**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN**

1. **Deskripsi Obyek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Ngrencak Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek, yaitu peserta didik kelas V. Adapun yang diteliti adalah Penggunaan metode permainan kuis untuk meningkatan keaktifan dan prestasi belajar matematika materi pokok bangun datar dan bangun ruang peserta didik Kelas V SDN I Ngrencak Panggul Trenggalek Tahun ajaran 2010-2011. Oleh karena itu, untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang obyek penelitian. Peneliti akan mendeskripsikan mengenai SDN 1 Ngrencak secara lebih jelas.

1. **Sejarah berdirinya SDN 1 Ngrencak**

SDN 1 Ngrencak berdiri sejak tahun 1919 di RT. 09 RW. 04 Dusun Krajan Desa Ngrencak Kecamatan Panggul. Sekolah ini dibangun di atas tanah seluas 1026m2. Menurut bapak Sadarol yang menjabat sebagai kepala sekolah di SDN 1 Ngrencak memberikan uraian sebagai berikut: Pada tahun 1919 beberapa tokoh masyarakat Desa Ngrencak mengadakan musyawarah di kantor Desa Ngrencak. Musyawarah tersebut diprakarsai oleh:

1. Bapak Wiryo Harjo Kepala Desa Ngrencak
2. Bapak Dul Rosyid Tokoh Agama
3. Bapak Sutalsum Tokoh Masyarakat

Masyarakat tersebut menyepakati satu keputusan yang isinya setuju didirikan Sekolah Dasar di Desa Ngrencak oleh Pemerintah. Kesepakatan ini dilanjutkan dengan pembuatan gedung oleh tukang-tukang antara lain: Pak Misni, pak Karto, dan lain-lain yang dibiayai oleh pemerintah. Pada tahun 1919 sesuai dengan keputusan musyawarah dan keputusan pemerintah sekolah masuk pagi. Sekolah ini menerima murid dari Dusun Krajan, Kasihan Barat, dan sekitarnya. Sejak berdiri hingga sekarang sekolah ini berstatus negeri.

1. **Letak Geografis SDN 1 Ngrencak**

SDN 1 Ngrencak terletak di Desa Ngrencak Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek, dengan batas lokasi :

1. Sebelah Barat : Sawah
2. Sebelah Utara : Rumah warga
3. Sebelah Timur : Rumah warga
4. Sebelah Selatan : Sungai
5. **Struktur Organisasi Sekolah**

Organisasi merupakan hal yang sangat penting dalam rangka untuk memperoleh pendidikan. Organisasi dipergunakan untuk mempermudah manajemen sekolah sehingga program dan tujuan sekolah dapat tercapai. Adapun struktur organisasi di SDN 1 Ngrencak saat ini adalah sebagai berikut:

BAGAN STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH

**BAYU WINARYO**

**Penjaga Sekolah**

**PESERTA DIDIK**

**MASYARAKAT SEKITAR**

**SADAROL,A.Ma.Pd**

**Kepala Sekolah**

**ROMELAN, S.Pd**

**Dewan/Komite**

**MISATUN, S.Pd**

**Guru Kelas I**

**SUJITO, S.Pd**

**Guru Kelas II**

**SOLIKATUN,A.Ma.Pd**

**Guru Kelas III**

**SUGIATUN, BA**

**Guru Kelas IV**

**LILIK SUPIATI, S.Pd**

**Guru Kelas VI**

**SUNDARI, S.Pd**

**Guru Kelas V**

**SITI MASROKAH, S.Pd**

**Guru Bahasa Daerah**

**SUPARNO,A.Ma.Pd**

**Guru Penjas**

**MOHTAR ROSIDI,S. Pd**

**Guru Bahasa Inggris**

**SUPINI, S.Pd.I**

**Guru Agama**

**BAYU WINARYO**

**Penjaga Sekolah**

*SUMBER*: Dokumentasi SDN 1 Ngrencak Tahun 2011

1. **Visi, Misi, Dan Tujuan Sekolah**
2. **Visi Sekolah**

Visi dari SDN 1 Ngrencak adalah: ”Terwujudnya anak yang beriman dan taqwa serta unggul dalam prestasi, memiliki dasar kecakapan, keterampilan, pengetahuan, serta berbudi pekerti yang luhur”.

1. **Misi Sekolah**

Misi dari SDN 1 Ngrencak adalah:

* Mencetak anak bangsa yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME.
* Menumbuhkan dasar-dasar kemampuan membaca, menulis, dan menghitung.
* Menanamkan dasar-dasar perilaku yang berbudi pekerti luhur.
* Memberikan bekal anak cerdas dan terampil.

1. **Tujuan Sekolah**

Tujuan dari SDN 1 Ngrencak adalah :”pMengembangkan potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlaq mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

**5. Kondisi Obyektif Sekolah**

Kondisi obyektif dari SDN 1 Ngrencak adalah sebagai berikut:

* 1. **Guru dan Karyawan**

**Tabel 4.1**

**Daftar Guru Dan Karyawan SDN 1 Ngrencak**

**Tahun Ajaran 2010-2011**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **NAMA** | **L/P** | **IJAZAH** | **JABATAN** |
| 1 | Sadarol | L | DII | Kepala Sekolah |
| 2 | Misatun | P | SI | Guru Kelas |
| 3 | Supini | P | SI | Guru Mata Pelajaran |
| 4 | Sujito | L | SI | Guru Kelas |
| 5 | Lilik Supiati | P | SI | Guru Kelas |
| 6 | Sugiatun | P | BA | Guru Kelas |
| 7 | Sundari | P | SI | Guru Kelas |
| 8 | Solikatun | P | DII | Guru Kelas |
| 9 | Siti Masrokah | P | SI | Guru Mata Pelajaran |
| 10 | Mohtar Rosidi | L | SI | Guru Mata Pelajaran |
| 11 | Suparno | L | SI | Guru Mata Pelajaran |
| 12 | Bayu Winaryo | L | STM | Penjaga sekolah |

*Sumber*: Dokumentasi SDN 1 Ngrencak Kecamatan Panggul Tahun 2011

**Tabel 4.2**

**Jumlah Guru dan Karyawan SDN 1 Ngrencak**

**Tahun Ajaran 2010-2011**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **STATUS** | **L** | **P** | **JUMLAH** |
| 1. | Jumlah guru PNS | 3 | 5 | 8 |
| 2. | Jumlah guru non PNS | 1 | 2 | 3 |
| 3. | Penjaga Sekolah | 1 | 0 | 1 |
|  | **Jumlah** | **5** | **7** | **12** |

*Sumber*: Dokumentasi SDN 1 Ngrencak Kecamatan Panggul Tahun 2011

Dari tabel di atas terlihat bahwa di SDN 1 Ngrencak terdapat guru PNS berjumlah 8 orang, sedangkan guru non PNS berjumlah 3 orang, serta 1 orang penjaga sekolah.

* 1. **Keadaan Peserta Didik**

**Tabel 4.3**

**Jumlah Peserta Didik SDN 1 Ngrencak**

**Tahun Ajaran 2010/2011**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KELAS** | **L** | **P** | **JUMLAH** |
| 1. | I | 12 | 18 | 30 |
| 2. | II | 10 | 14 | 24 |
| 3. | III | 6 | 13 | 19 |
| 4. | IV | 9 | 7 | 16 |
| 5. | V | 9 | 14 | 23 |
| 6. | VI | 10 | 8 | 18 |
| **JUMLAH** | | **56** | **74** | **130** |

*Sumber*: Dokumentasi SDN 1 Ngrencak Kecamatan Panggul Tahun 2011

Dari tabel di atas, jumlah peserta didik SDN 1 Ngrencak tergolong sedikit. Total keseluruhan peserta didik sekolah ini adalah 130 peserta didik. Terdiri dari 56 peserta didik laki-laki dan 74 peserta didik perempuan.

* 1. **Keadaan Bangunan**

**Tabel 4.4**

**Keadaan Bangunan SDN 1 Ngrencak**

**Tahun Ajaran 2010/2011**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **JENIS BANGUNAN** | **JUMLAH** | **KETERANGAN** |
| 1. | Ruang Belajar | 6 ruang | Permanen |
| 2. | Ruang Kepala madrasah | 1 ruang | Permanen |
| 3. | Ruang Guru | 1 ruang | Permanen |
| 4. | Laboratorium | 1 ruang | Semi permanen |
| 5. | Ruang Gudang | 1 ruang | Semi permanen |
| 6. | Musholla | 1 ruang | Semi Permanen |
| 7. | Ruang Kantin | 1 ruang | Semi Permanen |
| 8. | Tempat Sepeda | 1 ruang | Permanen |
| 9. | Kamar Mandi | 3 ruang | Permanen |
| 10. | Dapur Sekolah | 1 ruang | Semi Permanen |
| **JUMLAH** | | 1. **ruang** | |

*Sumber*: Dokumentasi SDN 1 Ngrencak Kecamatan Panggul Tahun 2011

* 1. **Sarana Prasarana**

Kondisi yang sebenarnya mengenai sarana dan prasarana adalah sebagai berikut:

1. Sarana pembelajaran yang sudah ada belum digunakan secara maksimal.
2. Laboratorium yang sudah ada masih belum bisa difungsikan karena belum adanya alat yang memadai, hanya sebagian kecil saja yang dimiliki dan ruangannya terlalu sempit.
3. Buku‑buku paket dari pemerintah sudah dimanfaatkan secara maksimal oleh peserta didik meskipun jumlahnya belum mencukupi.
4. Belum ada perpustakaan di sekolah karena jumlah ruangan sangat terbatas.
5. Musholla/sarana ibadah sudah ada dan sudah dimanfaatkan untuk kegiatan keagamaan antara lain untuk sholat jama'ah dan belajar membaca Al-Qur'an walaupun ruangannya masih seadanya.
6. **Paparan Hasil Penelitian**
   * + 1. Pratindakan

Langkah pertama yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan yaitu memilih dan menentukan rancangan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti memilih penelitian kualitatif jenis PTK karena peneliti ingin belajar memecahkan suatu permasalahan yang ada di suatu kelas.

Langkah berikutnya yang ditempuh peneliti setelah menentukan rancangan penelitian yaitu memilih tempat penelitian. Peneliti membandingkan beberapa sekolah untuk kemudian ditetapkan sebagai sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, diantaranya SDN 2 Nglebeng, MTsN Panggul, dan SDN 1 Ngrencak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, permasalahan yang paling banyak muncul dan menarik perlu segera diselesaikan adalah permasalahan yang terjadi di SDN 1 Ngrencak. Oleh karena itu peneliti menentukan SDN 1 Ngrencak sebagai tempat penelitian.

Setelah menentukan rancangan penelitian dan tempat penelitian kemudian pada hari Kamis tanggal 24 Maret 2011 peneliti mengajukan judul penelitian kepada Kaprodi untuk disetujui. Kemudian setelah judul disetujui dan ditandatangani oleh Kaprodi peneliti mengurus dan mengajukan surat permohonan izin penelitian kepada Kepala Sekolah SDN 1 Ngrencak. Hari kamis tanggal 28 April 2011, peneliti mengantarkan surat izin tersebut ke SDN 1 Ngrencak Panggul Trenggalek Surat izin tersebut berisi izin bahwa peneliti akan melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu menemui Kepala Sekolah SDN 1 Ngrencak yaitu Bapak Sadarol dan beberapa guru pengampu mata pelajaran matematika pada hari Sabtu tanggal 30 April 2011 untuk berkonsultasi dan melakukan wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah untuk mencari data tentang sejarah sekolah. Sedangkan wawancara dengan guru untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terjadi di kelas khususnya pada pembelajaran matematika. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui tentang kondisi kegiatan pembelajaran matematika serta aktifitas peserta didik selama proses kegiatan berlangsung. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang bahkan dapat dikatakan peserta didik cenderung tidak aktif.

Selanjutnya peneliti bersama guru mata pelajaran matematika menentukan materi pokok yang akan diajarkan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik serta metode apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil kesepakatan peneliti dan guru mata pelajaran matematika yaitu materi pokok bangun datar dan bangun ruang serta menggunakan metode permainan kuis.

Kemudian peneliti mempersiapkan RPP, alat pembelajaran untuk permainan kuis, lembar observasi untuk mengamati keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang meliputi lima indicator yaitu keaktifan membaca materi pelajaran, mendengarkan pada saat guru menjelaskan, bertanya pada saat diberi kesempatan, mengeluarkan pendapat, dan mengerjakan soal atau tugas yang diberikan guru.Selain itu peneliti juga mempersiapkan pedoman wawancara dengan peserta didik, mendesain alat evaluasi berupa tes untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik materi pokok bangun datar dan bangun ruang, dan angket untuk refleksi penggunaan metode permainan kuis pada pembelajaran matematika materi pokok bangun datar dan bangun ruang.

* + - 1. Pelaksanaan Tindakan

**Siklus I pertemuan 1**

* 1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat RPP materi sifat-sifat bangun datar secara umum. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran ini disesuaikan dengan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu metode permainan kuis, yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik. Rencana pelaksanaan pembelajaran berisi tentang rencana-rencana pembelajaran, yang didalamnya menyangkut aktivitas guru dan peserta didik serta materi yang akan diajarkan pada pertemuan itu. Adapun rincian dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dapat dilihat dalam lampiran.

Peneliti juga mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam pembelajaran diantaranya yaitu kertas berwarna dengan bentuk berbagai macam bangun datar, alat untuk permainan kuis berupa lingkaran yang bisa diputar, soal berbentuk pernyataan benar-salah, dan 8 buah amplop. Peneliti juga mempersiapkan lember observasi yang telah dibuat sebelumnya. Setelah RPP selesai dibuat, maka peneliti mendiskusikannya dengan dosen Pembimbing. Peneliti juga menyiapkan hadiah untuk kelompok yang nantinya memperoleh nilai terbanyak. Untuk rincian lembar observasinya dapat dilihat dalam lampiran.

* 1. Pelaksanaan

Peneliti mulai masuk kelas dan berperan sebagai guru untuk mengajar pertama kali pada Hari Senin tanggal 02 Mei 2011 pukul 10.00 WIB. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran atau 70 menit. Pada awal pelaksanaan pembelajaran, guru mengucapkan salam menyapa peserta didik, dan mengabsen peserta didik, kemudian guru bertanya kepada peserta didik terkait bangun datar seperti terangkum dalam percakapan berikut:

Guru :”Sebelum kita mulai pelajaran hari ini, saya ingin bertanya dulu kepada kalian, apakah kalian pernah mempelajari materi bangun datar?”

Peserta didik :”Pernah bu…….”

Guru :”Di kelas berapa?”

Peserta didik:”Empat.”

Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari ini sangat penting untuk dipelajari dan memotivasi peserta didik agar lebih serius dalam mempelajari materi bangun datar ini. Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan macam-macam bangun datar yang diketahui:

Guru :”Apa saja macam-macam bangun datar yang kalian ketahui? masih ingat gak?”

Peserta didik :”Persegi, persegipanjang, segitiga, lingkaran………”

Guru :”Sudah itu saja?gak ada yang lain lagi?”

Peserta didik :”Ada……..belah ketupat, trapesium, laying-layang.”

Guru :”Bagus…….berarti kalian masih ingat semua.”

Kegiatan berikutnya adalah guru menyampaikan sekilas tentang macam-macam bangun datar dan sifat-sifatnya secara umum dengan menunjukkan kertas potongan yang sudah dipersiapkan. Setelah itu guru mengajak peserta didik untuk bermain kuis. Sebelum permainan kuis dimulai, guru menyampaikan aturan atau tatacara belajar dengan menggunakan metode permainan kuis, yaitu:

1. Permainan kuis dilakukan dengan cara berkelompok.
2. Anggota kelompok ditentukan berdasarkan nomor urut absen dan dibentuk menjadi 6 kelompok.
3. Salah satu anggota kelompok maju ke depan untuk memilih soal dengan cara memutar alat permainan kuis.
4. Pada babak pertama peserta didik harus menjawab benar atau salah dari pernyataan yang disampaikan guru.
5. Untuk menjawab setiap soal waktunya adalah 5 detik.
6. Skor untuk jawaban benar adalah 1 dan skor untuk jawaban salah adalah 0.
7. Skor untuk masing-masing kelompok dituliskan di papan tulis.
8. Pertanyaan dalam 2 amplop yang tersisa akan menjadi pertanyaan rebutan di babak kedua.
9. Peserta permainan kuis memberikan tepuk tangan untuk kelompok yang jawabannya benar dan dan berteriak “Huuu……” untuk kelompok yang jawabannya salah.

Setelah peserta didik cukup jelas mengenai aturan permainan kuis, guru membentuk kelompok berdasarkan nomor urut absen peserta didik, satu kelas menjadi 6 kelompok dan memulai permainan kuis. Misalnya sebagai berikut: Dimulai dari kelompok pertama, guru mempersilahkan salah satu anggota kelompok 1 untuk ke depan dan memutar alat permainan kuis. Pada saat lingkaran berhenti berputar, anak panah menunjukkan angka 4. Berarti kelompok 1 harus menjawab soal yang ada di amplop nomor 4.

Kemudian guru menyampaikan soal dan peserta didik langsung menjawab seperti berikut ini:

Guru :”Benar atau salah? Segitiga sama sisi mempunyai 2 sisi yang sama panjang.”

Kelompok 1 :”Salah.”

Guru :”Jawaban benar,tepuk tangan untuk kelompok 1. Pertanyaan berikutnya, benar atau salah?keempat sudut pada persegi ukurannya sama.”

Kelompok 1 :”Salah.”

Guru :”jawaban salah.”

Peserta didik :”Huuuuu……….”

Guru :”Bagaimana jawaban yang benar?masing-masing berbentuk sudut apa?”

Peserta didik :”Sama bu…….berbentuk siku-siku.”

Guru :”Pinter……..lanjut ke soal berikutnya perhatikan dengan baik.” Dan seterusnya……..

Pada saat permainan kuis berlangsung peserta didik disuruh menyelidiki dan memahami sifat-sifat bangun datar melalui soal-soal berbentuk pernyataan benar-salah yang disampaikan pada permainan kuis. Semua anggota kelompok bekerja dan menjawab soal yang disampaikan guru. Sedangkan kelompok yang lain memperhatikan dengan seksama dan mempelajari sambil menunggu giliran kelompoknya bermain kuis.

Pada pertemuan pertama ini kuis dimenangkan oleh kelompok 3 yang beranggotakan Ismawati, Melinda, Rita, dan Anas dengan jumlah skor 7. Kemudian guru memberikan hadiah kepada kelompok 3 sebagai kelompok pemenang. Anggota kelompok yang lain memberikan tepuk tangan meriah untuk kelompok 3.

Di akhir kegiatan, guru menanyakan kepada peserta didik: ”apakah kalian sudah paham dan mampu menerima materi yang disampaikan dengan menggunakan metode permainan kuis?” Peserta didik menjawab: “Sudah paham bu…….” Kemudian guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan menutup pelajaran yang diakhiri salam kemudian meninggalkan ruangan.

* 1. Observasi

Pada saat peserta didik mulai membentuk kelompok dan bekerja pada kelompoknya, peneliti mengamati tentang keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menuliskannya di lembar observasi yang telah dipersiapkan. Peneliti juga mengamati hasil jawaban peserta didik setelah proses belajar dilaksanakan dengan menggunakan metode permainan kuis.

Hasil pengamatan peneliti tentang keaktifan peserta didik dari 23 anak yang diamati pada siklus I pertemuan ke-1 dengan menggunaan metode permainan kuis adalah dapat diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.5**

**Hasil pengamatan keaktifan peserta didik**

**siklus I pertemuan 1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Siklus** | **Kegiatan** | **Sangat aktif** | **Aktif** | **Kurang Aktif** |
| I | Pertemuan 1 | 2 (9%) | 12(52%) | 9 (39%) |

* 1. Refleksi

Dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan I belum mencapai hasil yang maksimal, karena dari hasil pengamatan peneliti baru ada sebagian kecil peserta didik sangat aktif dalam menjawab soal dan memperhatikan materi yang disampaikan. Sebagian peserta didik masih meributkan untuk memilih anggota kelompoknya.

**Siklus I Pertemuan 2**

* + - * 1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat RPP materi sifat-sifat bangun datar secara lebih rinci yaitu sudah ada aturan sudut dan sisi pada sifat-sifatnya. Penyusunan RPP ini disesuaikan dengan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu metode permainan kuis, dengan aturan permainan yang sama pada pertemuan sebelumnya. RPP berisi tentang rencana-rencana pembelajaran, yang didalamnya menyangkut aktivitas guru dan peserta didik serta materi yang akan diajarkan pada pertemuan itu. Adapun rincian dari RPP dapat dilihat dalam lampiran.

Peneliti juga mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam pembelajaran, peralatan tersebut sudah digunakan pada pertemuan sebelumnya yaitu alat untuk permainan kuis berupa lingkaran yang bisa diputar, soal berbentuk pilihan ganda, dan 8 buah amplop. Peneliti juga mempersiapkan lember observasi yang telah dibuat sebelumnya. Setelah RPP selesai dibuat, maka peneliti mendiskusikannya dengan dosen Pembimbing. Peneliti juga menyiapkan hadiah untuk kelompok yang akan memenangkan permainan kuis.

* + - * 1. Pelaksanaan

Hari Rabu tanggal 04 Mei 2011 pukul 07.00 WIB, guru masuk kelas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama 1 jam pelajaran atau 35 menit. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik, kemudian guru bertanya kepada peserta didik terkait sifat-sifat bangun datar yang sudah dipelajari seperti terangkum dalam percakapan berikut:

Guru :”Assalamu’alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh”

Peserta didik :”Wa’alaikumsalam Warohmatullahi Wabarokatuh”

Guru :”Apa kabar anak-anak?”

Peserta didik :”Baik bu………”

Guru :”Sebelum kita mulai pelajaran hari ini, saya ingin bertanya dulu kepada kalian, masih ingat gak tentang pelajaran hari senin kemarin?”

Peserta didik :”Ingat bu…….”

Guru :”Coba Alfan, Berapa banyak sisi pada belah ketupat?”

Alfan :”Empat.”

Guru :”Sekarang giliran Indah, kalau persegi panjang mempunyai berapa simetri lipat?”

Indah :”Empat. Eh dua.”

Guru :”Dua ya, pinter….siapa yang bisa menyebutkan sifat-sifat lingkaran?”

Nada :”Saya bu, lingkaran mempunyai 1 sisi berbentuk lingkaran, terus tidak mempunyai titik sudut. Apa lagi ya?”

Guru :”Bagus, berarti kalian masih ingat pelajaran kemarin”

Kegiatan berikutnya adalah guru menyampaikan bahwa materi yang akan dipelajari ini masih berhubungan dengan materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya dan juga menyampaikan bahwa materi ini juga penting untuk dipelajari.kemudian guru menjelaskan dengan gambar di papan tulis. Misalnya sebagai berikut:

“Jajar genjang mempunyai dua pasang sudut berhadapan yang sama besar dan dua pasang sisi yang sejajar sama panjang, hal ini dapat dilihat pada gambar berikut”

A 12cm D

4cm 4cm

B 12cm C

Gambar 4.1

“Dari gambar ini dapat diketahui bahwa sisi AD//BC dan sisi AB//DC, panjang sisi AD= panjang sisi BC dan panjang sisi AB=panjang sisi DC, sudut BAD berhadapan dengan sudut BCD, maka besar <BAD=<BCD dan sudut ADC berhadapan dengan sudut ABC, maka besar <ADC=<ABC”

Setelah menyampaikan materi guru bertanya kepada peserta didik sebagai berikut:

Guru :”Dari penjelasan ini apa masih ada yang belum bisa menerima? ada yang masih kurang jelas?”

Idah :“Tanya bu, Apakah sifat-sifat jajar genjang sama dengan sifat-sifat belah ketupat?”

Guru :”Pertanyaan yang bagus, bagaimana teman-teman Idah yang lain kira-kira apa ada yang ingin menjaawab?”

Reza :”Saya bu, hamper sama.”

Guru :”Hampir sama?Trus menurut Reza apanya yang berbeda”

Reza :”Kalau belah ketupat semua sisinya sama panjang.”

Guru :”Benar sekali jawaban Reza, jadi sifat-sifat belah ketupat dan jajar genjang itu berbeda. Ada pertanyaan lain?”

Peserta didik :”Gak ada bu…….. “

Setelah itu guru mengajak peserta didik untuk bermain kuis seperti pertemuan sebelumnya. Aturan untuk permainan kuis ini hampir sama dengan permainan kuis sebelumnya,yaitu:

1. Permainan kuis dilakukan dengan cara berkelompok.
2. Satu kelas terbagi menjadi 6 kelompok berdasarkan urutan tempat duduk dan berhitung dari satu sampai enam.
3. Salah satu anggota kelompok maju ke depan untuk memilih soal dengan cara memutar alat permainan kuis.
4. Pada babak pertama peserta didik harus menjawab soal pilihan ganda yang diberikan guru
5. Untuk menjawab setiap soal waktunya adalah 5 detik.
6. Skor untuk jawaban benar adalah 1 dan skor untuk jawaban salah adalah 0.
7. Skor untuk masing-masing kelompok dituliskan di papan tulis.
8. Pertanyaan dalam 2 amplop yang tersisa akan menjadi pertanyaan rebutan di babak kedua.
9. Peserta permainan kuis memberikan tepuk tangan untuk kelompok yang jawabannya benar dan dan berteriak “Huuu……” untuk kelompok yang jawabannya salah.

Setelah peserta didik cukup jelas mengenai aturan permainan kuis, guru membentuk kelompok berdasarkan nomor urut tempat duduk peserta didik dengan cara berhitung dari 1 sampai 6, satu kelas menjadi 6 kelompok dan memulai permainan kuis.

Permainan kuis pada kesempatan ini dimulai dari kelompok terakhir yaitu kelompok 6, selanjutnya dilanjutkan oleh kelompok 5, kelompok 4, kelompok 3, kelompok 2, dan terakhir kelompok 1.Seperti yang sudah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya, guru mempersilahkan salah satu anggota kelompok 6 untuk ke depan dan memutar alat permainan kuis. Pada saat lingkaran berhenti berputar, anak panah menunjukkan angka 2. Berarti kelompok 6 harus menjawab soal yang ada di amplop nomor 2.

Kemudian guru menggambarkan gambar soal di papan tulis, lalu menyampaikan soal dan peserta didik langsung menjawab seperti berikut ini:

Guru :”Besar masing-masing sudut pada segitiga sama sisi adalah…...a. 70o , b. 65o , c. 60o , d. 55o.”

Kelompok 6 :”c. 60o

Guru :”Jawaban benar,tepuk tangan untuk kelompok 6. Pertanyaan berikutnya, Jumlah semua sudut dalam segitiga adalah ……a. 180o , b. 160o , c. 90o , d. 360o”

Kelompok 6 :”d. 360o ”

Guru :”jawaban salah.”

Peserta didik :”Huuuuu……….”

Guru :”Bagaimana jawaban yang benar?”

Peserta didik :”180o.”

Guru :”Pinter……..lanjut ke soal berikutnya perhatikan dengan baik.” Dan seterusnya……..

Pada saat permainan kuis berlangsung peserta didik disuruh menyelidiki dan memahami sifat-sifat bangun datar melalui soal-soal berbentuk pilihan ganda yang disampaikan pada permainan kuis. Semua anggota kelompok bekerja dan menjawab soal yang disampaikan guru. Sedangkan kelompok yang lain memperhatikan dengan seksama dan mempelajari sambil menunggu giliran kelompoknya bermain kuis.

Pada pertemuan kedua ini kuis dimenangkan oleh kelompok 1 yang beranggotakan Melinda, Reza, Cahyu dan Erica dengan jumlah skor 8 yaitu jawaban benar semua. Kemudian guru memberikan hadiah kepada kelompok 3 sebagai kelompok pemenang. Anggota kelompok yang lain memberikan tepuk tangan meriah untuk kelompok 3.

10 menit sebelum bel berbunyi, guru mengabsen peserta didik. Di akhir kegiatan, guru menanyakan kepada peserta didik: ”apakah kalian senang belajar dengan menggunakan metode permainan kuis?” Peserta didik menjawab: “Senang bu…….Bisa sambil bermain” Kemudian guru memberikan tugas kepada peserta didik agar pada pertemuan berikutnya masing-masing kelompok membawa kertas manila, penggaris, lem, dan gunting serta menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan memberi tahu peserta didik bahwa hari Sabtu akan diadakan ulangan agar peserta didik mempersiapkan diri dan belajar di rumah. Guru menutup pelajaran yang diakhiri salam kemudian meninggalkan ruangan.

* + - * 1. Observasi

Pada saat peserta didik mulai membentuk kelompok dan bekerja pada kelompoknya, peneliti mengamati tentang keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menuliskannya di lembar observasi yang telah dipersiapkan. Peneliti juga mengamati hasil jawaban peserta didik setelah proses belajar dilaksanakan dengan menggunakan metode permainan kuis.

**Tabel 4.6**

**Hasil pengamatan keaktifan peserta didik siklus I pertemuan 2**

**dibandingkan dengan pertemuan 1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Siklus** | **Kegiatan** | **Sangat Aktif** | **Aktif** | **Kurang Aktif** |
| I | Pertemuan 1 | 2 (9%) | 12(52%) | 9 (39%) |
| Pertemuan 2 | 2(9%) | 16(69%) | 5(22%) |

* + - * 1. Refleksi

Hasil pembelajaran yang telah dilakukan dalam pertemuan kedua hasilnya juga belum maksimal, dari hasil pengamatan peneliti sudah ada peningkatan peserta didik yang aktif mengikuti proses pembelajaran tetapi berdasarkan catatan lapangan masih banyak peserta didik yang tidak mau menjawab dan hanya mengandalkan anggota kelompoknya yang lain.

**Siklus I Pertemuan 3**

* 1. Perencanaan

Pada pertemuan ketiga ini peneliti membuat RPP materi sifat-sifat bangun ruang dan jaring-jaringnya. Format RPP sama dengan RPP yang digunakan pada pertemuan sebelumnya. Peneliti juga mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam pembelajaran berupa potongan kertas yang dibentuk berbagai macam jaring-jaring bangun ruang, alat untuk permainan kuis berupa lingkaran yang dapat diputar dan 8 buah amplop. Peneliti juga menyiapkan hadiah untuk kelompok yang akan memenangkan permainan kuis dan yang terakhir peneliti menyiapkan lembar soal untuk ulangan peserta didik sebagai ulangan akhir siklus I sejumlah 23 lembar untuk dibagikan kepada peserta didik.

* 1. Pelaksanaan

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 07 Mei 2011 mulai pukul 07.00 sampai pukul 08.10 WIB. Seperti biasanya guru masuk kelas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama 2 jam pelajaran atau 70 menit. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik, kemudian guru menyampaikan rencana pembelajaran hari ini seperti dalam percakapan berikut:

Guru :”Assalamu’alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh”

Peserta didik :”Wa’alaikumsalam Warohmatullahi Wabarokatuh”

Guru :”Selamat pagi anak-anak….”

Peserta didik :”Selamat pagi bu………”

Guru :”Kok wajahnya pada tegang begitu?kenapa?”

Peserta didik :”Takut ulangan….soalnya yang mudah-mudah saja bu ya…..”

Guru :” Gak usah takut,soalnya gampang kok. Nah anak-anak agar kalian tidak tegang, sebelum ulangan kita bermain kuis lagi ya…….. kuis kita hari ini adalah membuat jaring-jaring bangun ruang. Bangun ruang itu apa saja?”

Putri :”Kubus….. balok…...”

Erlina :”Tabung……”

Candra :”Lingkaran……”

Guru :”Lingkaran? Lingkaran itu termasuk bangun datar, kalau bangun ruang itu bangunnya mempunyai ruangan di dalamnya dan dapat didisi dengan sesuatu”

Qolifah :”Kerucut termasuk bangun ruang bu?”

Guru :”Iya……”

Rifa’i :”Limas, prisma”

Guru :”Betul sekali, ternyata kalian sudah mengerti apa yang dimaksud bangun ruang. Kalau sifat-sifat bangun ruang apakah ada yang sudah tau?”

Peserta didik :”Belum,apa saja bu?”

Guru :”Kalau kalian kepingin tahu sifat-sifat bangun ruang, berarti kalian harus benar-benar memperhatikan pelajaran hari ini. Apakah kalian siap?”

Peserta didik :”InsyaAllah siap bu….”

Kegiatan berikutnya adalah guru menunjukkan sisi dan sudut pada bangun ruang, kemudian membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok sesuai dengan kelompok pada pertemuan sebelumnya yaitu sesuai nomor urut tempat duduk yang dihitung mulai 1 sampai 6. Setelah peserta didik membentuk kelompok dan suasana mulai tenang guru menjelaskan aturan permainan kuis sebagai berikut:

1. Permainan kuis dilakukan dengan cara berkelompok.
2. Salah satu anggota kelompok maju ke depan untuk memilih soal dengan cara memutar alat permainan kuis.
3. Kuis terdiri dsari 2 babak. Babak pertama pada kuis ini adalah menggambar jarring-jaring bangun datar, menggunting, lalu mengkontruksikannya, sedangkan babak kedua adalah menjawab soal berbentuk pernyataan benar-salah.
4. Waktu untuk menyelesaikan tugas untuk babak pertama adalah 10 menit dan 5 detik untuk masing-masing soal babak kedua.
5. Skor diperoleh dari penjumlahan skor babak pertama dan skor babak kedua.
6. Jaring-jaring yang wajib dibuat oleh masing-masing kelompok adalah yang tertulis di kertas dalam amplop masing-masing, namun jika masih ada sisa waktu peserta didik boleh membuat jarring-jaring lain dan mengkontruksikannya dengan jumlah yang sebanyak-banyaknya untuk menambah nilai.
7. Untuk menggambar jarring-jaring boleh melihat buku panduan.

Setelah aturan permainan kuis dijelaskan, guru langsung memberi aba-aba bahwa perlombaan dimulai. Peserta didikpun langsung giat dan sibuk bersama anggota kelompoknya, ada yang membuka dan membukakan buku, menggambar, memotong, dan ada yang menyusun atau mengkontruksikan jarring-jaring tersebut.

Setelah waktu berjalan 10 menit guru langsung memberi aba-aba bahwa waktu telah habis dan menyuruh peserta didik untuk membereskan barang-barang yang ada di atas meja kecuali jarring-jaring bangun ruang yang baru saja mereka buat. Guru langsung mencatat perolehan hasil pekerjaan masing-masing kelompok. Pada babak pertama ini kelompok yang paling banyak hasil pekerjaannya adalah kelompok 3 yang beranggotakan Danang, Candra, Nada dan Lilik.

Kemudian guru membimbing peserta didik untuk menyelidiki sifat-sifat dari bangun ruang yang terbentuk tadi seperti berikut:

Guru :”Coba perhatikan bangun ruang kubus yang telah kalian bentuk, sisi kubus ada berapa?”

Peserta didik :“satu dua tiga empat lima enam…..ada enam…….”

Guru :”Betul, sekarang perhatikan titik sudutnya, ada berapa?”

Peserta didik :”satu dua tiga empat lima enam tujuh delapan…..ada delapan……..”

Guru :”Pinter…….jadi kubus mempunyai enam bidang sisi dan 8 buah titik sudut. Untuk bangun-bangun yang lain caranya sama ya, bisa menyebutkan sifat-sifatnya?”

Peserta didik :”Bisa……...”

Kegiatan berikutnya adalah permainan kuis seperti biasanya, yaitu menjawab soal berbentuk pernyataan benar-salah. Soal ditentukan berdasarkan nomor angka yang ditunjuk anak panah pada saat lingkaran berhenti setelah diputar oleh anggota kelompok. Permainan dimulai dari kelompok 3 yang memenangkan permainan babak pertama. Misalnya seperti berikut:

Guru :”Benar atau salah? Tabung mempunyai dua bidang sisi.”

Kelompok 3 :”Salah.”

Guru :”Jawaban benar,tepuk tangan untuk kelompok 1. Pertanyaan berikutnya, benar atau salah?Alas pada kerucut berbentuk lingkaran”

Kelompok 3 :”Benar.”

Guru :”Jawaban Benar.”

Kelompok 3 :”Horeee……….”

Guru :”Lanjut ke soal berikutnya perhatikan dengan baik.” Dan seterusnya……..

Pada saat permainan kuis berlangsung peserta didik disuruh menyelidiki dan memahami sifat-sifat bangun ruang melalui soal-soal berbentuk pernyataan benar salah yang disampaikan pada permainan kuis. Semua anggota kelompok bekerja dan menjawab soal yang disampaikan guru. Sedangkan kelompok yang lain memperhatikan dengan seksama dan mempelajari sambil menunggu giliran kelompoknya bermain kuis.

Pada babak kedua ini kuis dimenangkan oleh kelompok 3 lagi karena anggota kelompoknya menjawab dengan benar semua soal yang diberikan guru. Setelah babak kedua selesai guru bersama peserta didik yang lain menjumlahkan perolehan nilai babak pertama dan babak kedua masing-masing kelompok. Kemudian guru memberikan hadiah kepada kelompok 3 sebagai kelompok pemenang. Anggota kelompok yang lain memberikan tepuk tangan meriah untuk kelompok 3.

Kemudian guru meminta peserta didik untuk kembali ke bangkunya masing-masing. Untuk kegiatan selanjutnya adalah tes atau ulangan harian. Wajah-wajah peserta didik sudah mulai tegang lagi. Dengan tidak banyak bicara, guru membagikan lembar soal dan lembar jawaban kepada masing-masing peserta didik sambil mengabsen kehadiran peserta didik. Untuk mengerjakan soal ulangan, peserta didik diberi waktu 30 menit. Soal untuk tes ini terlampir di RPP.

Setelah waktu mengerjakan habis, guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya. Di akhir kegiatan, guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Guru menutup pelajaran yang diakhiri salam kemudian meninggalkan ruangan.

* 1. Observasi

Pada saat peserta didik mulai membentuk kelompok dan bekerja pada kelompoknya, peneliti mengamati tentang keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menuliskannya di lembar observasi yang telah dipersiapkan. Peneliti juga mengamati hasil jawaban dan pekerjaan peserta didik setelah proses belajar dilaksanakan dengan menggunakan metode permainan kuis serta mengoreksi hasil ulangan peserta didik pada akhir siklus I. Hasil observasi dan daftar nilai dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 4.7**

**Hasil pengamatan keaktifan peserta didik siklus I pertemuan 3 dibandingkan dengan pertemuan 2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Siklus** | **Kegiatan** | **Sangat Aktif** | **Aktif** | **Kurang Aktif** |
| I | Pertemuan 2 | 2 (9%) | 16(69%) | 5(22%) |
| Pertemuan 3 | 3(13%) | 16(69%) | 4(17%) |

Hasil pengamatan dari siklus I diperoleh data tentang prestasi belajar peserta didik setelah diadakan tes/ulangan dan dibandingkan nilai prasiklus dapat diperoleh data:

**Tabel 4.8**

**Data nilai ulangan peserta didik prasiklus dan siklus I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Nilai 0-30** | **Nilai 31-60** | **Nilai 61 keatas** |
| Prasiklus | 10(44%) | 6 (26%) | 7 (30%) |
| Siklus 1 | 4 (17%) | 8 (35%) | 11(48%) |

Dari hasil pengamatan data keaktifan peserta didik menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan keaktifan peserta didik dan pengurangan jumlah peserta didik yang kurang aktif, tetapi masih ada peserta didik yang kurang aktif pada akhir siklus 1 pada pertemuan ketiga yaitu 4(17%). Untuk data hasil ulangan juga ada peningkatan yaitu pada nilai 31- 60 dari 6(26%) meningkat menjadi 8(35%), dan pada nilai 61 keatas dari 7(30%) meningkat menjadi 11(48%).

* 1. Refleksi

Dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan siklus I peningkatan keaktifan dan prestasi belajar sudah nampak tetapi belum semua peserta didik aktif serta prestasinya meningkat.

Peneliti mencatat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk digunakan pada pelaksanaan tindakan siklus berikutnya. Tindakan yang perlu dilakukan antara lain:

1. Peneliti melihat atau merevisi kembali persiapan yang akan dilaksanakan supaya peneliti lebih tegas dalam menyusun kelompok, sehingga waktu lebih efektif untuk digunakan proses pembelajaran.
2. Peneliti mempertegas tujuan dan cara penggunaan metode permainan kuis, permainan bukan tujuan pembelajaran tetapi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Peneliti lebih aktif dan tanggap memantau kegiatan peserta didik, sehingga jika ada peserta didik yang kesulitan, peneliti langsung dapat melihat. Begitu juga jika ada yang kurang aktif peneliti dapat langsung mengingatkannya.
4. Peneliti melihat ada beberapa peserta didik yang bosan dengan pembelajaran yang selalu berada di dalam ruangan, untuk itu pada siklus berikutnya peneliti perlu mengadakan permainan kuis di luar ruangan.

**Siklus II Pertemuan 1**

* 1. Perencanaan

Pada pertemuan pertama siklus kedua ini peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Peneliti menyiapkan RPP materi kesebangunan. RPP disesuaikan dengan hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I dengan tujuan agar hasil dan proses pembelajaran lebih maksimal.
2. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini peneliti akan mempertegas tujuan penggunaan metode permainan kuis sebagai metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Peneliti mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu berupa kertas berwarna yang didalamnya sudah ada berbagai macam gambar bangun datar, alat untuk permainan kuis berupa lingkaran yang dapat diputar, peluit dan 6 buah isolasi.
4. Peneliti juga menyiapkan hadiah untuk kelompok yang memperoleh nilai terbanyak dan menyelesaikan pekerjaanya paling cepat.
   1. Pelaksanaan

Hari Senin tanggal 09 Mei 2011 tepatnya mulai pukul 10.00 WIB guru sudah mulai masuk ruang kelas. Pada awal pelaksanaan pembelajaran, guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik, setelah itu guru mengabsen peserta didik sambil membagikan lembar jawaban hasil ulangan harian peserta didik di akhir siklus I dengan cara memanggil satu-persatupeserta didik untuk maju ke depan.

Setelah peserta didik kembali duduk dengan tenang, guru menyampaikan materi sekilas di depan kelas tentang macam-macam bangun datar yang sejenis. Setelah peserta didik mampu memahami apa yang disampaikan guru, guru langsung mengajak peserta didik untuk bermain kuis dengan aturan sebagai berikut:

* 1. Kuis ini dimainkan secara berkelompok dengan anggota setiap kelompok berjumlah 4 orang.
  2. Permainan kuis dilakukan di luar ruangan.
  3. Tempat untuk masing-masing kelompok sudah ditentukan guru, yaitu kelompok 1, 2, dan 3 berada di sebelah Timur. Sedangkan kelompok 4, 5, dan 6 berada di sebelah Barat.
  4. Tugas dalam permainan kuis ini, peserta didik memotong tanpa alat pemotong dan memasangkan atau menjodohkan bangun-bangun datar yang sejenis pada bahan yang sudah disediakan guru.
  5. Penilaian berdasarkan jumlah hasil yang diperoleh dengan syarat gambarnya utuh atau tidak robek serta tepat waktu.

Pada kesempatan ini alat permainan kuis diputar bukan untuk menentukan bagian soal, tetapi untuk menentukan nama kelompok. Maksudnya setelah guru menentukan anggota kelompok, salah satu anggota kelompok memutar alat tersebut untuk menentukan nama kelompok. Misalnya Yulia, Alfan, Anas, dan Kristin berada dalam satu kelompok, maka salah satu dari mereka berhak memutar alat. Jika anak panah berhenti di angka 2 berarti mereka menempati tempat kelompok 2.

Setelah menjelaskan aturan permainan kuis, guru bertanya kepada peserta didik.

Guru : “Apakah kalian sudah mengerti aturan permainan kuis hari ini? kalau ada yang belum mengerti silahkan tanya!”

Peserta didik :”Mengerti bu……..”

Setelah peserta didik mengerti aturannya guru langsung meletakkan alat dan bahan pada jarak 4 meter dari arah depan peserta didik. Ketika peluit pertama dibunyikan peserta didik harus berlari dulu untuk mengambil peralatan mereka. Setelah itu anggota kelompok kembali ke tempatnya dan bekerja sesuai perintah guru yaitu memotong, mengumpulkan, dan menempel gambar bangun datar yang sejenis. Gambar bangun datar yang harus dipotong dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Guru memberikan waktu 20 menit untuk menyelesaikan tugas. Setelah waktu habis, guru membunyikan peluit tanda bahwa waktu mengerjakan telah habis dan peserta didik harus mengumpulkan hasil pekerjaannya. Semua peserta didik tepat waktu dan serempak pada saat mengumpulkan sehingga guru lebih mudah dalam mengoreksi hasil pekerjaan peserta didik karena tidak perlu memperhitungkan waktu atau urutan pengumpulannya.

Kegiatan berikutnya, guru mengajak peserta didik kembali ke dalam ruang kelas. Pekerjaan tersebut dikoreksi bersama-sama dengan peserta didik dengan cara ditunjukkan oleh guru di depan kelas dan dihitung hasilnya bersama-sama. Guru menuliskan nilai yang diperoleh masing-masing kelompok di depan kelas agar peserta didik mengetahui kelompok mana yang paling unggul. Selesai penghitungan nilai guru memberi penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi. Kelompok yang nilainya tertinggi adalah kelompok 5 yang beranggotakan Fauzy, Dimas, Saiful, dan Ismawati.

Di akhir kegiatan guru menyampaikan materi apa yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, member PR untuk peserta didik, dan menugasi 6 orang peserta didik untuk membawa gunting. Kemudian guru menutup pelajaran serta mengakhirinya dengan salam dan langsung meninggalkan ruangan.

* 1. Observasi

Setelah peserta didik membentuk kelompok dan bekerja pada kelompoknya masing-masing peneliti mengamati tentang keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menuliskannya di lembar observasi yang telah dipersiapkan. Hasil observasi dapat dilihat pada lampiran.

Hasil pengamatan peneliti tentang penggunaan metode permainan kuis pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

Dari 23 peserta didik yang diamati pada pertemuan ini dan dibandingkan dengan hasil pengamatan pada pertemuan sebelumnya dan dapat diperoleh data :

**Tabel 4.9**

**Hasil pengamatan keaktifan peserta didik siklus II pertemuan 1 dibandingkan dengan siklus sebelumnya**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Siklus** | **Kegiatan** | **Sangat Aktif** | **Aktif** | **Kurang Aktif** |
| I | Pertemuan 1 | 2(9%) | 12(52%) | 9(39%) |
| Pertemuan 2 | 2(9%) | 16(69%) | 5(22%) |
| Pertemuan 3 | 3(13%) | 16(69%) | 4(17%) |
| II | Pertemuan 1 | 5(22%) | 16(69%) | 2(9%) |

* 1. Refleksi

Hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan pertama siklus kedua ini semakin meningkat, dilihat dari peningkatan keaktifan peserta didik. Dari hasil pengamatan peneliti, peserta didik sudah memahami cara bermain metode permainan kuis dan tujuan penggunaannya. Keributan pemilihan anggota kelompok tidak terjadi lagi di pertemuan pertama siklus kedua ini.

Peneliti mencatat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk digunakan pada pelaksanaan tindakan pertemuan berikutnya. Tindakan yang perlu dilakukan antara lain:

1. Peneliti terus mempertegas tujuan dan cara penggunaan metode permainan kuis, permainan bukan tujuan pembelajaran tetapi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Pembelajaran di luar ruangan kurang efektif untuk peserta didik karena ada beberapa faktor yang mengganggu jalannya proses pembelajaran diantaranya peserta didik kelas lain yang ikut-ikutan bermain dan membantu pekerjaan suatu kelompok.

**Siklus II Pertemuan 2**

* 1. Perencanaan

Pada pertemuan kedua siklus kedua ini peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

* 1. Peneliti menyiapkan RPP materi kesebangunan secara lebih lanjut. Maksudnya sudah menggunakan perbandingan sisi-sisinya.
  2. Peneliti mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu berupa kertas berwarna yang didalamnya sudah ada berbagai macam gambar bangun datar beserta ukurannya, alat untuk permainan kuis berupa lingkaran yang dapat diputar, dan 6 buah isolasi.
  3. Peneliti menyiapkan hadiah untuk kelompok yang memperoleh nilai terbanyak atau memenangkan kuis.
  4. Pelaksanaan

Pertemuan kedua pada siklus kedua ini berlangsung pada hari Rabu tanggal 11 Mei 2011. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 07.00 WIB dan berlangsung selama satu jam pelajaran atau 35 menit. Pada awal pelaksanaan pembelajaran guru masuk ke dalam kelas lalu mengucapkan salam dan menyapa peserta didik seperti berikut:

Guru :”Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Peserta didik :”Waalaikumsalam Wr. Wb.

Guru :”Selamat pagi anak-anak, Gimana kabarnya hari ini?sehat?”

Peserta didik :”Selamat pagi bu, baik……sehat…….”

Guru :”Alhamdulillah……..masih semangat belajar matematika?”

Peserta didik :”Semangat!!”

Guru :”Bagus! Hari ini kita akan belahar tentang kesebangunan suatu bangun datar, ada yang sudah tau syarat-syarat suatu bangun yang disebut sebangun?”

Peserta didik :”Belum bu…………”

Guru :”Nah untuk itu perhatikan baik-baik penjelasan saya, dan silahkan disimak buku paketnya halaman 124!”

Setelah itu guru menjelaskan materi kesebangunan di depan kelas. Guru menyampaikan sekilas tentang syarat-syarat kesebangunan pada bangun datar. Peserta didik memperhatikan dengan seksama, mereka juga menyimak dengan baik apa yang disampaikan guru.

Kegiatan berikutnya adalah permainan kuis. Pada pertemuan ini permainan dilakukan kembali di dalam ruangan kelas V SDN 1 Ngrencak. Sebelum permainan kuis dimulai, Guru menyampaikan aturan atau tatacara belajar dengan menggunakan metode permainan kuis,yaitu:

1. Kuis ini dimainkan secara berkelompok dengan anggota setiap kelompok berjumlah 4 orang.
2. Tugas dalam permainan kuis ini, peserta didik memotong dengan gunting dan memasangkan atau menjodohkan bangun-bangun datar yang sebangun pada bahan yang sudah disediakan guru.
3. Waktu untuk menyelesaikan tugas adalah 15 menit.
4. Setiap kelompok bekerja sesuai dengan soal yang mereka dapatkan.
5. Sebelum permainan dimulai salah satu anggota kelompok maju ke depan untuk memilih soal.

Kemudian guru membimbing peserta didik membentuk kelompok, dengan cara memasangkan peserta didik berdasarkan barisan tempat duduk dari depan ke belakang. Satu kelas terbagi menjadi 6 kelompok. Setelah kelompok terbagi guru menyiapkan peralatan dan bahan yang akan digunakan pada permainan kuis ini. Ketika semua sudah siap maka permainan kuis dimulai.

Dalam permainan kuis ini, peserta didik memotong dan memasangkan atau menjodohkan bangun-bangun datar yang sebangun dengan menggunakan alat dan bahan bahan yang sudah disediakan guru. Bahannya adalah satu lembar kertas berwarna yang berisi beberapa gambar bangun datar beserta ukurannya, tapi tidak semua gambar itu nanti dipotong, melainkan hanya bangun datar yang tertulis dalam soal yang peserta didik dapatkan dalam kelompok masing-masing.

Setelah waktunya habis pekerjaan tersebut dikoreksi secara bersama-sama. Guru menuliskan nilai yang diperoleh masing-masing kelompok di depan kelas agar peserta didik mengetahui kelompok mana yang paling unggul. Selesai penghitungan nilai, peneliti memberi penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi yaitu memberikan sebuah bingkisan untuk hadiah.

Sebelum mengakhiri pelajaran, guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pelajaran yang baru saja dipelajari dan diajarkan. Kemudian ada beberapa pertanyaan dari peserta didik yang muncul sebagai berikut:

Guru :”Bagaimana anak-anak?sudah jelas tentang materi kesebangunan pada bangun datar?”

Dimas :”Masih agak bingung.”

Guru :”Bingung kenapa? yang mana yang kamu belum paham?”

Dimas :”Apakah kalau sisi-sisi yang bersesuaian itu perbandingannya sama , sudah pasti besar sudut yang bersesuaian juga sama?”

Guru :”Bagaimana anak-anak? Mungkin ada yang bisa menjawab?”

Alfan :”Iya……”

Guru :”Alasannya apa?”

Alfan :”Saya sudah mengukur bu.”

Guru :”Iya…….jadi berapapun panjangnya suatu sisi sebuah bangun kalau perbandingannya senilai pada sisi yang bersesuaian pasti besar sudutnya sama. Mungkin ada pertanyaan lain?”

Ismawati :”Sudah Paham kok bu.”

Di akhir kegiatan pembelajaran, Guru menyampaikan materi apa yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang, memberi tugas rumah, memberitahu bahwa pertemuan yang akan dating akan diadakan ulangan harian, dan menutup pelajaran yang diakhiri salam kemudian meninggalkan ruangan.

* 1. Observasi

Setelah peserta didik membentuk kelompok dan bekerja pada kelompoknya masing-masing peneliti mengamati tentang keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menuliskannya di lembar observasi yang telah dipersiapkan. Hasil observasi saat proses pembelajaran dapat dilihat pada lampiran. Hasil pengamatan peneliti tentang penggunaan metode permainan kuis pada pertemuan ini disimpulkan sebagai berikut:

Dari 23 peserta didik yang diamati pada pertemuan ini dan dibandingkan dengan hasil pengamatan pada pertemuan sebelumnya dapat diperoleh data :

**Tabel 4.10**

**Hasil pengamatan keaktifan peserta didik siklus II pertemuan 2 dibandingkan dengan siklus sebelumnya**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Siklus** | **Kegiatan** | **Sangat Aktif** | **Aktif** | **Kurang Aktif** |
| I | Pertemuan 1 | 2(9%) | 12(52%) | 9(39%) |
| Pertemuan 2 | 2(9%) | 16(69%) | 5(22%) |
| Pertemuan 3 | 3(13%) | 16(69%) | 4(17%) |
| II | Pertemuan 1 | 5(22%) | 16(69%) | 2 (9%) |
| Pertemuan 2 | 8(35%) | 14(61%) | 1(4%) |

* 1. Refleksi

Hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan ini semakin meningkat, dilihat dari peningkatan keaktifan peserta didik dan dan kemampuan mengerjakan soal yang diberikan peneliti.

**Siklus II Pertemuan 3**

* 1. Perencanaan

Pada pertemuan ketiga siklus kedua ini peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Peneliti menyiapkan RPP materi kesebangunan yang berhubungan dengan masalah sehari-hari.
2. Peneliti mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu berupa alat permainan kuis, dan soal untuk permainan kuis.
3. Peneliti menyiapkan hadiah untuk kelompok yang menang dalam permainan kuis.
   1. Pelaksanaan

Pertemuan ketiga pada siklus kedua tepatnya hari Sabtu tanggal 14 Mei 2011 mulai pukul 07.00 sampai pukul 08.10 WIB. Guru masuk kelas kemudian mengucapkan salam dan menyapa peserta didik. Guru menyampaikan bahwa materi kesebangunan yang akan dipelajari ini sangat penting untuk dipelajari karena materi ini berhubungan dengan masalah sehari-hari yang mungkin sering peserta didik temui dalam kehidupannya.

Kegiatan selanjutnya guru menyampaikan sekilas tentang kesebangunan dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan contoh soal seperti berikut:

Soal :Nadiva mempunyai foto dengan ukuran panjang 9 cm dan lebar 6 cm. Ia ingin memasang foto tersebut pada pigura yang bentuk dan ukurannya segambar berikut.

Apakah foto dan pigura Nadiva sebangun?

P=12cm

l=8cm

Jawab :

pigura

P=12cm

l=8cm

foto

P=9cm

l=6cm

Panjang foto : panjang pigura = 9:12 = 3:4

Lebar foto : lebar pigura = 6:8 =3:4

Karena perbandingan sisi-sisinya sama maka foto dan pigura tersebut sebangun.

Setelah guru menyampaikan materi, guru mengajak peserta didik untuk bermain kuis. Guru segera menyampaikan aturan atau tatacara belajar dengan menggunakan metode permainan kuis. Peraturannya adalah:

1. Kuis ini dimainkan secara berkelompok dengan anggota setiap kelompok berjumlah 4 orang.
2. Tugas dalam permainan kuis ini, peserta didik mengerjakan salah satu soal yang sudah disiapkan guru.
3. Waktu untuk menyelesaikan tugas adalah 15 menit.
4. Setiap kelompok bekerja sesuai dengan soal yang mereka dapatkan.
5. Sebelum permainan dimulai salah satu anggota kelompok maju ke depan untuk memilih soal.

Kegiatan berikutnya adalah pembentukan kelompok. Guru membagi kelompok berdasarkan nomor urut absen. Pada permainan kuis, salah satu anggota kelompok mewakili untuk maju ke depan kelas untuk menentukan bagian soal yang harus mereka kerjakan secara bergantian dan dimulai dari kelompok pertama lalu dilanjutkan oleh kelompok berikutnya. Dalam permainan kuis ini, peserta didik mengerjakan soal cerita materi kesebangunan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Semua anggota kelompokpun bekerja sesuai dengan bagian yang mereka peroleh.

Setelah waktunya habis guru mengoreksi hasil pekerjaan kelompok peserta didik. Kemudian guru menunjuk peserta didik dari anggota kelompok yang jawabannya benar untuk mempresentasikan jawabannya. Guru juga memberi penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai terbanyak yaitu untuk kelompok 2 yang beranggotakan Melinda, Erica, Nada, dan Danang.

Kegiatan berikutnya, Guru mengadakan ulangan akhir siklus II materi kesebangunan selama 30 menit. Soal untuk ulangan ini dapat dilihat di dalam RPP pada lampiran. Setelah ulangan selesai, guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya, berpesan kepada peserta didik untuk terus aktif belajar, dan mengakhirinya dengan salam kemudian meninggalkan ruangan.

* 1. Observasi

Setelah peserta didik membentuk kelompok dan bekerja pada kelompoknya masing-masing peneliti mengamati tentang keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menuliskannya di lembar observasi yang telah dipersiapkan.

Hasil pengamatan peneliti tentang penggunaan metode permainan kuis pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

Dari 23 peserta didik yang diamati pada pertemuan ini dan dibandingkan dengan hasil pengamatan pada pertemuan sebelumnya dapat diperoleh data :

**Tabel 4.11**

**Hasil pengamatan keaktifan peserta didik siklus II pertemuan 3 dibandingkan dengan siklus sebelumnya**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Siklus** | **Kegiatan** | **Sangat Aktif** | **Aktif** | **Kurang Aktif** |
| I | Pertemuan 1 | 2(9%) | 12(52%) | 9(39%) |
| Pertemuan 2 | 2(9%) | 16(69%) | 5(22%) |
| Pertemuan 3 | 3(13%) | 16(69%) | 4(17%) |
| II | Pertemuan 1 | 5(22%) | 16(69%) | 2 (9%) |
| Pertemuan 2 | 8(35%) | 14(61%) | 1(4%) |
| Pertemuan 3 | 13(57%) | 10(43%) | 0 (0%) |

Setelah diadakan tes atau ulangan dan dibandingkan dengan nilai pra siklus dan siklus I dapat diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 4.12**

**Data nilai ulangan siklus II dibandingkan dengan nilai prasiklus dan siklus I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Nilai 0-30** | **Nilai 31-60** | **Nilai 61 keatas** |
| Prasiklus | 10(44%) | 6 (26%) | 7 (30%) |
| Siklus 1 | 4 (17%) | 8 (35%) | 11(48%) |
| Siklus II | 1 (4%) | 3 (13%) | 19(83%) |

Dari hasil pengamatan data keaktifan peserta didik menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik meningkat, bahkan semua peserta didik aktif mengikuti pelajaran. Untuk data hasil ulangan juga meningkat yaitu pada nilai 61 keatas dari 11(48%) meningkat menjadi 19(83%).

* 1. Refleksi

Di Siklus II peserta didik sudah mengenal dengan baik cara penggunaan metode permainan kuis dan tujuannya. Hasil pembelajaran yang telah dilakukan siklus II mencapai hasil yang baik, baik dilihat dari nilai ulangan peserta didik maupun peningkatan keaktifan peserta didik. Di siklus ini peserta didik sudah tertib dan aktif mengikuti pembelajaran.

Peneliti mencatat beberapa hal yang perlu diperhatikan jika menggunakan metode permainan kuis ini, yaitu :

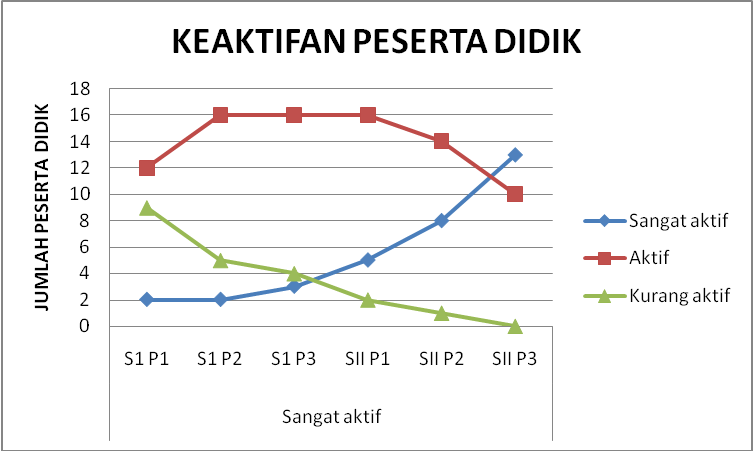
1. Guru lebih tegas dalam menyusun kelompok, sehingga waktu lebih efektif untuk digunakan proses pembelajaran.
2. Guru terus mempertegas tujuan penggunaan metode permainan kuis, permainan bukan tujuan pembelajaran tetapi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Guru harus lebih jelas dalam menjelaskan aturan permainan kuis supaya peserta didik tidak bingung saat bermain kuis dan langsung menguasai aturan permainannya.
4. Guru jangan memberikan hadiah yang mahal atau terlalu berharga karena hal tersebut dapat membuat peserta didik salah motivasi, maksudnya peserta didik akan belajar sungguh-sungguh hanya untuk mendapatkan hadiah.

##### Hasil Perubahan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Peserta Didik

Dari ketiga siklus diatas dapat diperoleh gambaran peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika menggunakan metode permainan kuis mulai dari pertemuan ke-1 siklus I sampai pertemuan ke-3 siklus II sebagai berikut:

**Grafik 4.1**

**Perubahan keaktifan peserta didik dari siklus I sampai siklus II**



Keterangan Grafik:

S1P1 = Siklus I pertemuan pertama

S1P2 = Siklus I pertemuan kedua

S1P3 = Siklus I pertemuan ketiga

SIIP1 = Siklus II pertemuan pertama

SIIP2 = Siklus II pertemuan kedua

SIIP3 = Siklus II pertemuan ketiga

Berdasarkan grafik di atas terjadi peningkatan keaktifan peserta didik di kelompok sangat aktif dan terjadi penurunan jumlah peserta didik yang kurang aktif.

Sedangkan hasil prestasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran matematika menggunakan metode permainan kuis mulai dari siklus I sampai siklus II diperoleh data sebagai berikut:

**Grafik 4.2**

**Perubahan nilai ulangan peserta didik mulai dari**

**prasiklus sampai siklus II**

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat ada pengurangan jumlah peserta didik di kelompok nilai 0-30, dan terjadi peningkatan pada kelompok peserta didik yang mendapat nilai 61 keatas.

Hal tersebut diatas juga didukung hasil angket: “Apakah metode permainan kuis dapat meningkatkan keaktifan anda dalam belajar mata pelajaran matematika ?” Jawaban peserta didik: 14 peserta didik (61%) mengatakan sangat meningkat dan 9 peserta didik (39%) mengatakan meningkat, dan tidak ada yang mengatakan tidak meningkat, seperti tergambar pada grafik berikut ini :

**Grafik 4.3**

**Data angket keaktifan peserta didik**

1. **Pembahasan**

Paparan pada sub bab sebelumnya menunjukkan bahwa pada penelitian ini penggunaan metode permainan kuis dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar matematika peserta didik.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mel Siberman yaitu gunakan latihan lucu atau permainan kuis untuk mendapatkan ide-ide pengetahuan, keterampilan peserta didik. Permainan juga sangat berguna untuk membentuk poin-poin dramatis yang jarang peserta didik lupakan.[[1]](#footnote-2)

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan metode permainan antara lain penelitian yang dilakukan Siti Anis Khoeriah yang berjudul *Penggunaan Permainan Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Matematika Peserta didik Kelas II SDN Ambarukmo*.[[2]](#footnote-3) Penelitian ini menghasilkan data bahwa peserta didik menyukai pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan. Peserta didik sudah dapat bekerjasama dalam kelompok dan aktif bertanya. Efektivitas pembelajaran matematika pada siklus I sebesar 72,45% dan efektivitas pembelajaran pada siklus II sebesar 78,75%, karena berada di atas batas bawah efektivitas 75%, maka dapat dikatakan pembelajaran matematika pada siklus II telah mengalami peningkatan. Adapun tes hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 74,19% dan siklus II sebesar 83,87% sehingga selisihnya 9,68%. Jumlah peserta didik yang meningkat hasil belajarnya dari siklus I ke siklus II ada 25 peserta didik. Presentase banyaknya peserta didik yang tuntas belajarnya siklus I sebesar 74,19% (23 dari 29 peserta didik), siklus II sebesar 83,87% (26 dari 31 peserta didik). Presentase banyaknya peserta didik yang tuntas belajarnya secara klasikal sebesar 80,64% (25 dari 31 peserta didik), karena presentase banyaknya peserta didik yang meningkat hasil belajarnya dari siklus I ke siklus II lebih dari 75 % dan presentase banyaknya peserta didik yang tuntas belajar dalam kelas yang diamati sebesar 80,64 %, maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan selain dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian lain yang terkait adalah penelitian dengan judul *Penyajian Masalah Melalui Permainan Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas VIII B MTs. Surya Buana Malang Tahun Ajaran 2007/2008.* Pada penelitian ini menunjukkan peningkatan persentase minat peserta didik pada aspek keaktifan sebesar 9,58%, keantusiasan sebesar 8,33%, dan keceriaan sebesar 11,67%. Di samping itu prestasi belajar peserta didik pada siklus 1 juga mengalami peningkatan sebesar 0,7 yang masuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 0,74 yang masuk dalam kategori tinggi.

Pada penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan penyajian masalah melalui permainan dalam penelitian tindakan kelas ini mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik. Selain itu perlu adanya peran serta peserta didik secara aktif agar proses pembelajaran yang dilaksanakan berjalan secara maksimal. *[[3]](#footnote-4)*

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil peneltian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 1 Ngrencak Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek diperoleh kesimpulan :

1. Metode permainan kuis dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika di kelas V SDN 1 Ngrencak Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek yaitu dari 2(9%) peserta didik yang sangat aktif, 12(52%) peserta didik aktif, dan 9(39%) peserta didik kurang aktif menjadi 13(57%) peserta didik sangat aktif, 10(43%) peserta didik aktif, dan 0(0%) peserta didik kurang aktif.
2. Metode permainan kuis dapat meningkatkan prestasi belajar matematika di kelas V SDN 1 Ngrencak Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek yaitu pada nilai 61 keatas dari 7(30%) peserta didik meningkat menjadi 19(83%) peserta didik.

# Saran

Demi kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka penulis memberi saran sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik:

a. Peserta didik lebih meningkatkan keaktifan dalam belajar karena hal ini akan berpengaruh pada keberhasilan dalam belajar.

b. Prestasi belajar peserta didik juga perlu ditingkatkan khususnya dalam belajar matematika

2. Bagi Guru:

a. Guru terus berupaya untuk meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika.

b. Terus berinovasi dalam menggunakan metode pembelajaran khususnya pada penerapan metode permainan kuis

c. Membiasakan untuk melakukan penelitian yang bermanfaat bagi perbaikan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah:

1. Terus berupaya meningkatkan prestasi peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika.
2. Memperoleh panduan yang inovatif dalam pembelajaran dengan metode permainan kuis dan diharapkan dapat dipakai untuk kelas-kelas yang lain.
3. Menciptakan kondisi belajar yang kondusif.

4. Bagi peneliti lain:

1. Bagi peneliti yang melakukan penelitian dengan metode permainan kuis diharapkan mampu menerapkannya dengan berbagai macam cara.
2. Terus menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
3. Peneliti lebih berfikir kritis dalam belajar matematia.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ag, Moch. Masykur dan Fathani, Abdul Halim, 2008, *Mathematical Intelligence,* Jogjakarta:Ar-Ruzz Media

Ahmadi, Abu dan Prasetyo, Joko Tri, 2005, *Strategi Pembelajaran Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK,* Bandung: Pustaka Setia

Ali, Muhammad, 2004, *Guru Dalam Proses Pembelajaran,* Bandung: Sinar Baru Algesindo

Andang Ismail, 2009, *Education Games,* Yogyakarta: Pro-U Media

Aqib, Zainal, 2002, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Insan Cendekia

Arikunto, Suharsimi et. All., 2008, *Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: Bumi Aksara

Asma, Nur, 2006, *Model Pembelajaran Kooperatif,* Jakarta: Departemen pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan

Cahyanta, *Olah Data Skripsi Dan Tesis* , dalam <http://olahdt.co.cc/?p=856> , diakses tanggal 27-03-2011

Dasna, Wayan dan Fatchan, A., 2009, *Penelitian Tindakan Kelas & Penulisan Karya Ilmiah*, Malang: Universitas Negeri Malang Panitia Sertifikasi Guru (PSG) rayon 15

Djamarah, Syaiful Bahri, 1994, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru,* Surabaya: Usaha Nasional

Faisal, Sanapiah, 1982, *Metodologi Penelitian pendidikan,* Surabaya: Usaha Nasional

Herlanti, Yanti, 2006, *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains,* Bogor:Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Herman, 2007, *Metode Pembelajaran Matemetika Di Sekolah Dasar,* Bandung : PT Remaja Rosda Karya

http://getskripsi.com/ diakses tanggal 2-07-2011

[http://id.shvoong.com](http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2137526-pengertian-keaktifan-belajar/)

[http://panduan-skripsi.blogspot.com](http://panduan-skripsi.blogspot.com/2011/01/pengertian-keaktifan-belajar-siswa.html) diakses 27-03-2011

Hudojo, Herman, 1990, *Strategi Mengajar Belajar Matematika,* Malang: IKIP Malang

Ilham, *Membangkitkan Keaktifan Belajar Peserta didik,* dalam http://abangilham.wordpress.com diakses tanggal 27-03-2011

Moleong, Lexy J., 2000, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mubarok, M. Mufti, 2008, *BCM Rahasia Cerdas Belajar Sambil bermain*, Surabaya: PT Java Pustaka Media Utama

Sadiman, Arief S., et. All., 2009, *Media Pendidikan,* Jakarta: Rajawali Pers

Semiawan, Conny .R, 2008, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan sekolah dasar,* t.t.p.,: PT Indeks

Siberman, Mel, 2009, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif,* Yogyakarta: Insan Madani

Siti Anis Khoeriah, http://digilib.uin-suka.ac.id diakses tanggal 2-07-2011

Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhinya,* Jakarta: Rineka Cipta

Sudjana, Nana, 2004, *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran,* Bandung: Sinar Baru Algesindo

Suherman, Erman, et. All., 2003, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Bandung: Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA Universitas pendidikan Indonesia

Sukardi, 2003, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* Yogyakarta: Bumi Aksara

Sukidin, et. All., 2007, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, t.t.p, :Insan Cendekia

Sutikno, M. Sobri, 2007, *Rahasia Sukses Belajar dan Mendidik Anak,* Mataram: NTP Press

Syaefudin, S. Yahya, *Penggunaan Model Permainan Super Kuis Untuk Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Peserta didikMata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Sudimoro Pacitan, (*Pacitan: PTK tidak diterbitkan, 2010)

Syah, Muhibbin, 2004, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru,* Bandung: PT Rosdakarya

Tanzeh, Ahmad, 2009, *Pengantar Metode Penelitian,* Yogyakarta: TERAS

TIM Penyusun Buku Panduan Penelitian Skripsi STAIN Tulungagung Thn 2010, 2010,  *Pedoman Penyusunan Skripsi,* Tulungagung: Departemen Agama STAIN Tulungagung

Uno, Hamzah B., 2010, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran,* Jakarta: PT Bumi Aksara

Wardhani, IGAK dan Wihardit, Kuswaya, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka

Wiriaatmadja, Rochiati, 2008, *Metode Penelitian Tindakan Kelas,* Bandung: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya

1. Mel Siberman, *Active Learning .....,* hal.21 [↑](#footnote-ref-2)
2. Siti Anis Khoeriah, http://digilib.uin-suka.ac.id diakses tanggal 2-07-2011 [↑](#footnote-ref-3)
3. <http://getskripsi.com/2009/10/12/> diakses tanggal 2-07-2011 [↑](#footnote-ref-4)