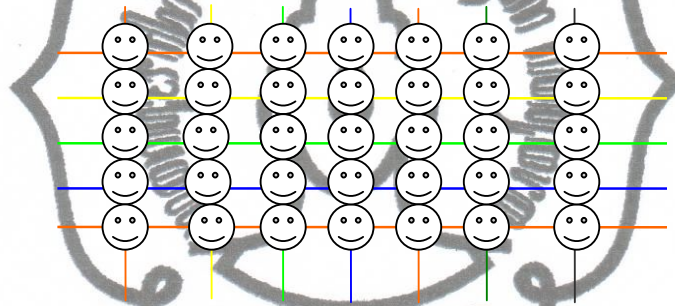
Langkah-langkahnya :

1. Membuat 2 garis berwarna mendatar mewakili angka 2;
2. Membuat 2 garis berwarna tegak lurus mewakili angka 2 ;
3. Menghitung jumlah perpotongan kedua garis;

*commit to user*



4. Jumlah perpotongan ada 6 jadi  $2 \times 3 = 6$
5. Membuat 6 garis berwarna mendatar mewakili angka 6
6. Membuat 7 garis berwarna tegak lurus mewakili angka 7



7. Menghitung jumlah perpotongan.
8. Jumlah perpotongan 42, jadi  $6 \times 7 = 42$
9. Dari soal di atas dapat dijawab bahwa  $3 \times 2 \times 7 = 42$

Siswa mengerjakan 1 soal kemudian memeriksakan kepada guru. Siswa dan guru membahas soal bersama. Siswa mengerjakan 5 soal yang sudah selesai dikumpulkan.

Sebagai kegiatan akhir siswa mengerjakan 10 soal evaluasi dan mengerjakan pekerjaan rumah di rumah.

#### c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan tingkah laku dan sikap siswa selama ketika mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan serta adanya pengamatan guru dalam melaksanakan pembelajaran oleh kepala sekolah.

## 1) Hasil observasi bagi siswa

Siswa mengikuti pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan, perhatian, tanggung jawab dan keaktifannya sudah lebih baik tetapi masih perlu ditingkatkan, berdasarkan lampiran 12.

Tabel 10. Daftar observasi siswa pada pokok bahasan perkalian siklus II.

No	Aspek	Siklus II		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Perhatian :			
	a.Jumlah siswa	15	5	0
	b.Prosentase siswa	75%	25%	0%
2	Tanggung jawab :			
	a.Jumlah siswa	15	5	0
	b.Prosentase siswa	75%	25%	0%
3	Keaktifan :			
	a.Jumlah siswa	14	6	0
	b.Prosentase siswa	70%	30%	0%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sudah terdapat 70% lebih siswa yang mempunyai tanggung jawab, perhatian dan keaktifan.

## 2) Hasil observasi bagi guru

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah baik tetapi masih ada yang perlu ditingkatkan yaitu pada kegiatan awal dalam memeriksa kesiapan murid perlu ditingkatkan, dan perlu diperhatikan alokasi waktu serta dalam mengkaitkan dengan pengetahuan yang relevan berdasarkan pada lampiran 15.

Tabel 11 . Daftar penilaian guru pada pokok bahasan perkalian siklus II.

No	Aspek	Rata-rata Nilai
1	Pra Pembelajaran	3,5
2	Membuka Pelajaran	3,5
3	Kegiatan Inti Pembelajaran	3,8
4	Penutup	3,5

Berdasarkan tabel 11 diperoleh rata-rata 3,68.

## d. Refleksi

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II pertemuan pertama, dengan menerapkan metode *drill* melalui pola permainan dalam pembelajaran matematika pokok bahasan perkalian diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 12. Daftar nilai hasil belajar siklus II pertemuan pertama

NO ABSEN	NILAI	NO ABSEN	NILAI
1	100	12	90
2	10	13	90
3	100	14	100
4	50	15	30
5	20	16	TIDAK MASUK
6	90	17	TIDAK MASUK
7	TIDAK MASUK	18	30
8	30	19	TIDAK MASUK
9	100	20	30
10	100	21	100
11	30	22	100
<b>NILAI RATA-RATA</b>			<b>66,67</b>

Dari tabel 12 dapat dilihat bahwa siswa yang masuk adalah 18 dan setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II pertemuan pertama, diketahui rata-rata kelas yaitu 66,67. Hasil keseluruhan nilai siswa yang di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 10 siswa atau 55,56 % dan sebanyak 8 siswa atau 44,44% masih berada di bawah KKM dari total siswa yang masuk yaitu 18 siswa. Berdasarkan tabel daftar hasil nilai siklus II pertemuan pertama di atas dapat dimasukkan ke dalam data frekuensi nilai hasil belajar perkalian tabel 13.

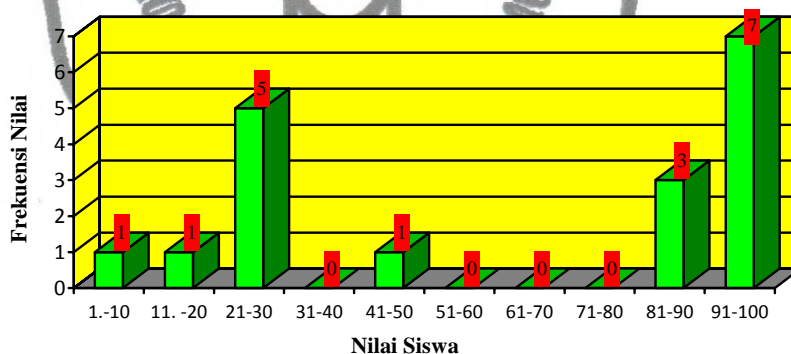
Tabel 13. Data frekuensi Nilai Hasil Belajar Perkalian Siklus II pertemuan pertama

Nomor	Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	91 – 100	7	38,89%
2	81 – 90	3	16,66%



3	71 – 80	0	0 %
4	61 – 70	0	0 %
5	51 – 60	0	0 %
6	41 – 50	1	5,56 %
7	31 – 40	0	0 %
8	21 – 30	5	27,77 %
9	11 – 20	1	5,56%
10	0 – 10	1	5,56 %
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan pertemuan pertama hanya ada 10 siswa atau 55,56 % yang nilainya di atas KKM dan masih banyak siswa yang nilainya berada di bawah KKM yaitu 8 siswa atau sebesar 44,44% sehingga perlu ditingkatkan lagi. Dari data pada tabel 12 dapat digambarkan dalam bentuk gambar grafik 5.



Grafik 5 . Histogram data nilai belajar perkalian tindakan pada siklus II pertemuan pertama.

Pelaksanaan pada pertemuan pertama ini ada 4 siswa yang tidak masuk jadi jumlahnya yang masuk hanya 18 siswa dan diperoleh nilai rata-rata kelas 66,67 tentang pokok bahasan perkalian dengan indikator mengalikan tiga bilangan satu angka tetapi masih ada 8 siswa atau 44,44% yang nilainya masih di bawah KKM. Jadi, hanya 10 siswa yang nilainya di atas Ketuntasan Minimal atau baru 55,56% yang telah menguasai kemampuan operasi hitung perkalian. Sehingga

perlu ditingkatkan pada pertemuan kedua dengan pembelajaran yang lebih baik agar dapat mencapai target yang diinginkan.

Pada pertemuan kedua pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan menyenangkan, berikut adalah daftar nilai hasil belajar siswa siklus II pertemuan kedua, berdasarkan lampiran 2.

Tabel 14. Daftar nilai hasil belajar siswa siklus II pada pertemuan kedua

NO ABSEN	NILAI	NO ABSEN	NILAI
1	100	12	10
2	TIDAK MASUK	13	90
3	90	14	90
4	20	15	40
5	100	16	50
6	80	17	40
7	90	18	100
8	TIDAK MASUK	19	100
9	90	20	100
10	100	21	100
11	70	22	100
<b>NILAI RATA-RATA</b>			<b>78</b>

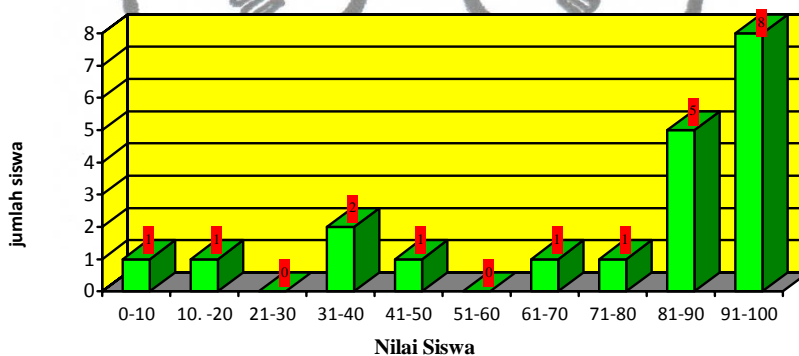
Dari tabel 14 dapat di lihat bahwa saat pelaksanaan pertemuan kedua ada 2 siswa yang tidak masuk jadi jumlah siswa yang masuk hanya 20 siswa, diketahui bahwa rata-rata kelas 78, pada pertemuan ini sudah mengalami peningkatan dibanding dengan pertemuan pertama yang rata-rata kelasnya hanya 66,67. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa di atas dapat dibuat data frekuensi nilai hasil belajar perkalian pada table 15.

Tabel 15. Data frekuensi Nilai Hasil Belajar Perkalian Siklus II pertemuan kedua

Nomor	Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	91 – 100	8	40 %
2	81 – 90	5	25 %
3	71 – 80	1	5 %

4	61 – 70	1	5 %
5	51 – 60	0	0 %
6	41 – 50	1	5 %
7	31 – 40	2	10 %
8	21 – 30	0	0 %
9	11 – 20	1	5 %
10	0 – 10	1	5 %
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100 %</b>

Dari tabel 15 dapat diketahui hasil keseluruhan nilai siswa yang di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 15 siswa atau 75 % dan sebanyak 5 siswa atau 25 % masih berada di bawah KKM. Berdasarkan siklus II pertemuan kedua diperoleh bahwa 75 % siswa sudah dapat mengerjakan perkalian dengan tepat. Dari tabel 15 dapat digambarkan dalam bentuk gambar grafik 6 di bawah ini.



Grafik 6 . Histogram data nilai belajar perkalian tindakan pada siklus II pertemuan kedua.

Pelaksanaan pada pertemuan kedua ini dicapai nilai rata-rata kelas 78 tentang pokok bahasan perkalian dengan indikator mengalikan tiga bilangan satu angka tetapi masih ada 5 siswa atau 25 % yang nilainya masih di bawah KKM dan 15 siswa atau 75 % yang nilai di atas KKM sehingga dapat dikatakan bahwa baru ada 15 siswa telah menguasai operasi hitung perkalian khususnya pada indikator mengalikan tiga bilangan satu angka.

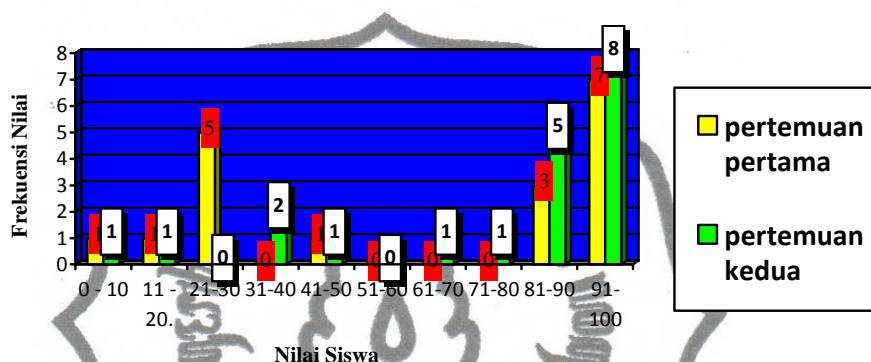
Berdasarkan hasil tindakan Siklus II pada pertemuan pertama dan kedua dapat diambil kesimpulan dengan gambar tabel 16 di bawah ini, berdasarkan lampiran 2.

Tabel 16. Daftar hasil nilai siswa pada siklus II

No	No Absen	Pertemuan	
		Pertama	kedua
1	1	100	100
2	2	10	TIDAK MASUK
3	3	100	90
4	4	50	20
5	5	20	100
6	6	90	80
7	7	TIDAK MASUK	90
8	8	30	TIDAK MASUK
9	9	100	90
10	10	100	100
11	11	30	70
12	12	90	10
13	13	90	90
14	14	100	90
15	15	30	40
16	16	TIDAK MASUK	50
17	17	TIDAK MASUK	40
18	18	30	100
19	19	TIDAK MASUK	100
20	20	30	100
21	21	100	100
22	22	100	100
<b>Rata-rata</b>		<b>66,67</b>	<b>78</b>

Dari perhitungan rata-rata kelas dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan pada siklus II dapat diketahui bahwa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu rata-rata yang semula 66,67 menjadi 78.

Dari tabel 16 dapat digambarkan dalam bentuk gambar grafik 7 di bawah ini



Grafik 7. Histogram perbandingan nilai hasil belajar perkuliahan siklus II pada pertemuan pertama dan kedua

pada pertemuan pertama rata-rata kelas 66,67 dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 10 siswa atau sebanyak 55,56 % sedangkan yang nilainya di bawah KKM yaitu sebanyak 8 siswa atau 44,44 %.

Pada pertemuan kedua rata-rata kelas 78 dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 15 siswa atau sebanyak 75 % sedangkan yang nilainya di bawah KKM yaitu 5 siswa atau sebanyak 25 %.

Dari perhitungan rata-rata kelas dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan sudah baik yaitu rata-rata kelas 78 dan siswa yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 15 siswa atau 75 %. Dari target sekolah sudah dipenuhi tetapi peneliti masih perlu mengadakan satu siklus lagi untuk mencapai target yang direncanakan yaitu 80 % siswa harus berada di atas KKM, sehingga perlu dilanjutkan pada siklus III untuk mencapai target yang telah direncanakan.

### 3. Tindakan Siklus III

Tindakan siklus III di rencanakan pada tanggal 27 Mei 2010 sampai dengan tanggal 4 Juni 2010, hal ini karena target yang diinginkan yaitu 80 % siswa di atas KKM belum tercapai. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari siklus-siklus, tiap siklus terdiri dari 4 tahapan. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

#### a. Tahap perencanaan

Kegiatan perencanaan tindakan III dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2010 dan 4 Juni 2010. Peneliti merancang tindakan berdasarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus II, sehingga rencana pelaksanaan pembelajaran lebih baik dibanding pertemuan sebelumnya. Kemudian pelaksanaan tindakan pada siklus III dilaksanakan dalam 2 pertemuan (dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2X35 menit ) yaitu pada hari sabtu, 1 Juni 2010 dan Selasa, 4 Juni 2010 dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan, pada pertemuan pertama menggunakan permainan tabel dan diselesaikan dengan perkalian bersusun, sedangkan pada pertemuan kedua menggunakan permainan potongan sedotan.

Dengan berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD Kelas II. Peneliti melakukan langkah-langkah perencanaan pembelajaran materi perkalian antara lain :

- 1) Menyusun rencana kerja berdasarkan indikator yang telah dibuat. Rencana pembelajaran yang disusun oleh peneliti memuat 2 kali pertemuan, masing-masing pertemuan dalam waktu 2 jam pelajaran dilaksanakan dalam hari yang berbeda. Berikut adalah Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan indikator sedangkan mengenai langkah-langkahnya dan susunan rencana pembelajaran terdapat pada lampiran 6.

**Standar Kompetensi :** Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai 2 angka

**Kompetensi Dasar :** Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya dua angka

**Indikator :**

Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka.

- 2) Menyiapkan media permainan yaitu permainan tabel dan permainan menggunakan potongan sedotan yang digunakan untuk melaksanakan metode *drill*.

## b. Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap ini guru menerapkan pembelajaran melalui metode *drill* sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.

## 1) Pertemuan pertama

Pada pembelajaran matematika pokok bahasan perkalian yang diajarkan mengenai mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka. Sebagai awal kegiatan, siswa membahas pekerjaan rumah dan melakukan tanya jawab, hal ini dimaksudkan agar siswa yang belum bisa mengerjakan dapat diketahui dan dibimbing agar dapat mengerjakan soal perkalian.

Kegiatan ini dimulai dengan cara memasang tabel perkalian didepan kelas, siswa mendengarkan penjelasan guru. Siswa diberi 1 soal kemudian diselesaikan dengan cara bersusun. Contoh :

Soal :  $12 \times 3 = \dots$

Jawab : 12

$$\begin{array}{r} 3 \\ \hline 6 \end{array} \times$$

(  $2 \times 3$  ) Siswa yang belum bisa mengerjakan, melihat tabel perkalian di depan kelas

$$\begin{array}{r} 30 \\ \hline 36 \end{array} +$$

(  $10 \times 3$  ) Siswa yang belum bisa mengerjakan, melihat tabel di depan kelas

Siswa mengerjakan satu soal dan diperiksakan kepada guru, guru memberikan bimbingan bagi siswa yang belum bisa mengerjakan soal tersebut. Setelah siswa selesai mengerjakan, siswa diberi soal untuk mengerjakan soal perkalian dengan melihat tabel dan dikerjakan secara bersusun, guru memberi bimbingan kepada siswa yang belum bisa.

Pembelajaran ini diakhiri dengan evaluasi dan soal yang diberikan sebanyak 10 buah serta memberi tugas rumah.

## 2) Pertemuan kedua

Kegiatan pada pertemuan kedua dimulai dengan tanya jawab materi sebelumnya dan membahas pekerjaan rumah.

Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka menggunakan penjumlahan berulang dengan bantuan potongan sedotan. Setiap siswa mengerjakan satu soal latihan dengan cara melakukan penjumlahan berulang dibantu dengan potongan sedotan, siswa yang belum bisa dibimbing dan diarahkan oleh guru. Siswa mengerjakan 5 buah soal dengan cara yang sama.

Pada kegiatan akhir siswa diberi soal evaluasi sebanyak 10 soal dan pekerjaan rumah.

## c) Observasi

Peneliti melakukan pengamatan tingkah laku dan sikap siswa selama ketika mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan serta adanya pengamatan guru dalam melaksanakan pembelajaran oleh teman sejawat.

### 1) Hasil observasi bagi siswa

Siswa mengikuti pembelajaran matematika dengan perhatian, tanggung jawab dan keaktifan yang tinggi, berdasarkan lampiran 13.

Tabel 17. Daftar observasi siswa pada pokok bahasan perkalian siklus III

No	Aspek	Siklus III		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Perhatian :			
	a.Jumlah siswa	18	4	0
	b.Prosentase siswa	82%	18%	0%
2	Tanggung jawab :			
	a.Jumlah siswa	19	3	0
	b.Prosentase siswa	86%	14%	0%



3	Keaktifan :			
	a.Jumlah siswa	18	4	0
	b.Prosentase siswa	82%	18%	0%

Berdasarkan data tabel 17 terlihat 82% sudah dapat memperhatikan pelajaran, memiliki tanggung jawab, dan keaktifan.

#### 2) Hasil observasi bagi guru

Guru sudah menyampaikan pembelajaran dengan baik tetapi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan alokasi waktu perlu diperhatikan terdapat pada lampiran 16.

Tabel 18. Daftar penilaian guru pada pokok bahasan perkalian siklus III.

No	Aspek	Rata-rata Nilai
1	Pra Pembelajaran	3,5
2	Membuka Pelajaran	3,5
3	Kegiatan Inti Pembelajaran	3,84
4	Penutup	3,5

Berdasarkan tabel 18 diperoleh rata-rata 3,71.

#### d) Refleksi

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus III pertemuan pertama, dengan menerapkan metode *drill* melalui pola permainan dalam pembelajaran matematika pokok bahasan perkalian diperoleh hasil sebagai berikut terlihat dalam tabel 19 di bawah ini. Hal ini berdasarkan lampiran 3.

Tabel 19. Daftar nilai hasil belajar siswa siklus III pada pertemuan pertama

NO ABSEN	NILAI	NO ABSEN	NILAI
1	100	12	100
2	TIDAK MASUK	13	90
3	20	14	100
4	50	15	60
5	80	16	70
6	100	17	100

7	20	18	90
8	20	19	100
9	80	20	100
10	100	21	100
11	100	22	100
NILAI RATA-RATA			80

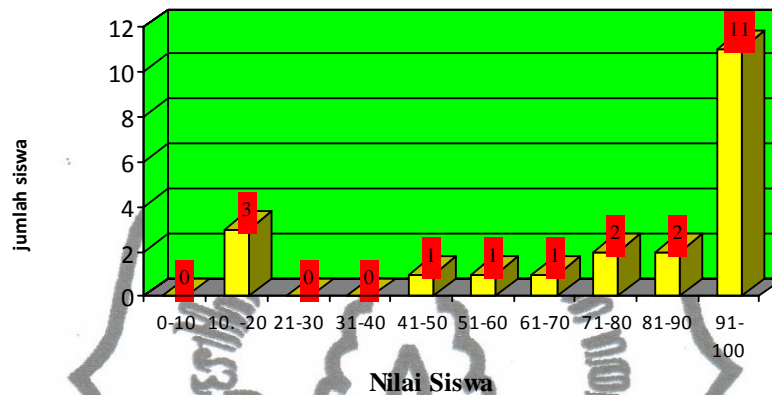
Dari tabel 19 dapat dilihat bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus III pertemuan pertama, diketahui bahwa nilai terendah adalah 20, nilai tertinggi 100 dan rata-rata kelas baik yaitu 80. Pada pertemuan pertama jumlah siswa yang masuk 21, sedangkan ada 1 siswa yang tidak masuk dari total siswa kelas IIB yaitu 22 siswa. Hasil keseluruhan nilai siswa yang di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 16 siswa atau 76, 19 % dan sebanyak 5 siswa atau 23, 81% masih berada di bawah KKM. Berdasarkan daftar nilai hasil belajar perkalian siswa di atas dapat dimasukkan dalam data frekuensi nilai siswa sebagai berikut.

Tabel 20. Data frekuensi Nilai Hasil Belajar Perkalian Siklus III pertemuan pertama

Nomor	Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	91 – 100	11	52, 39 %
2	81 – 90	2	9, 52 %
3	71 – 80	2	9, 52 %
4	61 – 70	1	4, 76 %
5	51 – 60	1	4, 76 %
6	41 – 50	1	4, 76 %
7	31 – 40	0	0 %
8	21 – 30	0	0 %
9	10 – 20	3	14, 29 %
Jumlah		21	100 %

Dari tabel 20 dapat dilihat bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus III, maka didapat hasil keseluruhan nilai siswa di atas 65 sebanyak 16 siswa atau 76,19 % dan hanya 5 siswa atau 23,81 % yang nilainya di bawah KKM.

Data pada tabel 20 dapat digambarkan dalam bentuk grafik pada gambar 8.



Grafik 8 . Histogram data nilai belajar perkalian tindakan pada siklus III pertemuan pertama.

Dari gambar grafik 8 di atas dapat kita lihat bahwa data frekuensi terbanyak terdapat dalam frekuensi nilai 91 – 100 yaitu sebanyak 11 siswa, sedangkan nilai terendah terdapat dalam frekuensi antara 10 - 20 yaitu 3 siswa. Pelaksanaan pada pertemuan pertama ini diperoleh nilai rata-rata kelas 80 tentang pokok bahasan perkalian dengan indikator menyelesaikan perkalian sebagai Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka tetapi masih ada 5 siswa atau 23,81 % yang nilainya masih di bawah KKM. Jadi, hanya 16 siswa yang nilainya di atas Ketuntasan Minimal atau baru 76,19 % yang telah menguasai kemampuan operasi hitung perkalian dari total 21 siswa yang masuk.

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus III pertemuan kedua, dengan menerapkan metode *drill* melalui pola permainan dalam pembelajaran matematika pokok bahasan perkalian diperoleh nilai hasil belajar perkalian sebagai berikut terlihat dalam tabel 21 di bawah ini. Berdasarkan lampiran 3.

Tabel 21. Daftar nilai hasil belajar siswa siklus III pada pertemuan kedua

NO ABSEN	NILAI	NO ABSEN	NILAI
1	100	12	90
2	100	13	80
3	80	14	90
4	80	15	100
5	90	16	70
6	90	17	100
7	90	18	70
8	80	19	70
9	100	20	50
10	100	21	90
11	70	22	100
<b>NILAI RATA-RATA</b>			<b>85,91</b>

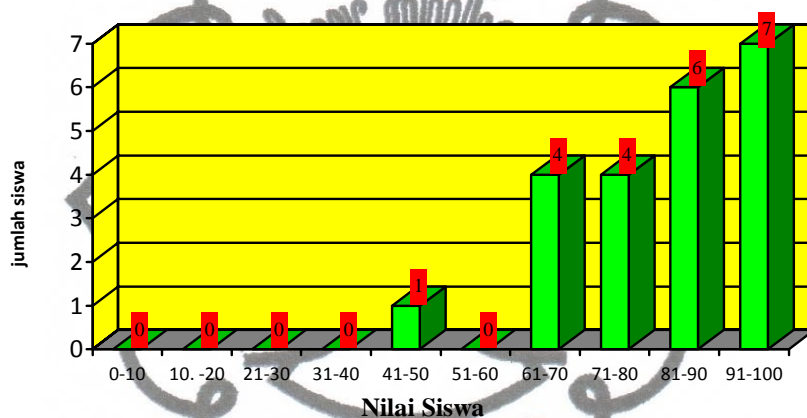
Dari tabel 21 dapat di lihat bahwa saat pelaksanaan pertemuan kedua semua siswa kelas IIB masuk kelas yaitu jumlah siswa yang masuk 22, diketahui bahwa rata-rata kelas 85,91. Pada pertemuan ini sudah mengalami peningkatan dibanding dengan pertemuan pertama yang rata-rata kelasnya hanya 80. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa di atas dapat dibuat data frekuensi terlihat pada tabel 22.

Tabel 22. Data frekuensi nilai hasil belajar perkalian siklus III pertemuan kedua

Nomor	Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	91 – 100	7	31,82 %
2	81 – 90	6	27,27 %
3	71 – 80	4	18,18 %
4	61 – 70	4	18,18 %
5	51 – 60	0	0 %
6	41 – 50	1	4,55 %
7	31 – 40	0	0 %
8	21 – 30	0	0 %

9	11 – 20	0	0 %
Jumlah		22	100 %

Dari tabel 22 dapat diketahui hasil keseluruhan nilai siswa yang di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 21 siswa atau 95,45 % dan sebanyak 1 siswa atau 4,55 % masih berada di bawah KKM. Berdasarkan siklus III pertemuan kedua diperoleh bahwa 21 siswa sudah dapat mengerjakan perkalian dengan tepat. Dari tabel 22 dapat digambarkan dalam bentuk gambar grafik 9 di bawah ini.



Grafik 9 . Histogram data nilai belajar perkalian tindakan pada siklus III pertemuan kedua

Dari gambar grafik 9 di atas dapat kita lihat bahwa data frekuensi terbanyak terdapat dalam frekuensi nilai 91 – 100 yaitu sebanyak 8 siswa, sedangkan nilai terendah terdapat dalam frekuensi antara 41 - 50 yaitu 1 siswa. Pelaksanaan pada pertemuan kedua ini diperoleh nilai rata-rata kelas 85, 91 tentang pokok bahasan perkalian dengan indikator menyelesaikan perkalian sebagai Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka. Pada pertemuan kedua ini sebanyak 21 siswa atau 95,45 % telah menguasai kemampuan operasi hitung perkalian tetapi masih ada 1 siswa atau 4,55 % yang nilainya masih di bawah KKM.

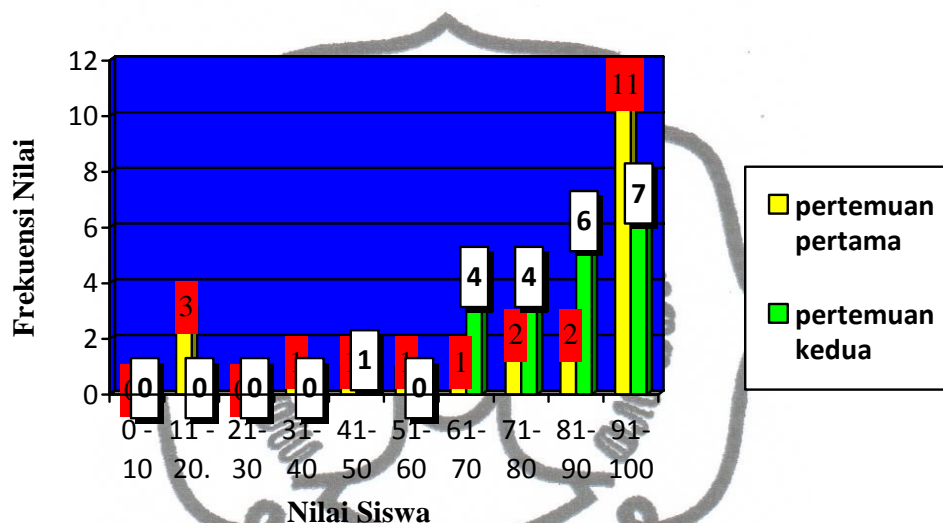
Berdasarkan hasil tindakan Siklus III pada pertemuan pertama dan kedua dapat diambil kesimpulan dengan gambar tabel 23 di bawah ini. Berdasarkan lampiran 3.

Tabel 23. Daftar hasil nilai siswa pada siklus III

No	No Absen	Pertemuan	
		Pertama	kedua
1	1	100	100
2	2	TIDAK MASUK	100
3	3	20	80
4	4	50	80
5	5	80	90
6	6	100	90
7	7	20	90
8	8	20	80
9	9	80	100
10	10	100	100
11	11	100	70
12	12	100	90
13	13	90	80
14	14	100	90
15	15	60	100
16	16	70	70
17	17	100	100
18	18	90	70
19	19	100	70
20	20	100	50
21	21	100	90
22	22	100	100
<b>Rata-rata</b>		<b>80</b>	<b>85, 91</b>

Dari perhitungan rata-rata kelas dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan pada siklus III dapat diketahui bahwa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu rata-rata yang semula 80 menjadi 85,91.

Dari tabel 23 dapat digambarkan dalam bentuk gambar grafik 10 di bawah ini



Grafik 10. Histogram perbandingan nilai hasil belajar perkalian siklus III pada pertemuan pertama dan kedua

Pada pertemuan pertama rata-rata kelas 80 dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 16 siswa atau sebanyak 76,19% sedangkan yang nilainya di bawah KKM yaitu sebanyak 5 siswa atau 23,81 %.

Pada pertemuan kedua semua kelas IIB masuk kelas, dan diperoleh rata-rata kelas 85,91 dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 21 siswa atau sebanyak 95,45 % sedangkan yang nilainya di bawah KKM yaitu 1 siswa atau sebanyak 4,55 %.

Dari perhitungan rata-rata kelas dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan sudah baik yaitu rata-rata kelas 85,91 dan siswa yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal adalah

21 siswa atau 95,45 %. Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa siklus ini telah berhasil dalam mencapai target yang direncanakan.

Dalam siklus III pertemuan kedua ini target yang diinginkan peneliti yaitu siswa yang mendapat nilai di atas KKM adalah 80 % dari siswa keseluruhan. Jadi dalam siklus III ini dianggap sudah berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena siswa yang mendapat nilai di atas KKM adalah 95,45 %.

#### **D. Temuan dan Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil wawancara dilakukan dengan guru kelas IB tahun pelajaran 2008/2009 untuk mengetahui kemampuan anak dalam pelajaran matematika. Dari wawancara dengan guru tersebut dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran matematika termasuk pelajaran yang sulit karena masih banyak nilai siswa yang berada di bawah KKM, berdasarkan pada lampiran 18.

Sedangkan dari angket wali murid terdapat 17 siswa atau 77% yang menyatakan kesulitan mengerjakan perkalian, dan 19 siswa atau 86% membutuhkan latihan berulang-ulang agar dapat menyelesaikan soal perkalian, hal ini berdasarkan lampiran 20.

Dari penilaian guru yang dilakukan oleh observer terdapat peningkatan rata-rata nilai aktivitas guru dari siklus I, II ke siklus III. Penilaian aktivitas guru pada siklus I diperoleh nilai 3,59, berdasarkan lampiran 14, siklus II diperoleh nilai 3,68, berdasarkan lampiran 15, dan pada siklus III diperoleh nilai 3,71, berdasarkan lampiran no 16. Hal tersebut mendukung peningkatan kemampuan operasi hitung perkalian dilihat dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan tindakan pada setiap siklus menggunakan metode *drill* melalui pola permainan dengan 1. Standar Kompetensi : Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka, 2. Kompetensi Dasar : Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka, 3. Indikator : Pada siklus I yaitu menyelesaikan soal perkalian dengan penjumlahan berulang, Siklus II yaitu mengalikan tiga bilangan satu angka, dan pada Siklus III yaitu mengalikan bilangan satu angka dengan dua angka, diperoleh hasil yang dapat meningkatkan



hasil belajar siswa kelas IIB SD Negeri Gentan 01 Baki, baik hasil belajar kognitif, afektif maupun psikomotorik.

1. Hasil belajar dilihat dari segi afektif, berdasarkan lampiran 11, 12 dan 13.

Tabel 24. Daftar observasi siswa dilihat dari segi afektif siklus I, II dan III

No	Aspek	Siklus I			Siklus II			Siklus III		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Perhatian :									
	a.Jumlah siswa	14	6	1	15	5	0	18	4	0
	b.Prosentase siswa	67%	28%	5%	75%	25%	0%	82%	18%	0%
2	Tanggung jawab									
	a.Jumlah siswa	14	5	2	15	5	0	19	3	0
	b.Prosentase siswa	67%	24%	9%	75%	25%	0%	86%	14%	0%

Ket : B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

2. Hasil belajar dilihat dari segi psikomotorik, berdasarkan lampiran 11,12 dan 13

Tabel 25. Daftar observasi siswa dilihat dari segi psikomotorik siklus I, II dan III

No	Aspek	Siklus I			Siklus II			Siklus III		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	Keaktifan :									
	a.Jumlah siswa	13	7	1	14	6	0	18	4	0
	b.Prosentase siswa	62%	33%	5%	70%	30%	0%	82%	18%	0%

Ket : B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

3. Hasil belajar dilihat dari hasil belajar kognitif, berdasarakan lampiran 1, 2,dan 3

Setelah dilaksanakan tindakan dari siklus I, II, dan III diperoleh hasil belajar yang memuaskan. Pada siklus I rata-rata siswa mencapai 72, 86, siklus II mencapai 78 dan pada siklus III mengalami kenaikan lagi yaitu 85, 91. Tabel 26 adalah daftar nilai hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, tindakan siklus I, II, dan III.

Tabel 26. Daftar nilai hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III

No	No Absen	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	1	60	70	100	100
2	2	30	80	T M	100
3	3	60	90	90	80
4	4	10	70	20	80
5	5	60	80	100	90
6	6	70	80	80	90
7	7	50	60	90	90
8	8	30	50	T M	80
9	9	50	50	90	100
10	10	100	100	100	100
11	11	40	50	70	70
12	12	50	100	10	90
13	13	70	90	90	80
14	14	80	90	90	90
15	15	50	100	40	100
16	16	30	40	50	70
17	17	30	50	40	100
18	18	60	T M	100	70
19	19	70	70	100	70
20	20	50	20	100	50
21	21	90	100	100	90

22	22	80	90	100	100
<b>Rata-rata kelas</b>		<b>55,45</b>	<b>72,86</b>	<b>78</b>	<b>85,91</b>

Ket : T M = Tidak Masuk

Dari nilai hasil belajar di atas dapat diketahui bahwa rata-rata mulai dari sebelum tindakan, kemudian diadakan tindakan siklus I, II, sampai III nilai rata-rata kelas selalu naik. Pada siklus I rata-rata 72,86, pada siklus II rata-rata 78, pada siklus III rata-rata naik menjadi 85,91, sehingga dapat dimasukkan ke dalam data frekuensi pada tabel 27.

Tabel 27. Data Frekuensi Nilai Hasil Belajar perkalian siklus I, II, dan III

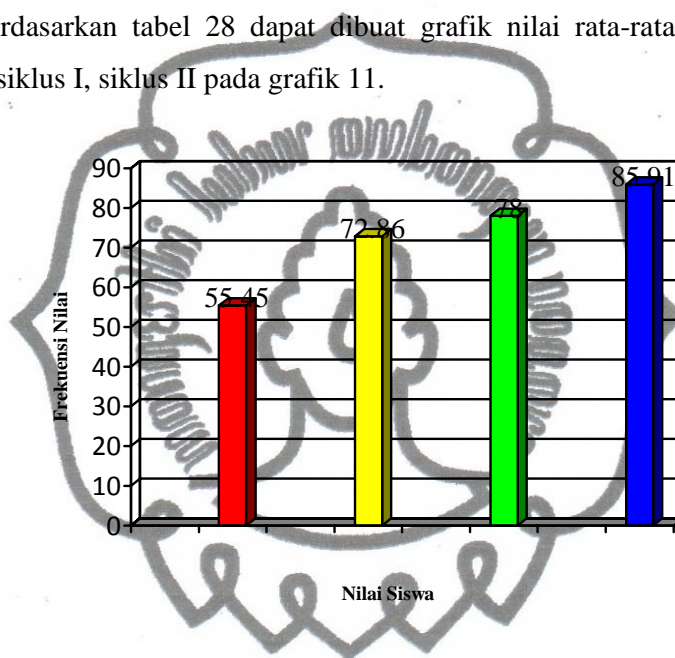
No	Nilai	Prosentase			
		Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	91 -100	4,55 %	19,1 %	40 %	31,82 %
2	81 – 90	4,55 %	19,1 %	25 %	27,27 %
3	71 – 80	9,09 %	14,3 %	5 %	18,18 %
4	61- 70	13,64 %	14,3 %	5 %	18,18 %
5	51 – 60	18,18 %	4,7 %	0 %	0 %
6	41 – 50	22,73 %	19,1 %	5 %	4,55 %
7	31 – 40	4,55 %	4,7 %	10 %	0 %
8	21 – 30	18,18 %	0 %	0 %	0 %
9	11 - 20	0 %	4,7 %	5 %	0 %
10	1 – 10	4,55 %	0 %	5 %	0 %
Jumlah		100 %	100 %	100 %	100 %

Secara lebih rinci perkembangan hasil belajar perkalian siswa SD Negeri Gentan 01 Baki dapat dilihat pada tabel 28 di bawah ini.

Tabel 28 Rekapitulasi Nilai Rata-rata Kelas hasil belajar perkalian Sebelum Tindakan, Sesudah Tindakan Siklus I, Siklus II, dan siklus III.

No	Rata-rata Nilai			
	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	<b>55,45</b>	<b>72,86</b>	<b>78</b>	<b>85,91</b>

Berdasarkan tabel 28 dapat dibuat grafik nilai rata-rata siswa sebelum tindakan, siklus I, siklus II pada grafik 11.



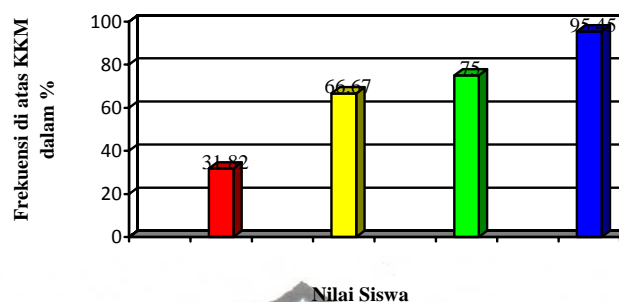
Grafik 11 Histogram nilai rata-rata sebelum tindakan, siklus I, II dan III

Sedangkan untuk prosentase siswa yang di atas KKM adalah sebagai berikut :

Tabel 29. Rekapitulasi prosentase siswa di atas KKM Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Perkalian Sebelum Tindakan, Sesudah Tindakan Siklus I, Siklus II, dan siklus III.

No	Prosentase siswa di atas KKM			
	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	<b>31,82%</b>	<b>66,67 %</b>	<b>75 %</b>	<b>95,45 %</b>

Berdasarkan tabel 29 dapat dibuat grafik prosentase nilai ketuntasan belajar di atas KKM siswa sebelum tindakan, siklus I, siklus II pada gambar 11.



Grafik. 12 Histogram prosentase ketuntasan belajar di atas KKM Sebelum Tindakan, Siklus I, II dan III

Dari gambar 12 dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan yang dilaksanakan pada siklus I memperlihatkan adanya keberhasilan dalam peningkatan rata-rata kelas. Hal ini dapat dibuktikan secara klasikal dengan perolehan nilai rata-rata kelas 72, 86 dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu sebesar 66, 67 % atau sebanyak 14 siswa sedangkan yang dibawah KKM 33, 33%.

Pada siklus II ditunjukkan adanya peningkatan dalam rata-rata yaitu menjadi 78 dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu sebesar 75 % atau 15 siswa sedangkan yang di bawah KKM yaitu 5 siswa atau sebesar 25 %.

Pada siklus III pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan yang dilaksanakan dalam pertemuan pertama dan kedua, memperlihatkan adanya keberhasilan dalam peningkatan rata-rata kelas. Hal ini dapat dibuktikan secara klasikal dengan perolehan nilai rata-rata kelas 85, 91 dan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu sebesar 95, 45 % atau sebanyak 21 siswa sedangkan yang dibawah KKM 4, 55% atau 1 siswa.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I, II, dan III dapat dinyatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode *drill* melalui pola permainan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas IIB SDN Gentan 01 Baki Kabupaten Sukoharjo.

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus selama 6 kali pertemuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode *drill* melalui pola permainan dalam pembelajaran matematika khususnya dalam pokok bahasan perkalian siswa kelas IIB SD Negeri Gentan 01 Baki Kabupaten Sukoharjo diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Penggunaan metode *drill* melalui pola permainan dapat meningkatkan perhatian siswa yaitu pada siklus I terdapat 14 siswa atau 67% meningkat menjadi 15 siswa atau 75% pada siklus II dari seluruh siswa yang masuk, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 19 siswa atau 86%. Berdasarkan lampiran 11, 12, dan 13.
2. Penggunaan metode *drill* melalui pola permainan dapat meningkatkan tanggung jawab siswa yaitu pada siklus I terdapat 14 siswa atau 67% meningkat menjadi 15 siswa atau 75% pada siklus II dari seluruh siswa yang masuk, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 18 siswa atau 82%. Berdasarkan lampiran 11, 12, dan 13.
3. Penggunaan metode *drill* melalui pola permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu pada siklus I terdapat 13 siswa atau 62% meningkat menjadi 14 siswa atau 70% pada siklus II dari seluruh siswa yang masuk, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 18 siswa atau 82%. Berdasarkan lampiran 11, 12, dan 13.
4. Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pada indikator menyelesaikan soal perkalian dengan penjumlahan berulang dengan ditandai meningkatnya kemampuan perkalian siswa yaitu rata-rata yang sebelum tindakan 55,45 dapat naik menjadi 72,86 dengan prosentase siswa yang mendapat nilai di atas 65 sebanyak 14 siswa atau sebesar 66,67%. Sementara pada siklus II dengan indikator mengalikan tiga bilangan satu angka, nilai rata-rata kelas 78 dengan siswa yang mendapat nilai

*commit to user*

di atas nilai 65 yaitu sebanyak 15 siswa atau sebesar 75% dan masih ada 25% siswa yang nilainya dibawah nilai 65. Sedangkan pada siklus III dengan indikator mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka, nilai rata-rata kelas 85,91 dengan prosentase siswa yang di atas nilai 65 adalah 21 siswa atau sebesar 95.45% sementara masih ada 1 siswa atau 4,55% yang masih di bawah nilai 65. Berdasarkan lampiran 1, 2, 3.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan tiga siklus selama 6 pertemuan yang terdiri dari 2 kali pertemuan setiap siklus dan menggunakan sumber data dari tes, berdasarkan lampiran 1, 2, 3, observasi, berdasarkan lampiran 11, 12, 13, wawancara, berdasarkan lampiran 18, hasil angket wali murid, berdasarkan lampiran 20, dokumentasi, berdasarkan lampiran 21 dapat dibuat simpulan bahwa dengan menerapkan metode *drill* melalui pola permainan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas IIB Sekolah Dasar Negeri Gentan 01 Baki tahun pelajaran 2009/2010.

### **B. Implikasi**

Berdasarkan simpulan dan data-data temuan hasil penelitian terbukti bahwa metode *drill* melalui pola permainan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas IIB. Maka hasil penelitian dapat diimplikasikan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan yang tepat dalam menentukan metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika pada konsep menghitung perkalian.
2. Menunjukkan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, salah satunya adalah metode *drill* melalui pola permainan yang sudah terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan prestasi belajar matematika khususnya kemampuan operasi hitung perkalian.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar dalam usaha kita meningkatkan manfaat yang besar dalam usaha kita meningkatkan mutu pendidikan. Adapun saran-saran yang peneliti sampaikan sebagai berikut :

#### a) Bagi Guru

- a. Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Di samping itu, guru sebaiknya dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih termotivasi.
- b. Dalam menyajikan bahan pembelajaran, usahakan mengajarkan konsep pengerjaannya, dan usahakanlah mampu menggunakan hal-hal yang abstrak menjadi suatu yang konkret
- c. Pada saat melaksanakan metode *drill* sebaiknya siswa dibimbing secara individu.
- d. Kami menyarankan untuk mempertimbangkan menggunakan metode *drill* melalui pola permainan untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa kelas rendah karena suasana belajar menjadi menyenangkan.

#### b) Bagi Siswa

- a. Jadikan belajar sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan, sebab dengan demikian secara tidak langsung akan dapat menjadikan pendorong dalam mencapai prestasi yang lebih baik.
- b. Hendaknya ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran menggunakan metode *drill* melalui pola permainan
- c. Mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan sungguh-sungguh

#### c) Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah hendaknya sering mengadakan pelatihan bagi guru-guru agar lebih memahami banyak metode pembelajaran, sehingga akan memperkaya pengetahuan guru dan berakibat pada kelancaran pembelajaran di sekolah.



- 
- b. Peneliti menyarankan penggunaan metode *drill* melalui pola permainan sebagai metode alternatif untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada mata pelajaran matematika terutama pada kelas rendah.
  - c. Pihak sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah memahami.

