

**PENGARUH METODE LEARNING BY GAMES TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III MIN 10  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Proposal diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Guru Madrasah Ibtidaiyah

Di Susun Oleh:

Nama : Delta Elfini Sahara

NPM : 1311100134

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1439 H / 2017 M**

## ABSTRAK

### PENGARUH METODE LEARNING BY GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III MIN 10 BANDAR LAMPUNG

OLEH  
DELTA ELFINI SAHARA

Matematika merupakan pembelajaran terpadu yang berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami hakikat matematika dengan memecahkan masalah secara sistematis. Matematika timbul karena pikiran-pikiran manusia berhubungan dengan ide dan penalaran. Ide-ide yang dihasilkan oleh pikiran-pikiran manusia itu merupakan sistem-sistem yang bersifat untuk menggambarkan konsep-konsep abstrak, dimana masing-masing sistem bersifat deduktif sehingga berlaku umum dalam menyelesaikan masalah. Akan tetapi siswa kelas III MIN 10 Bandar Lampung memiliki rasa jenuh dalam berpikir untuk menyelesaikan masalah materi matematika yang belum mereka pahami, sehingga hasil belajar matematika relative rendah. Salah satu alternative yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode *learning by games* dalam pembelajaran. Metode *learning by games* merupakan metode belajar yang dilaksanakan dengan gembira tanpa ada unsur paksaan dan dengan permainan tersebut dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *learning by games* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*, penelitian ini dilaksanakan di MIN 10 Bandar Lampung. Sampel yang diambil terdiri dari 2 kelas yang diperoleh menggunakan sampel *random sampling* yakni kelas eksperimen (III A) yang diterapkan metode *learning by games* dan kelas control (III B) menggunakan metode *talking stick*. Teknik pengumpulan data yaitu test (*pretest* dan *posttest*) dan dokumentasi, setelah data test dikumpulkan kemudian akan dianalisis menggunakan analisis statistik dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil uji t yaitu eksperimen > kontrol, Dengan nilai  $1.687 > 1.681$  sehingga  $H_0$  diterima, maka dapat disimpulkan “ada pengaruh penggunaan metode *learning by games* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

**Kata kunci : Matematika, Metode Learning By Games, Hasil Belajar.**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jln. Let kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE LEARNING BY GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III MIN 10 BANDAR LAMPUNG.**

Nama Mahasiswa : **Delta Elfini Sahara**

NPM : **1311100134,**

Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan.**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah fakultas  
Tarbiyah dan keguruan UIN Raden intan Lampung.

Pembimbing I,

**Drs. Hi. Abdul Hamid. M. Ag**

**NIP. 195804171986031002**

Pembimbing II,

**Nur Asiah M. Ag**

**NIP. 197107092002122001**

Mengetahui,

Ketua Prodi PGMI

**Syovnidah Ifrianti, M.Pd**

**NIP. 196910031997022002**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jln. Let kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **“PENGARUH METODE LEARNING BY GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III MIN 10 BANDAR LAMPUNG”**, disusun oleh : **DELTA ELFINI SAHARA NPM:1311100134**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah** telah diujika dalam sidang munaqasyah Fakultas dan Keguruan pada hari tanggal: **Jumat, 15 Desember 2017.**

TIM MUNAQASYAH

**Ketua** : **Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**

**Sekretaris** : **Hasan Sastra Negara, M.Pd**

**Pembahas Utama** : **Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si**

**Pembahas I** : **Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag**

**Pembahas II** : **Nur Asiah, M.Ag**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**

NIP.195608101987031001

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua Orang Tuaku tercinta Ayahanda Ridwan dan Ibundaku Susnidarwati yang tiada henti-hentinya mendoakan keberhasilanku dan memberi yang terbaik untukku.
2. Pangah Said hodri dan Mankngah Hertana yang sudah aku anggap sebagai orang tua ke dua ku yang banyak membantuku selama kuliah di UIN Raden Intan Lampung.
3. Adik-adikku Shinta Monica Ayu dan Tiara Maharani yang sangat aku sayangi dan menjadi penyemangatku.
4. Orang terdekatku Alak Nurwani, Wo vini, Abang Maman, Ngah Ria, , Kak Ef, Dewinta, Dana yang telah membantuku.
5. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung, tempatku menimba ilmu sehingga aku menemukan jati diri.

## **RIWAYAT HIDUP**

Delta Elfini Sahara dilahirkan di Sumatra Selatan Kabupaten Muara Enim tepatnya di desa Pagar dewa pada tanggal 28 Agustus 1996, putri pertama dari pasangan Bapak Ridwan dan Ibu Susnidarwati. Adapun jenjang pendidikan yang pernah penulis jalani adalah sebagai berikut : Penulis menempuh pendidikan pertama di SDN 3 Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Liwa Lampung Barat dari tahun 2002 kemudian diselesaikan pada tahun 2007. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Sukau Lampung Barat dari tahun 2007 dan lulus pada tahun 2010. Penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Sukau Lampung Barat dari tahun 2010 kemudian lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2013, penulis mengikuti test ujian masuk di Perguruan Tinggi Islam Negeri di Lampung yaitu UIN Raden Intan Lampung dan terdaftar sebagai Mahasiswa Universitas Islam Lampung (UIN) DI Fakultas Tarbiyah Program studi Pendidikan Guru Madrasah Iftidaiyah Sampai tahun 2017.

Penulis juga pernah mengikuti berbagai organisasi dalam bahkan di luar dan di dalam kampus yaitu BAPINDA sebagai alumni dan di luar kampus terdaftar menjadi seorang RELAWAN Komunitas Peduli Generasi Lampung (KPGL) hingga saat ini.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur Alhamdulillah senantiasa tercurahkan kepada Rabb semesta Allah. Rabb pemilik kerajaan langit dan bumi, Rabb yang maha agung lagi maha kaya. Rabb yang mencukupkan segala kekurangan, yang memudahkan segala urusan, yang memberi kebaikan dari segala kemudhoratan. Rabb yang maha melihat lagi maha menyaksikan, yang tak pernah luput dari pandangannya walau sekedip mata.

Shalawat teriring salam semoga selalu tercurah pada uswatun hasanah.. kepada orang biasa yang karena kebiasaanya Allah selalu banggakan dari zamanya hingga zaman akhir nanti, siapa lagi kalau bukan nabi Muhammad SAW. pemilik akhlak terbaik, sahabat yang terbaik, serta idola seluruh ummat yang beriman.

. Atas izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGARUH METODE LEARNING BY GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III MIN 10 BANDAR LAMPUNG”.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Moh. Mukri, M.Ag selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung
2. Bapak Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Syofnidah Ifrianti M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Pembimbing skripsi Bapak Drs. Abdul Hamid M.Ag selaku pembimbing I yang mmbantu penulis dalam memberikan saran dan kritik yang membangun agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Nur Asiah M.Ag selaku pembimbing II yang selalu mmbantu dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi.
6. Bapak Suntari S.Ag kepala MIN 10 Bandar Lampung yang bersedia menerima penulis dalam mengadakan penelitian.
7. Ibu Rosdiana selaku guru mata pelajaran Matematika yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

8. Sahabat-sahabat terbaikku yang memberi warna-warni dalam hidupku Abang Amin, Kak Adis, Cintya, Mareta, Musvita, Abg Adi, Ria Efika, Asih, Deviana, Ukhti-ukhtiku Risma baitu attulap poltekkes, Teman-teman Komunitas Peduli Generasi Lampung, Teman-teman KKN 23, Teman-teman PPL dan keluarga PGMI Kelas D, serta seluruh teman-temanku yang tak bisa ananda tuliskan satu persatu, terimakasih telah memberiku semangat, terimakasih telah mendukungku.

Semoga kebaikan yang telah ditorehkan kepada penulis dicatat sebagai amal ibadah oleh Allah SWT, Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca sehingga dapat menjadi solusi dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Bandar Lampung, 28 Agustus 2017

Penulis

Delta Elfini Sahara



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Hipotesis .....	11
F. Tujuan & Manfaat Penelitian.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Metode <i>learning by games</i> .....	14
1. Pengertian belajar ( <i>learning</i> ) .....	14
2. Pengertian bermain ( <i>games</i> ) .....	16
3. Jenis-jenis bermain .....	18
4. Pengertian metode belajar sambil bermain ( <i>learnig by games</i> ).....	20
5. Belajar sambil bermain di sekolah .....	21
6. Manfaat belajar sambil bermain.....	22
B. Strategi <i>Talking Stick</i> .....	23
1. Pengertian Strategi <i>Talking Stick</i> .....	23
2. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran <i>Talking Stick</i> .....	23
C. Hakikat Matematika .....	24
1. Pengertian Matematika .....	24
2. Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar .....	25
3. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar .....	25
4. Pendekatan dalam matematika.....	27
5. Teori pembelajaran matematika.....	27
D. Hasil Belajar.....	28
1. Pengertian Hasil Belajar .....	28
2. Macam-macam hasil belajar .....	29
3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar .....	30
4. Kriteria hasil belajar.....	35
E. Krangka pemikiran.....	32

F. Hasil penelitian yang relevan .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Variabel Penelitian.....	43
1. Variabel Independen .....	43
2. Variabel Dependen.....	43
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampel .....	44
1. Populasi .....	44
2. Sampel Penelitian.....	44
3. Teknik Sampling .....	45
D. Teknik Pengumpulan Data .....	46
1. Obserasi.....	46
2. Wawancara .....	46
3. Dokumentasi.....	46
4. Tes .....	47
E. Instrumen Penelitian.....	47
1. Soal tes.....	47
2. Dokumentasi .....	47
F. Teknik Pengolahan Data .....	48
1. Uji Validitas .....	48
2. Realibilitas Instrumen.....	48
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	50
4. Uji Daya Pembeda.....	51
1. Uji Normalitas .....	52
2. Uji Homogenitas .....	53
3. Uji Hipotesis.....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
A. ..Hasil Penelitian .....	55
1. Gambaran Umum Daerah Penelitian MIN 10 Bandar Lampung	54
B. Analisis Data Hasil Penelitian.....	59
C. Pembahasan.....	67
<b>BAB V KESIMPULAN SARAN DAN PENUTUP .....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	70
C. Penutup .....	71

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b> .....	9
<b>Tabel 2</b> .....	45
<b>Tabel 3</b> .....	51
<b>Tabel 4</b> .....	52
<b>Tabel 5</b> .....	61
<b>Tabel 6</b> .....	62
<b>Tabel 7</b> .....	64
<b>Tabel 8</b> .....	65
<b>Tabel 9</b> .....	66
<b>Tabel 10</b> .....	67



## DAFTAR GAMBAR

**Gambar 1 Bagan Kerangka Berfikir**



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara *optimal*, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, social dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosio budaya dimana dia hidup.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar ilmu pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)  
<sup>2</sup> Hera Lestari Mikarsa, *Pendidikan Anak Di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007),h.2

Sesuai dengan peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PPRI) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 26 ayat 1 disebutkan pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar:

1. Kecerdasan
2. Pengetahuan
3. Kepribadian
4. Akhlak mulia
5. Keterampilan untuk hidup mandiri
6. Mengikuti pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup>

Pendidikan juga tidak lepas dari belajar, karena sesungguhnya belajar adalah ciri khas manusia. Sehingga belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja, dan dimana saja, baik disekolah, kelas, jalanan, dan dalam waktu tidak ditentukan sebelumnya. sekalipun demikian, belajar dilakukan manusia senantiasa oleh iktikad dan maksud tertentu.<sup>4</sup> Islam juga memerintahkan kaum beriman untuk belajar secara berkelanjutan, supaya mereka dapat berkembang mencapai kesempurnaan sebagai hamba Allah dan KhalifahNya. Dalam proses belajar mengajar guru berperan penting untuk mengajarkan dan mengamalkan ilmu, sedangkan murid mempunyai kewajiban menuntut ilmu (belajar) dari guru tersebut. Hal ini sudah

---

<sup>3</sup> Made Pidarta, *Landasan Kependidikan* ( Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 12.

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan system*, Jakarta: Bumi aksara, 2004, hal 154

merupakan fitrah manusia yang terjadi dalam proses belajar-mengajar, dimana keduanya saling berinteraksi untuk mencapai tujuan. Allah SWT telah memberikan potensi pada diri manusia berupa fitrah yang melekat pada dirinya, panca indera serta daya fikir (akal) untuk mendapatkan bermacam-macam ilmu pengetahuan melalui proses belajar.

Semua sarana ini semestinya bisa digunakan dengan sebaik-baiknya, seorang guru sebagai pendidik harus menyadari bahwa mengajar merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan, dengan mengutamakan kepentingan para muridnya daripada kepentingannya sendiri, dengan niat yang tulus karena Allah SWT, mengharapkan ridha-Nya agar apa yang ia lakukan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan suatu ibadah.

Dari peroses belajar mengajar guru juga harus kreatif menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan salah satunya ialah menggunakan metode belajar sambil bermain (*Learning By Games*), Belajar sambil bermain bukan hal yang baru lagi ditelinga kita. Di golongan pelajar, mahasiswa, guru bahkan dosen. Tetapi belajar sambil bermain sangat jarang di terapkan di SD, SMP, SMA dan dikampus. Disini penulis akan menjelaskan betapa pentingnya dan beberapa manfaat dari sistem belajar sambil bermain ini.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.<sup>5</sup> Sedangkan pengertian bermain berasal dari kata “main” yang berarti melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat tertentu atau tidak) dan mendapat awalan “ber” yang artinya melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.<sup>6</sup>

Belajar sambil bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain berarti memberi kesempatan pada mereka untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain.<sup>7</sup>

Coleman menggambarkan beberapa manfaat belajar sambil bermain. *Pertama-tama*, yang harus diingat oleh anak didik yang ingin memainkan permainan dengan baik ialah mempelajari permainan itu dengan sungguh-sungguh guna menambah kemungkinan untuk meraih sukses. *Kedua*, suatu permainan sering memperlihatkan penampilan yang sederhana dalam situasi kehidupan nyata yang kompleks; ia merupakan ringkasan unsur-unsur pilihan dari kehidupan nyata dan oleh karena itu memungkinkan pelajar

---

<sup>5</sup> Slamato, *Belajar*, (Jakarta Rineka Cipta 2003) h.2

<sup>6</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Balai Pustaka, 1996), h. 858

<sup>7</sup> Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, (Bandung CV Pustaka Setia 2011),h.123

menjalankan unsur-unsur pilihan ini satu-persatuan dengan mahir. *Ketiga*, suatu permainan mencakup partisipasi aktif dan oleh karena itu ia mungkin lebih efisien daripada pengajaran yang diterima secara pasif.<sup>8</sup>

Belajar sambil bermain (*learning by games*) ini sangat cocok pada pelajaran matematika. Matematika merupakan bidang study yang dipelajari di SD, SMP, SMA, matematika juga merupakan bidang study yang cukup sukar dipelajari siswa. Karena selama ini, kebanyakan siswa merasa bahwa matematika merupakan beban berat dan membosankan. akibatnya, mereka kurang termotivasi, cepat bosan, cepat lelah, bahkan malas untuk belajar matematika. Menurut peneliti salah satu metoda yang tepat bagi proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika ialah metode belajar sambil bermain (*learning by games*).

Penulis menyimpulkan bahwa metode belajar sambil bermain (*Learning by game*) adalah suatu aktivitas dimana peserta didik berinteraksi dengan berbagai benda disekitarnya, dilakukan dengan senang hati (gembira) tanpa adanya unsur paksaan.

Berdasarkan hasil wawancara dalam pra survey dengan guru mata pelajaran matematika dikelas III.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup><http://www.kompasiana.com/nabupaloh/belajar-sambil-bermain-learning-by-games>

Pada umumnya dalam proses pembelajaran, beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran yang konvensional seperti fakta yang ditemukan peneliti yaitu Guru masih menjelaskan dipapan tulis lalu memberi soal latihan tanpa menggunakan metode yang menyenangkan dalam proses pembelajaran khususnya matematika, Guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik, Guru tidak pernah menggunakan metode yang bervariasi.

**Tabel 1**

**Daftar Nilai Semester Genap Mata Pelajaran Matematika Kelas III MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016**

NO	Nilai Siswa	Kelas		KKM	Jumlah Siswa	Persentasi (%)	Ket
		III A	III B				
1	90	4	3		7 orang	12%	
2	80	5	4		9 orang	16%	
3	60	9	7		13 orang	22%	
4	40	10	8		15orang	26%	
5	30	5	10		14 orang	24%	
	<b>Jumlah</b>	<b>33</b>	<b>32</b>				

*Sumber: Dokumen TU MIN 10 Bandar Lampung*

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada kelas III memiliki hasil belajar kognitif yang bervariasi, dimana dari 58 peserta didik dari keseluruhan kelas III A dan kelas

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan Ibu Rosdiana guru bidang studi matematika, dikelas 3 Min 10 Bandar Lampung 24 januari 2017, Pukul 14:00,WIB.

III B yang mendapat nilai diatas KKM hanya 16 orang dan 42 orang lainnya masih dibawah KKM.

Mengingat beragamnya metode pembelajaran yang telah diterapkan di sekolah-sekolah ini, tentu akan lebih bijaksana bila guru memilih dan mencoba menggunakan metode secara bervariasi untuk meningkatkan kualitas profesi dan produktivitasnya dalam mengacu pada pemenuhan kebutuhan siswa.

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas, Penulis tertarik mengangkat judul: “Pengaruh Metode *Learning By Games* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan dipapan tulis lalu memberi soal latihan tanpa menggunakan metode yang menyenangkan dalam proses pembelajaran khususnya matematika.
2. Guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik
3. Guru tidak pernah menggunakan metode yang bervariasi.
4. Dalam proses pembelajaran guru belum pernah menerapkan learning by games pada mata pelajaran matematika.
5. Menyampaikan materi terlalu cepat. Kurang memberikan contoh-contoh.

### C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengaruh metode belajar sambil bermain peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung.
2. Hasil belajar peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Adakah pengaruh Metode *Learning by games* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MIN 10 Bandar Lampung Tahun 2016/2017?

### F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

- a). Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian ilmu pengetahuan hasil belajar matematika peserta didik melalui metode belajar sambil bermain.
- b) Memberikan informasi tentang pembelajaran matematika yang menyenangkan melalui metode belajar sambil bermain.
- c) Mendorong para pendidik untuk lebih memperhatikan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika melalui metode belajar sambil bermain.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Metode Belajar sambil bermain (*Learning by games*)

##### 1. Pengertian Metode Belajar sambil bermain (*Learning by games*)

Metode dapat diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif.<sup>1</sup> Bermain adalah dunia sekaligus dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain.<sup>2</sup>

Metode Belajar Sambil Bermain adalah salah satu metode belajar yang efektif dan cukup menarik terutama di kalangan anak-anak. Melalui metode pembelajaran yang satu ini, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Belajar sembari bermain juga merupakan metode yang tidak membosankan, karena menyediakan media pembelajaran serta cara mengajar yang cukup menyenangkan. Metode belajar sambil bermain (*Learning by games*) menjadi salah satu metode yang sebaiknya diperhitungkan oleh para guru

---

<sup>1</sup> Abdul Azis Wahab, *Metode dan model-model mengajar*, Alfabeta Bandung:2012

<sup>2</sup> Hamdani, *Strategi belajar mengajar*,Pustaka setia bandung: 2010

dalam mendidik anak didik mereka. Berikut adalah beberapa alasan kenapa metode ini sebaiknya diperhitungkan dan layak di jalankan.

- a) Siswa bisa belajar sekaligus bermain dalam waktu yang bersamaan. Ada kalanya siswa merasa bosan dengan cara mengajar yang monoton. Hal ini membuat mereka tidak lagi tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Akibatnya, siswa mudah merasa jenuh dan konsentrasi yang hilang saat pembelajaran.
- b) Melalui metode belajar sambil bermain, peserta didik mampu belajar seiring dengan kegiatan bermain. Melalui permainan, siswa bisa memahami ide serta konsep baru dalam proses belajar mereka. Alhasil, siswa akan mampu memahami materi yang diberikan oleh guru melalui sudut pandang yang belum mereka kenal sebelumnya.
- c) Metode belajar sambil bermain, juga membuat siswa mampu melakukan kemungkinan dan percobaan-percobaan tertentu dengan variabel yang baru.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup><http://www.websitependidikan.com/2016/07/pengertian-dan-contoh-metode-belajar-sambil-bermain.html>.

#### 4. Belajar Sambil Bermain di Sekolah

Dalam beberapa hal bermain disekolah berbeda dari bermain dirumah. Biasanya disekolah memiliki kesempatan bermain dalam kelompok yang lebih besar bila dibandingkan kelompok bermain dirumah.<sup>4</sup>

Sekarang ini, para pendidik di negara kita sudah mengembangkan metode belajar sambil bermain. Dengan metode ini anak diharapkan tidak akan terasa bila dirinya sedang belajar, sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih luwes dan tidak kaku. Lingkungan belajar dibuat bersahabat dengan anak sehingga mereka merasa tidak asing. Peralannya, jika lingkungan belajar tidak akrab dengan mereka, maka belajar akan dianggap fobia dan berkembang menjadi momok.<sup>5</sup>

#### 5. Manfaat yang dapat dipetik melalui “Belajar sambil bermain” adalah sebagai berikut:

- a) Mendorong anak-anak belajar tentang pakaian yang sesuai untuk musim-musim atau cara-cara tertentu. Guru menyediakan jenis-jenis pakaian.
- b) Mendorong anak-anak belajar bagaimana membuat warna sekunder . Guru menyediakan cat dengan warna-warna primer.

---

<sup>4</sup> Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan anak prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta 2003),h.110

<sup>5</sup> [Http://Belajarsambilbermain/file/Susanawidyastutib.pdf](http://Belajarsambilbermain/file/Susanawidyastutib.pdf)

- c) Mendorong anak-anak mendemonstrasikan kecakapannya dengan mengklasifikasi. Guru menyediakan daun-daunan, kulit kerang, biji-bijian, kancing, model-model tanaman dan hewan.
- d) Mendorong anak-anak belajar karakteristik ukuran tiga dimensi, guru menyediakan benda-benda kotak, balok geometri, dan balok-balok untuk rancang bangun,
- e) Mendorong anak belajar tentang erosi tanah atau pengikisan oleh air. Guru menyediakan air dalam ember dan pasir atau tanah di halaman.<sup>6</sup>

Dari uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa metode belajar sambil bermain adalah metode belajar yang dilaksanakan dengan gembira tanpa ada unsur paksaan dan dengan permainan tersebut dapat mengembangkan kreatifitas anak.

#### **A. Metode *Talking Stick***

Metode *talking stick* merupakan metode pembelajaran interaktif karena menekankan pada keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran dengan metode *talking stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran *talking stick* diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari.

---

<sup>6</sup>Hamdani, *strategi belajar mengajar*, OpCit, h.124

Guru selanjutnya meminta kepada peserta didik menutup bukunya. Guru mengambil tongkat yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tongkat tersebut diberikan kepada salah satu peserta didik yang menerima tongkat tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dari guru demikian seterusnya. Ketika *stick* bergulir dari peserta didik kepeserta didik lainnya, seyogyanya diiringi music.

Langkah akhir dari metode *talking stick* adalah guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajarinya. Guru member ulasan terhadap seluruh jawaban yang diberikan peserta didik, selanjutnya bersama-sama peserta didik merumuskan kesimpulan.<sup>7</sup>

## **B. Hakikat Matematika**

### **1. Pengertian Matematika**

Banyak orang yang mempertukarkan antara matematika dengan aritmatika atau berhitung. Padahal matematika memiliki cangkupan yang lebih luas dari aritmatika hanya merupakan bagian dari matematika. dari berbagai bidang study yang diajarkan disekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih lagi pada siswa yang berkesulitan belajar.

---

<sup>7</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Surabaya, Januari 2009)

Menurut Jhonson dan Myklebust matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoretisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Lerner mengemukakan bahwa matematika disamping sebagai simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas.

Kline juga mengemukakan bahwa matematika merupakan bahasa simbolis dan cirri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.<sup>8</sup>

Matematika, adalah bahasa symbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsure yan didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya kedalil..<sup>9</sup>

Dari berbagai pendapat tentang hakikat matematika yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa definisi tradisional yang menyatakan bahwa matematika sebagai ilmu tentang kuantitas (*the science of quantity*)

---

<sup>8</sup> Dr. Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan belajar* (Jakarta: PT Reneka Cipta) 2010,h..251-252

<sup>9</sup> Heruman, *Model pembelajaran matematika disekolah dasar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya ) 2014.,Hlm.1

atau ilmu tentang ukurang diskrit dan berlanjut (*the science of discrete and continuous*)

## 2. Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Merujuk pada berbagai pendapat para ahli matematika SD dalam mengembangkan kreatifitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika.

Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapa dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu.

- a. Penanaman konsep dasar (Penanaman Konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari kurikulum, yang dicirikan dengan kata “mengenal”.
- b. Pemahaman Konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri atas pengertian. *Pertama*, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan *kedua*, pembelajaran pemahaman konsep

dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep.

- c. Pembinaan keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih trampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.<sup>10</sup>

### 3. Pendekatan Dalam Matematika

- a. *Pendekatan Urutan Belajar* yang bersifat perkembangan menekankan pada pengukuran kesiapan belajar siswa, penyediaan pengalaman dasar, dan pengajaran keterampilan matematika prasyarat. Pendekatan ini banyak dipengaruhi perkembangan teori piaget. Mengingat kemampuan kognitif dan segala sesuatu yang terkait dengan berfikir berbeda-beda untuk tiap tahap perkembangan, maka guru harus menyesuaikan bahan pelajaran dengan tahap perkembangan anak.
- b. *Pendekatan tuntas* menekankan pada pengajaran matematika melalui pembelajaran langsung (*direct instruction*) dan struktur.
- c. *Pendekatan strategi belajar* memusatkan pada pengajaran bagaimana belajar matematika (*how to learn mathematics*). Pendekatan ini membantu siswa untuk mengembangkan strategi belajar metakognitif yang mengarahkan proses mereka dalam belajar matematika.

---

<sup>10</sup> *Op.Cit.* Heruman, *Model pembelajaran matematika disekolah dasar* Hlm.2-3

- d. *Pendekatan pemecahan masalah* menekankan pada pengajaran untuk berfikir tentang cara memecahkan masalah dan pemrosesan informasi matematika.<sup>11</sup>

#### 4. Teori Pembelajaran Matematika

Dalam pembelajaran matematika ditingkat SD, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informasi dalam pembelajaran dikelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD penemuan tersebut merupakan sesuatu hal yang baru.

Bruner dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika, siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya. “Menemukan” disini terutama adalah “menemukan” lagi (*discovery*), atau dapat juga menemukan yang sama sekali baru (*invention*). Oleh karena itu, kepada siswa materi disajikan bukan dalam bentuk akhir dan tidak diberitahukan cara penyelesaiannya. Dalam pembelajaran ini, guru harus lebih banyak berperan sebagai pembimbing dibandingkan sebagai pemberi tahu.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> *Ibid.* Heruman, *Model pembelajaran matematika disekolah dasar* Hlm.254-257

<sup>12</sup> *Op.Cit* Model pembelajaran matematika disekolah dasar .Hlm 4

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni.

- a) keterampilan dan kebiasaan,
- b) pengetahuan dan pengertian
- c) sikap dan cita-cita.

Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dala system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni, ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotoris.<sup>13</sup>

### 2. Macam-Macam Hasil Belajar

---

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja rosdakarya-,2002),h.22

## A. Ranah Kognitif

Ranah kognitif terdiri dari 6 tingkatan, yaitu:

- 1) Tingkat *Pengetahuan* (C1) adalah pengetahuan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.
- 2) Tingkat *Pemahaman* (C2) adalah kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.
- 3) Tingkat Penerapan (C3) adalah penerapan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Tingkat *Analisis* (C4) adalah penerapan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuandalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Tingkat *Sintesis* (C5) adalah sintesis disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

- 6) Evaluasi (C6) mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.<sup>14</sup>

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

A. faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

#### 1. Faktor Internal

- a. Hasil belajar seseorang akan ditentukan oleh faktor diri (internal), baik, secara fisiologis maupun secara psikoogis, beserta usaha yang dilakukannya.
- b. Inteligensi merupakan salah satu faktoryang berpengaruh terhadap tinggirendahhnya hasil belajar.
- c. Minat (*interest*), yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

#### 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat digolongkan kedalam faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. Yang termasuk kedalam faktor ini yaitu lingkungan keluarga,

---

<sup>14</sup>Hamzah B.Uno,M.Pd, Dra.Satria Koni,M.Pd., *Assessment Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2013, hal 61

sekolah, teman, dan masyarakat umum. Faktor non sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik<sup>15</sup>

Selanjutnya uraian berikut akan menguraikan berbagai factor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar sebagai berikut.

#### 1) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. dalam lingkunganlah anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. saling ketergantungan antara lingkungan biotik dan abiotik tidak dapat dihindari. interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. oleh karena kedua lingkungan ini akan dibahas satu dalam uraian berikut.

##### a) Lingkungan alami

lingkungan hidup adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup dan berusaha didalamnya.

##### b) Lingkungan social budaya

pendapat yang tak dapat disangkal adalah mereka yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk *homo socius*. semacam makhluk yang

---

<sup>15</sup> Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). h .190-193

berkecenderungan untuk hidup bersama satu sama lainnya. hidup dalam kebersamaan dan saling membutuhkan akan melahirkan interaksi social. saling member dan menerima merupakan kegiatan yang selalu ada dalam kehidupan social.

## 2) Faktor Instumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan. dalam rangka melicinkan kearah itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya.

### a) Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsure substansial dalam pendidikan. tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, belum guru programkan sebelumnya.itulah sebabnya, untuk semua mata pelajaran, setiap guru memiliki kurikulum untuk mata pelajaran yang dipegang dan diajarkan kepada anak didik.

### b) Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. keberhasilan pendidikan disekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang.

### c) Sarana dan Fasilitas

sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar disekolah. fasilitas mengajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus dimiliki oleh sekolah.

#### d) Guru

Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. kehadiran guru mutlak diperlukan didalamnya. kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar disekolah.

##### 1) Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas. pengajaran dengan pola klasikal perlu memperhatikan tinggi rendahnya postur tubuh anak didik.

##### 2) Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. factor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.

##### a) Minat

menurut slameto, adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan

sesuatu di luar diri. semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

b) kecerdasan

Raden Cahaya Prabu pernah mengatakan dalam mottonya bahwa : “Didiklah anak sesuai taraf umurnya. pendidikan yang berhasil karena menyelami jiwa anak didiknya”. yang menarik dari ungkapan ini adalah tentang umur dan menyelami jiwa anak didik. kedua persoalan ini tampaknya tidak bisa dipisahkan. seorang ahli seperti Raden Cahaya Prabu berkeyakinan bahwa perkembangan taraf intelegensi sangat pesat pada masa umur balita dan mulai menetap pada akhir masa remaja .

c) Bakat

Disamping intelegensi (kecerdasan), bakat merupakan factor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. bakat memang diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan.<sup>16</sup>

#### **4. Kriteria Hasil Belajar**

Kriteria hasil belajar didasarkan pada perkembangan yang dimiliki peserta didik. Hal ini tercermin dari pernyataan wina sanjaya bahwa bentuk perkembangan peserta didik tersebut meliputi:

---

<sup>16</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta) 2011) h. 175-196

a. Perkembangan Motorik (*motorik skills*)

Perkembangan motorik adalah perkembangan yang berkaitan dengan perubahan otot dan gerakan-gerakan fisik yang terjadi pada usia antara dua-tiga belas tahun hingga pada usia dua puluh satu-dua puluh dua tahun.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkenaan dengan perilaku mental seseorang yang meliputi, pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah.

Berdasarkan taksonomi Bloom ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, mencakup ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna hal yang dipelajari.
- 3) Aplikasi, mencakup kemampuan dalam menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru,
- 4) Analisis, mencakup kemampuan dalam merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.

6) Evaluasi mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

c. Perkembangan Sosial dan Moral

Perkembangan sosial dan moral merupakan aspek penting yang harus dipahami oleh setiap pembelajaran. hal ini disebabkan pengembangan aspek sosial dan moral adalah dasar dalam proses pendidikan.<sup>17</sup>

**D. Kerangka Pemikiran**

menurut Sugiyono, “kerangka pemikiran dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti”.<sup>18</sup>

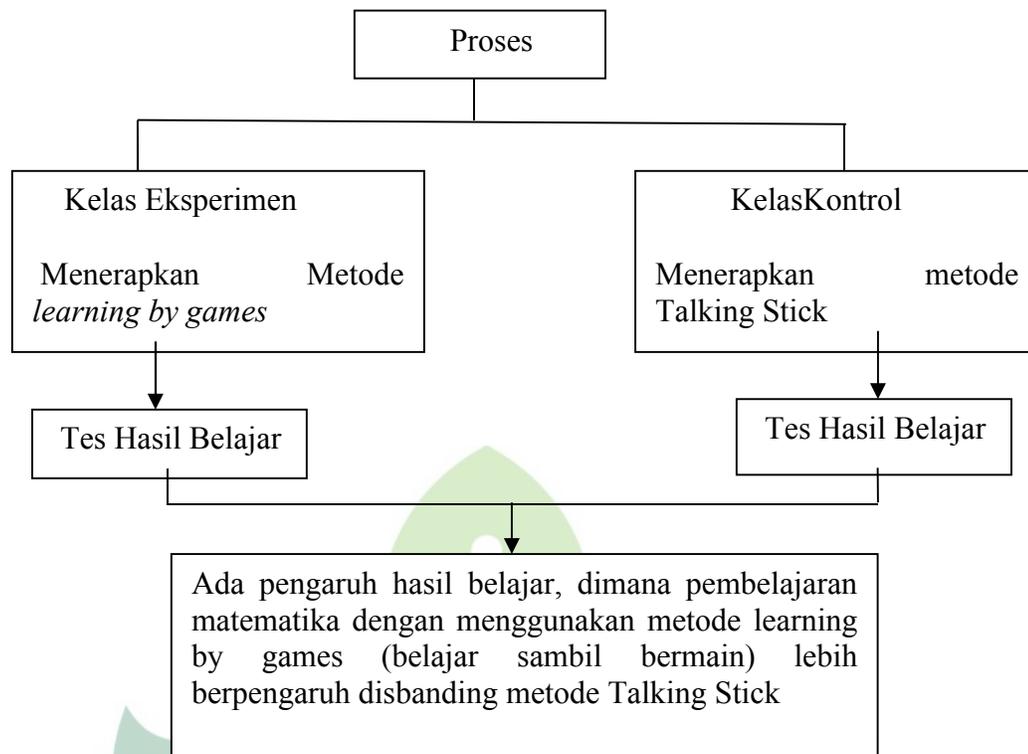
Objek permasalahan yang menjadi dasar dalam kerangka pemikiran ini adalah hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Rendahnya hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada umumnya diakibatkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Dari uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa kerangka berfikir adalah suatu penjelasan sementara terhadap gejala yang akan menjadi objek permasalahan. kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar I berikut ini :

**Gambar 1**  
**Bagan Alur Kerangka Berpikir**

<sup>17</sup> Wina sanjaya, *Sistem Pembelajaran* (Jakarta:Kencana, 2008), h.125

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Penelitian* (Bandung:Alfabeta,2014), h.92.



**Gambar : 2.1 Bagan Kerangka Berfikir**

Dalam suatu penelitian variable merupakan suatu atribut sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut hubungan antara satu variable dengan variable yang lain maka variable dalam penelitian dapat dibedakan menjadi variable bebas (variable indeviden) adalah variable yang mempengaruhi atau menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variable terikat, dalam variable terikat (variable

deviden) merupakan variable yang mempengaruhi atau menjadi akibat karena variable bebas (indevenden).<sup>19</sup> Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas : Pengaruh Metode Learning By Games
2. Variabel terikat : Hasil Belajar Matematika

Metode belajar sambil bermain (*learning by games*) merupakan metode yang cocok dalam pembelajaran matematika karena metode ini memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Di dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk aktif dalam belajar sambil bermain. Pengaruh yg diharapkan dari metode learning by games ini adalah peningkatan hasil belajar matematika siswa menjadi lebih baik.

#### **E. Hasil Penelitian yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Dea Insani Dermawanti, dengan judul penelitian “Pendidikan Akhlak melalui Metode Belajar sambil Bermain Di TK. Islam Ar-Rizqy Bekasi” Penelitian ini menggambarkan bagaimana menanamkan nilai-nilai akhlak melauai metode belajar sambil bermain pada anak usia dini.

Hasil dari penelitian ini adalah penanaman nilai akhlak pada anak usia dini atau kelas rendah, dapat dilakukan dengan berbagai cara atau metode yang

---

<sup>19</sup> Sugiyono, *Op.Cit.*h.39

disesuaikan dengan anak kelas rendah, misalny dengan mencoba metode belajar sambil bermain.

2. Ahmad Zaini, dengan judul penelitian “bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini, penelitian ini menggambarkan bagaimana menerapkan metode belajar sambil bermain pada anak usia dini”.

Hasil penelitian ini adalah bagaimana menerapkan metode bermain pada anak usia dini. penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang saya gunakan yaitu metode belajar sambil bermain pada kelas rendah.

3. Nita Apriliana, dengan judul “Upayaa Peningkatan Hasil Belajar Guling Depan Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VIII B SMP Warga Surakarta Tahun Pelajaran 2015-2016”.

Hasil penelitian ini adalah menerapkan metode bermain pada hasil belajar guling depan, dimana penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang akan saya teliti yaitu bermain sambil belajar pada kelas rendah.

Perbedaan antara penelitian penulis dengan penelitian yang pertama dengan judul penelitian Pendidikan Akhlak melalui Metode Belajar sambil Bermain Di TK penelitian Dea Insani Dermawanti lebih berfokus menerapkan metode belajar sambil bermain pada anak usia dini. Sedangkan penulis pada skripsi ini menerapkan ke kelas III MI.

Perbedaan antara penelitian yang penulis laksanakan dengan skripsi kedua dengan judul bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini adalah skripsi ketiga ini berorientasi pada bagaimana menerapkan metode bermain pada anak usia dini, sedangkan penulis menggunakan metode belajar sambil bermain pada mata pelajaran matematika kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

Sedangkan perbedaan antara penelitian yang ketiga dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Guling Depan Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VIII B SMP Warga Surakarta Tahun Pelajaran 2015-2016” adalah skripsi ketiga yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar guling depan dengan menerapkan pendekatan bermain, sedangkan penulis di sini menggunakan metode belajar sambil bermain pada mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa.

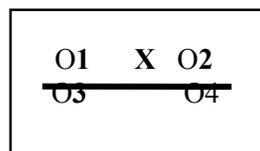
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

“Metodologi penelitian” berasal dari kata “Metode” yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu; dan Logos” yang artinya ilmu pengetahuan. Jadi metodologi artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan fikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.<sup>1</sup>

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen karena obyek penelitian akan diberikan perlakuan khusus terkait metode pembelajaran yang akan mereka dapatkan. Dengan eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*. Dengan alasan bahwa dalam penelitian ini terdapat dua kelas yang akan diamati, yaitu kelas eksperimen dan kelas control.




---

<sup>1</sup> Drs. Cholid Narbuko, Drs. H. Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta, Bumi Aksara.2015).h.1

**Keterangan ;**

$O_1$  = Kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

$O_2$  = Kelas kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)

X = Perlakuan

$O_3$  = Kelas kontrol sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

$O_4$  = Kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*).<sup>2</sup>

**B. Variabel Penelitian**

Secara teoritis variabel sendiri dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Ada pun jenis-jenis variable adalah sebagai berikut:

- a. Variabel Independen (Bebas) merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable devenden.
- b. Variabel Devenden (Terikat) merupakan variable yang dipengaruhi atau akibat, karena adanya variable bebas.<sup>3</sup>

Dalam peneitian ini terdapat hubungan antara variabel bebas (x) dengan variabel terikat (y) dapat digambarkan sebagai berikut:

---

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung:Alfabeta,2014), h. 3.

<sup>3</sup> V.Wiratna Sujarweni,*Ibid.* h.86

### C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampling

#### 1. Populasi

Populasi adalah adalah himpunan keseluruhan karakteristik dari objek yang diteliti. Pengertian lain dari populasi adalah keseluruhan atau totalitas objek psikologis yang dibatasi oleh criteria tertentu. Objek psikologis dapat merupakan objek yang dapat ditangkap oleh panca indra.<sup>4</sup> Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dikarenakan, jumlah kelas III MIN 10 Bandar Lampung memiliki tiga kelas dan yang menjadi sampel hanya dua kelas.

#### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu yang disebut dengan teknik sampling.<sup>5</sup> sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III A dan III B MIN 10 Bandar Lampung yang berjumlah 65 peserta didik.

---

<sup>4</sup> Dr. Hj. Sedarmayanti, M.Pd., , *Metodelogi Penelitian* (Mandar Maju:Bandung2002)

<sup>5</sup> Dr. Husaini Usman, M.Pd., *Metodelogi Penelitian Sosial* (Bumi Aksara:Jakarta 2001)

**Tabel 2**  
**Jumlah Peserta didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung**  
**Tahun Pelajaran 2016/2017**

NO	Kelas	Jumlah		Jumlah
		L	P	
1	III A	13	20	33
2	III B	16	16	32
<b>JUMLAH</b>				

### 3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data yang sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif.<sup>6</sup>

Teknik sampling ini menggunakan sampling simple random sampling yakni pengambilan anggota sampel dan populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Drs. S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Rineka Cipta: Jakarta 2014)

<sup>7</sup> *Ibid.* Hlm. 69

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

##### a. Tes

Instrumen TES digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang kita teliti. Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar maupun pencapaian atau prestasi misalnya tes IQ, minat, bakat khusus dan sebagainya.<sup>8</sup> Adapun jumlah soal yang disediakan pada penelitian ini adalah 50 item.

#### **E. Instrumen Penelitian**

##### a. Soal Tes

Soal tes ini berasal dari materi MTK, yaitu materi operasi memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah soal tes terdiri dari 50 butir soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengungkap kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik setelah diberi perlakuan.

##### b. Dokumentasi

Cara lain untuk memperoleh data dari responden adalah menggunakan teknik dokumentasi. Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, dimana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya. Sumber dokumen yang ada pada

---

<sup>8</sup> *Ibid.* Metodologi penelitian pendidikan Hlm. 74-75

umumnya dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu dokumen resmi, termasuk surat keputusan, surat instruksi, dan surat bukti kegiatan yang dikeluarkan oleh kantor atau organisasi yang bersangkutan dan sumber dokumentasi tidak resmi yang mungkin berupa surat nota, surat pribadi yang memberikan informasi kuat terhadap suatu kejadian. Disamping itu dalam penelitian pendidikan, dokumentasi yang ada juga dapat dibedakan menjadi dokumen primer, sekunder dan tersier yang mempunyai keaslian atau autentisitas berbeda-beda.<sup>9</sup>

## **F. Teknik Pengolahan Data Dan Analisis Data**

### **1. Uji Validitas isi**

Instrumen yang harus dimiliki validitas isi menunjuk pada sejauh mana instrument tersebut mencerminkan isi yang dikehendaki. Isinya masing-masing pertanyaan dalam variable harus sesuai dengan definisi operasional, kemudian dilakukan uji validitas dengan melihat korelasi antar item pertanyaan.<sup>10</sup> Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$r = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(\sum x^2 - (\sum x)^2/n)(\sum y^2 - (\sum y)^2/n)}}$$

Keterangan:

---

<sup>9</sup> *Ibid. Metode penelitian pendidikan* h.81

- $r$  : adalah nilai korelasi *product moment*  
 $n$  : adalah banyaknya responden  
 $x$  : adalah skor butir  
 $y$  : adalah skor total butir

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas tes berhubungan dengan konsistensi hasil pengukuran, yaitu seberapa konsistensi skor tes dari satu pengukuran ke pengukuran berikutnya. Rumus yang digunakan dalam menggunakan uji reliabilitas adalah KR<sub>20</sub> yaitu:

$$r_{11} = \frac{\Sigma}{\dots}$$

keterangan:

- $r_{11}$  : Koefisien reliabilitas  
 $n$  : Banyaknya butir item  
 $1$  : Bilangan konstan  
 $P$  : Populasi subyek yang menjawab item dengan benar  
 $q$  : Populasi subyek yang menjawab item dengan salah  
 $\Sigma$  : Jumlah hasil perkalian  $p$  dan  $q$   
 : Standar deviasi atau simpangan baku

## 3. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Adapun untuk menguji kesukaran soal maka dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$I = -$$

Dengan

**P** : Indeks Kesukaran

**B** : Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

**N** : Jumlah seluruh peserta didik

cara memberilan penafsiran (interpretasi) terhadap angka indeks kesukaran item sebagai berikut:

cara memberilan penafsiran (interpretasi) terhadap angka indeks

kesukaran item sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Interprestasi tingkat kesukaran instrumen**

Besarnya P	Interprestasi
0,00 - 0,30	Terlalu sukar
0,31 – 0,70	Sedang (cukup)
0,71 – 1,00	Terlalu mudah

Soal yang dianggap bai, yaiyu soal-soal sedang, adalah soal-soal yang mempunyai indeks kesukaran 0,30 samapai dengan 0,70.

#### 4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan sesuatu soal yang membedakan antara siswa yang mampu menjawab (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang tidak dapat menjawab soal (berkemampuan rendah). Dapat diukur dengan rumus:

$$D = \frac{P_a - P_b}{J} = P_a - P_b$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J<sub>a</sub> = banyaknya peserta kelompok

J<sub>b</sub> = banyaknya peseta kelompok bawah

- $B_a$  = banyaknya kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar
- $B_b$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar
- $P_a$  = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
- $P_b$  = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Sebagai acuan untuk mengklasifikasikan data hasil penelitian, maka digunakan kriteria pada tabel dibawah ini, yaitu:

**Tabel 4**  
**Rentang nilai daya beda**

No	Rentang Nilai D	Klasifikasi
1	$D < 0,20$	Jelek
2	$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
3	$0,40 \leq D < 0,70$	Baik
4	$0,71 \leq \leq 1,00$	Baik sekali

## 5. Uji Normalitas

Banyak cara yang dapat digunakan untuk melakukan pengujian normalitas sampel, namun didalam tulisan ini hanya akan disajikan dua macam cara yaitu : pengujian normalitas dengan kerja probalitas normal dan dengan rumus Shapiro-Wilk.

Uji normalitas dengan kertas probabilitas normal. Apabila dari penelitian sudah terkumpul data lengkap, maka untuk pengujian normalitas dilalui langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Membuat tabel distribusi frekuensi.
- 2) Menentukan batas nyata tiap-tiap kelas interval.
- 3) Mencari frekuensi kumulatif dan frekuensi kumulatif relative ( dalam persen ).
- 4) Dengan skala sumbu mendatar dan sumbu menegak, menggambarkan grafik dengan data yang ada, pada kertas probalitas normal.<sup>11</sup>

## 6. Uji Homogenitas

Disamping pengujian terhadap normal tidaknya distribusi data pada sampel, perlu kiranya peneliti melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yakni seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Pengujian homogenitas

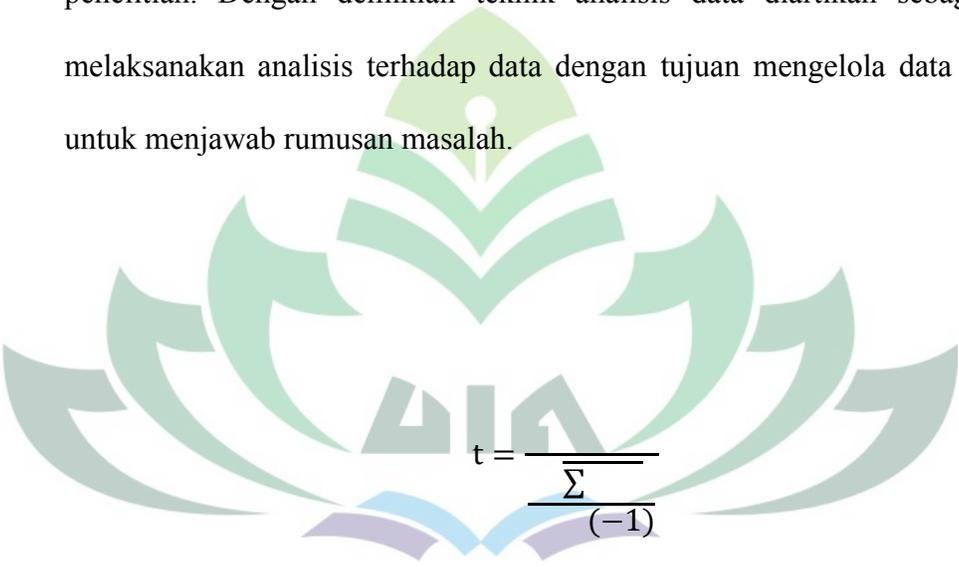
---

<sup>11</sup> Prof.Dr.Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta:PT Rineka Cipta,2002), h. 283.

sampel menjadi sangat penting apabila peneliti bermaksud melakukan generalisasi untuk hasil penelitiannya serta penelitian yang data penelitiannya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari satu populasi.

## 7. Uji t

Menganalisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian. Dengan demikian teknik analisis data diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data dengan tujuan mengelola data tersebut untuk menjawab rumusan masalah.



$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{\sum d^2}{(n-1)}}$$

Ket :

Md = Mean dari perbedaan pre test dengan post test

xd = Deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum x^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subyek pada sampel

d.b. = Ditentukan dengan N-1.

Rumusan tersebut bertujuan untuk keefektifan treatment, kemudian dianalisis menggunakan uji-t kemudian hasil yang diperoleh akan menunjukkan perlakuan diberi atau tindakan efektif.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung pada kelas III A dan III B semester ganjil pada tahun pelajaran 2017/2018 untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Learning By Games* terhadap hasil belajar matematika ranah kognitif peserta didik pada materi operasi hitung bilangan, maka hasil penelitian yang terdiri dari : a. hasil belajar ranah kognitif menggunakan metode *Learning By Games*, b. respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *Learning By Games*. Berikut penjelasan data yang diperoleh oleh penulis.

#### **1. Gambaran umum MIN 10 Bandar Lampung**

##### **a. Sejarah dan Letak Geografis MIN 10 Bandar Lampung**

Berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan bangsa, serta agar Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan dan untuk mewujudkan pembangunan di Bidang Pendidikan di perlukan peningkatan dan penyempurnaan dalam pembangunan Ilmu Pengetahuan, Pendidikan Tinggi, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa dengan berdasarkan Berita Acara penyerahan tanah/bangunan tepatnya pada hari Jum'at tanggal 08 Maret 1996 Nomor :

K/Mh.1/2/5/KS.01.1.347/1996. Bapak Hi. M. Yusuf selaku tokoh masyarakat menyerahkan tanah/bangunan untuk keperluan Madrasah yang bangunan tersebut berdiri tahun 1972 kepada Bp. Hi. Sarbini HS selaku pimpinan Madrasah pada saat itu.

Tanah Gedung Lama:

- a. Alamat / Lokasi : Jl. Mayjend Sutowo No. 50 Kota Baru  
Tanjung Karang
- b. Luas Tanah : 41 x 12 M = 492 M<sup>2</sup>
- c. Hak atas Tanah : Milik PJKK

Bangunan Gedung Lama :

- a. Alamat / Lokasi : Jl. Mayjend Sutowo No. 50 Kota Baru
- b. Luas Bangunan : 10 x 32 M = 320 M<sup>2</sup>
- c. Konstruksi : Semi Permanen
- d. Jumlah lantai : Satu

Penyerahan fisik tanah / bangunan di atas dilengkapi dengan dokumen tanah/bangunan berupa : Bangunan Sekolah :

1. Ruang Belajar 4 lokal
2. Ruang Kantor Guru / Pimpinan 1 lokal
3. Kursi murid 110 buah
4. Meja murid 72 buah

5. Lemari guru / kantor 4 buah
6. Rak Perpustakaan 2 buah dan buku-buku pelajaran

**b. Usul Pembukaan dan Penegerian Madrasah Ibtidaiyah**

Pada tanggal 11 Maret 1996 Pimpinan MIN Filial Kota Baru mengusulkan pembukaan dan Penegerian :

I. Madrasah

1. Nama Madrasah : MIN Filial Kota Baru
2. Alamat : Jl. Mayjen Sutiyo No. 50
3. Desa/Kelurahan : Kota Baru
4. Kecamatan : Tanjung Karang Timur
5. Kabupaten/Kodya : Bandar Lampung

II. Jumlah

1. Murid : 283 orang
2. Kelas : 4 ruang
3. Guru Negeri NIP : 9 orang
4. Guru Honor/Swasta : 2 orang

III. Status Tanah/Gedung : Milik PJKK/Semi Permanen

IV. Luas Tanah : 41 x 12 M = 492 M<sup>2</sup>

V. Luas Bangunan : 10 x 32 M = 320 M<sup>2</sup>

Sejak pada tahun 1999/2000 Status MIN Filial Kota Baru telah berubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN Kota Baru), berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Tentang Perubahan Nama Madrasah Tanggal 17 September 2014 Menjadi MIN 10 Bandar Lampung , dalam kepemimpinan :

1972 s/d 1995	Dipimpin oleh Bp. M. Thohir
1995 s/d 1998	Dipimpin oleh Bp. Hi. Sarbini
1998 s/d 2002	Dipimpin oleh Bp. Thohiri
2003 s/d 2005	Dipimpin oleh Bp. Anwar Salam, A.Ma
2005 s/d 2009	Dipimpin oleh Ibu. Mastika, S.Pd.I
2009 s/d 2014	Dipimpin oleh Ibu. Dra. Hj. Wiwin Sriani, M.Pd.I
2014 s/d sekarang	Dipimpin oleh Bp. Suntari, S.Ag

Pada Tahun 2014 s/d 2016 telah dibangun Gedung Baru MIN 10 Bandar Lampung, terletak di Jalan Putri Balau Gg Abu Bakar Kelurahan Tanjung Baru Kecamatan Kedamaian Kota Bandar Lampung.

**c. Adapun visi dan misi MIN 10 Bandar Lampung:**

**1. Visi**

- a. Unggul
- b. Berkualitas
- c. Dan berakhlaqul karimah

**2. Misi**

- a. Meningkatkan warga madrasah menjadi manusia yang taat pada ajaran agama islam
- b. Mewujudkan warga madrasah yang berakhlak mulia
- c. Mengembangkan madrasah yang berwawasan global
- d. Mengembangkan potensi dalam bidang ilmu pengetahuan
- e. Meningkatkan kualitas pembelajaran
- f. Meningkatkan prestasi dalam bidang olahraga dan seni
- g. Membentuk manusia yang siap bersaing di era globalisasi
- h. Meningkatkan pelayanan yang optimal

**B. Analisis Data**

**1. Uji Validitas**

Sebelum soal dipergunakan untuk memperoleh suatu data tentang nilai awal dan nilai akhir peserta didik setelah diterapkan metode *Learning By Games*, sebelum penelitian soal terlebih dahulu diuji cobakan pada 27 siswa

dengan member 50 butir soal berbentuk pilihan ganda untuk mengetahui validitas, reabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran.

Uji coba soal yang dilakukan di kelas III D MIN 10 Bandar Lampung. Pada penelitian ini, soal yang akan digunakan adalah soal yang valid, sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan, berdasarkan hasil perhitungan validitas terhadap 50 soal uji coba, diperoleh 25 soal yang valid yaitu soal yang tidak valid Selain itu juga dilakukan analisis terhadap keseluruhan data yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Soal Valid	Soal Tidak Valid
2, 4, 6, 8, 9, 10, 11,13,18,19, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 31, 33, 35, 38, 39, 40, 41, 42, 44, dan 46.	1, 3, 5, 7, 12, 14, 15, 16, 17, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 34, 36, 37, 43, 45, 47, 48, 49, dan 50

## 2. Analisis Tingkat Kesukaran

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran terhadap 50 soal yang diuji cobakan pada 27 siswa dimana terdapat 4 soal mudah yaitu soal nomor 1, Soal dengan tingkat kesukaran sedang 34 soal yaitu soal nomor sedangkan soal tingkat sukar 12 soal yaitu soal nomor Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat daro table di bawah ini

**Tabel 8**  
**Tingkat Kesukaran dan Item Soal Tes**

No	Tingkat Kesukaran	Keterangan	No	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0. 89	Mudah	26	0. 44	Sedang
2	0. 59	Sedang	27	0. 41	Sedang
3	0. 74	Mudah	28	0. 48	Sedang
4	0. 78	Mudah	29	0. 22	Sulit
5	0. 44	Sedang	30	0. 33	Sedang
6	0. 56	Sedang	31	0. 37	Sedang
7	0. 85	Mudah	32	0. 22	Sulit
8	0. 59	Sedang	33	0. 22	Sulit
9	0. 67	Sedang	34	0. 22	Sulit
10	0. 44	Sedang	35	0. 44	Sedang
11	0. 44	Sedang	36	0. 48	Sedang
12	0. 67	Sedang	37	0. 56	Sedang
13	0. 22	Sulit	38	0. 33	Sedang
14	0. 19	Sulit	39	0. 48	Sedang
15	0. 67	Sedang	40	0. 56	Sedang
16	0. 52	Sedang	41	0. 44	Sedang
17	0. 63	Sedang	42	0. 52	Sedang
18	0. 19	Sulit	43	0. 26	Sulit
19	0. 33	Sedang	44	0. 56	Sedang
20	0. 63	Sedang	45	0. 15	Sulit
21	0. 56	Sedang	46	0. 26	Sulit
22	0. 26	Sulit	47	0. 44	Sedang
23	0. 33	Sedang	48	0. 33	Sedang
24	0. 41	Sedang	49	0. 30	Sedang
25	0. 52	Sedang	50	0. 48	sedang

### 3. Analisis Daya Beda

Berdasarkan hasil perhitungan daya beda terhadap 50 butir soal menunjukkan bahwa terdapat 25 soal tes daya bedanya kurang dari 0, 20 dan harus dibuang, sehingga tidak dapat diajukan ke sampel dan selebihnya

memiliki daya beda lebih dari 0, 20 yang berdasarkan kriteria butir tes layak digunakan untuk mengambil data. Hasil analisis daya beda dapat dilihat pada table dibawah ini :

**Tabel 9**  
**Analisis Daya Beda**

<b>N o</b>	<b>Daya Beda</b>	<b>Keterangan</b>	<b>N o</b>	<b>Daya Beda</b>	<b>Keteranga n</b>
1	0. 17	Tidak baik	26	0. 14	Tidak baik
2	0. 35	Baik	27	0. 34	Baik
3	0. 01	Tidak baik	28	0. 12	Tidak baik
4	0. 31	Baik	29	0. 13	Tidak baik
5	0. 01	Tidak baik	30	0. 13	Tidak baik
6	0. 24	Baik	31	0. 32	Baik
7	0. 01	Tidak baik	32	0. 16	Tidak baik
8	0. 32	Baik	33	0. 34	Baik
9	0. 31	Baik	34	0. 26	Baik
10	0. 40	Baik	35	0. 32	Baik
11	0. 33	Baik	36	0. 12	Tidak baik
12	0. 16	Tidak baik	37	0. 18	Tidak baik
13	0. 34	Baik	38	0. 34	Baik
14	0. 06	Tidak baik	39	0. 40	Baik
15	0. 10	Tidak baik	40	0. 32	Baik
16	0. 11	Tidak baik	41	0. 32	Baik
17	0. 19	Tidak baik	42	0. 55	Baik
18	0. 35	Baik	43	0. 09	Tidak baik
19	0. 48	Baik	44	0. 31	Baik
20	0. 31	Baik	45	0. 14	Tidak baik
21	0. 24	Baik	46	0. 24	Baik
22	0. 35	Baik	47	0. 18	Tidak baik
23	0. 27	Baik	48	0. 23	Baik
24	0. 34	Baik	49	0. 11	Tidak baik
25	0. 12	Tidak baik	50	0. 12	Tidak baik

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran dan daya beda, dari 50 soal yang diujikan terdapat 25 yang valid, soal yang tidak valid yaitu

soal yang tidak memenuhi syarat-syarat validitas yakni soal-soal harus memiliki tingkat kesukaran sedang yaitu 0,30 s.d 0,70 dan memiliki daya beda yang lebih dari atau sama dengan 0,20. hal ini menunjukkan soal-soal valid dan dapat digunakan untuk mengambil data seluruhnya berjumlah 25 soal.

#### **4. Uji Reabilitas**

Setelah dilakukan uji validitas maka butir soal yang valid diujikan reabilitasnya, yang dilihat adalah nilai ronbach'alpha yang kita peroleh sebesar 0,85, artinya butir soal yang kita buat sudah reliable karena lebih besar dari nilai 0,60.

#### **5. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua soal berdistribusi normal atau tidak, pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk. Uji normalitas pada hasil belajar dengan menggunakan metode *learning by games* pada hasil belajar matematika dilakukan terhadap masing-masing kelompok data yaitu kelas eksperimen dan kelas control.

**a. Normalitas kelas eksperimen**

berdasarkan perhitungan analisis uji spss pada lampiran nilai pretest dan posttest dengan sampel = 33 dengan taraf signifikan dapat dilihat pada table berikut ini

**Tabel 10**  
**Hasil Uji Normalitas**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<b>Pretest_Kelas_Eksperimen</b>	.900	33	.005
<b>Posttest_Kelas_Eksperimen</b>	.962	33	.289

Hasil perhitungan pada tabel di atas terlihat pada taraf signifikansi nilai pretest 0,005. Sedangkan taraf signifikan nilai posttest 0,289. Jadi dapat disimpulkan nilai pretest  $\leq$  posttest yang berarti hipotesis  $H_0$  diterima, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

**b. Normalitas Kelas Kontrol**

Berdasarkan perhitungan spss pada lampiran didapat kolmogorov smirno dan Shapiro wilk yaitu nilai pretest dan posttest dengan sampel = 32 dengan taraf signifikan dapat dilihat pada table dan berikut.

**Tabel 11**  
**Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<b>Pretest_Kelas_Kontrol</b>	.957	32	.226
<b>Posttest_Kelas_Kontrol</b>	.956	32	.213

Hasil perhitungan pada tabel di atas terlihat pada taraf signifikansi nilai pretest shapiro-wilk 0,226 Sedangkan taraf signifikan nilai posttest nilai posttest Shapiro-wilk 0,213. Jadi dapat disimpulkan nilai pretest  $\leq$  posttest yang berarti hipotesis  $H_0$  diterima, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

## 6. Homogenitas

Homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel berasal dari populasi yang sama. Jika data homogeny, maka dapat dilanjutkan pengujian hipotesis. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan spss 16. Adapun hasil analisis homogenitas dapat dilihat pada table di bawah ini:

**Tabel 12**  
**Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol**

<b>Kelas</b>	<b>Levene Statistic</b>	<b>Df 1</b>	<b>Df 2</b>	<b>Sig.</b>
<b>Kontrol</b>	<b>3,529</b>	<b>1</b>	<b>62</b>	<b>0,65</b>
<b>Eksperimen</b>	<b>1,310</b>	<b>1</b>	<b>64</b>	<b>0,250</b>

Hasil uji coba homogenitas yang terdapat pada table di atas nilai levene statistic kelas control = 3,529, sedangkan nilai levene statistic kelas eksperimen = 1,310 dan, df 1 kelas control = 1, df 1 kelas eksperimen = 1 dan df 2 kontrol = 62, sedangkan df 2 eksperimen sebesar = 64, serta taraf signifikan kelas control sebesar = 0,65 dan signifikan kelas eksperimen = 0,250. Maka control < eksperimen yaitu dengan nilai signifikan  $0,65 < 0,250$ . Hal ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berarti data tersebut homogeny atau sama, sehingga dapat dilakukan sebagai objek penelitian selanjutnya. Data dikatakan homogeny apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ .

## 7. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis yang menggunakan uji t. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan metode

*learning by games* di kelas eksperimen dan metode *talking stick* pada kelas control, diketahui bahwa ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control.

**Tabel 13**  
**Hasil Perhitungan Uji t**

<b>Karakteristik</b>	<b>Hasil Uji t</b>	<b>Hasil</b>	<b>Interpretasi</b>
<i>eksperimen</i>	<b>1.687</b>		
<i>kontrol</i>	<b>1.681</b>		
<b>Tarap signifikansi</b>		<b>5% (0.05)</b>	

Berdasarkan perhitungan di atas didapatkan hasil uji t kelas eksperimen = **1.687** sedangkan **hasil uji t kelas kontrol =1.681**. Dengan demikian criteria uji H<sub>0</sub> Ditolak apabila kontrol > **eksperimen** dalam hal ini diterima, dalam ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan metode *learning by games* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung

### **C. mbahasan**

Berdasarkan hasil posttest nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 71.09 dan kelompok control sebesar 65.05 diketahui hasil belajar Matematika peserta didik kedua sampel penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Dengan rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan

rata-rata kelompok control. Hal ini dikarenakan siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan pengetahuan yang mereka peroleh adalah hasil konstruk mereka sendiri sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan tidak mudah terlupakan oleh peserta didik.

Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan metode *learning by games* dan kelas III B sebagai kelas control yang pembelajarannya menggunakan metode *talking stick*. Mata pelajaran yang diberikan pada penelitian ini yaitu matematika dengan materi ajar operasi hitung bilangan sampai 999 dan operasi hitung campuran yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama yaitu peserta didik diberikan test awal (*pretest*) dimana soal yang diberikan telah diuji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembedanya untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik, lalu guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang nantinya akan diberikan suatu metode pembelajaran yaitu metode *learning by games* pada akhir pembelajaran guru memberikan soal *post test* untuk mengetahui hasil akhir dari proses pembelajaran.

Hasil penerapan metode *learning by games* yang telah dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung diperoleh nilai rata-rata hasil belajar *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan metode *learning by games* lebih besar dari nilai rata-rata hasil belajar *posttest* control yang menggunakan metode *talking*

*stick*. Hal ini menunjukkan perbedaan hasil belajar Matematika peserta didik kelas yang menggunakan metode *learning by games* dengan kelas yang menggunakan metode *talking stick*.

Berdasarkan perbedaan proses pembelajaran yang dilakukan pada siswa bahwa metode *learning by games* yang disertai media berupa benda balok kecil seperti permainan lego, siswa dapat menuangkan ide-ide mereka sesuai dengan pengetahuan yang telah diperoleh sesuai dengan teori Piaget, selain itu siswa juga diberikan kesempatan untuk mengalami dan melakukan sendiri dengan mengikuti proses pembelajaran sebagaimana teori belajar Brunner. Selanjutnya siswa menjadi lebih biasa menyimpak informasi kedalam memori jangka panjang, karena guru mengajak siswa menuangkan ide-ide pada metode *learning by games* ini.

Dengan data diatas bahwa terdapat pengaruh pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *learning by games* sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik kearah lebih baik. Peningkatan hasil belajar terlihat sangat signifikan, khususnya pada mata pelajaran matematika dengan materi ajar operasi hitung bilangan sampai 999 dan operasi hitung campuran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN SARAN DAN PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran matematika pada kelas eksperimen maupun kelas control meningkat. pada kelas control menggunakan metode talking stic nilai pretest mendapat rata-rata 45.25 dan nilai rata-rata posttest 65.05 siswa sudah mencapai KKM. Sedangkan jika dibandingkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode learning by games lebih meningkat dengan nilai pretest mendapat rata-rata 47.09 dan nilai rata-rata posttest 71.09 siswa sudah mencapai KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada metode learning by games terhadap hasil belajar matematika kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Lembaga Sekolah

Hasil penelitian ini bisa dijadikan pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam dalam mengembangkan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, khususnya pada mata pelajaran matematika.

2. Pendidik

Sebaiknya menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran

3. Peneliti lain

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan penelitian yang sejenis dengan materi pembelajaran serta teknik yg berbeda.
- b. Agar mendapat hasil belajar yang lebih baik maka perlu memberikan motivasi dan konseptual awal mengenai bahan pelajaran serta mengarahkan peserta didik agar konsentrasinya terarah pada bahan pelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Zaini, Skripsi Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus judul *bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini*.

Dr. Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan belajar*(2010), PT Reneka Cipta,Jakarta

Dr.H.E.Mulyasa,*Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013

Drs. Cholid Narbuko, Drs. H. Abu Achmadi, *Metodelogi Penelitian*, Jakarta,Bumi Aksara.2015

Dr. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,PT Remaja rosdakarya-Bandung,2002

Drs. Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011)

Dr. M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran*, Holistica, Lombok, 2014

Dr. Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan anak prasekolah* (2008), PT. Rineka Cipta, Jakarta

Dr. Hj. Sedarmayanti, M.Pd., , *Metodelogi Penelitian* (Mandar Maju:Bandung2002)

Dr. Husaini Usman, M.Pd., *Metodelogi Penelitian Sosial* (Bumi Aksara:Jakarta)

Drs. S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Rineka Cipta:Jakarta2014)

*Dea Insani Dermawanti*, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta,2013.Judul penelitian Pendidikan Akhlak melalui Metode Belajar sambilBermain Di TK. Islam Ar-Rizqy Bekasi. *Belajar Sambil Bermain: Metode Mendidik Anak*

Hasbullah, *Dasar-dasar ilmu pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013

<http://www.websitependidikan.com/2016/07/pengertian-dan-contoh-metode-belajar-sambil-bermain.htm>

Hera Lestari Mikarsa, *Pendidikan Anak Di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007),

<http://www.kompasiana.com/nabupaloh/belajar-sambil-bermain-learning-by-games>

Heruman, S.Pd., M.Pd. *Model pembelajaran matematika disekolah dasar* (2014, PT. Remaja Rosdakarya.Bandung

Made Pidarta, *Landasan Kependidikan* ( Jakarta: Rineka Cipta, 2009)

Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media 2016)

Nita Apriliana, Fakultas keguruan, universitas sebelas maret surakarta, judul, *Upayaa Peningkatan Hasil Belajar Guling Depan Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VIII B SMP Warga Surakarta Tahun Pelajaran 2015-2016*.

Oemar Hamalik, *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan system*, Jakarta: Bumi aksara, 2004

Prof. Sukardi, Ph.D, *Metodologi Penelitian pendidikan*,(Bumi Aksara:Jakarta 2012)

Prof. Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung 2010

Prof.Dr.Hamzah B.Uno,M.Pd, Dra.Satria Koni,M.Pd., *Assesment Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta,2013

*Secara Komunikatif* Oleh: Susana Widyastuti,  
M.A.<http://Belajarsambilbermain,23-01-2017.Pukul13:00wib>.

Slamato, *Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta 2003 : 2

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta,2012)

Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan anak prasekolah* (Jakarta: PT. Rineka Cipta). 2008.h.100

V.Wiratna Sujarweni,*Metodelogi Penelitian* (Yogyakarta:PT.Pustaka Baru,2014)

Wina sanjaya, *Sistem Pembelajaran* (Jakarta:Kencana,2008), h.125



**TABEL 1****Kisi-Kisi Instrument soal test uji coba untuk mengetahui****Penguasaan konsep belajar**

<b>Indikator Soal</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Tingkatan Kognitif</b>
Membaca lambang bilangan menulis lambang, bilangan, Menentukan nilai tempat sampai ratusan, menuliskan bilangan dalam bentuk panjang, Membandingkan bilangan dengan cara memasangkan anggotanya, Membandingkan dengan menggunakan nilai	1.1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10	1. Pemahaman (C1)
Menuliskan bilangan penjumlahan, Menuliskan bilangan pengurangan,	2.11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	2. Pengetahuan (C2)
menjelaskan bilangan pembagian Menjelaskan bilangan perkalian	3. 21, 22, 23, 24, 25	3. Penerapan (C3)

Tabel Kisi-kisi Instrumen Test

## KISI-KISI TEST MATEMATIKA

Nama Sekolah : MIN 10 BANDAR LAMPUNG

Mata Pelajaran : MATEMATIKA

Kelas : III (Tiga)

Standar Kompetensi : Mengidentifikasi lambang bilangan

Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi operasi hitung bilangan penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian.

Indikator	Butir soal	jumlah
Mengidentifikasi lambang bilangan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
Menentukan nilai tempat sampai ratusan,		
Menuliskan bilangan penjumlahan,	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10
Menuliskan bilangan pengurangan		
menjelaskan bilangan pembagian	21, 22, 23, 24, 25	5
Menjelaskan bilangan perkalian		
Jumlah :		25

## KUNCI JAWABAN TES

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. B  | 16. B |
| 2. A  | 17. B |
| 3. B  | 18. C |
| 4. D  | 19. B |
| 5. C  | 20. B |
| 6. C  | 21. D |
| 7. A  | 22. C |
| 8. D  | 23. C |
| 9. D  | 24. B |
| 10. D | 25. A |
| 11. A |       |
| 12. A |       |
| 13. A |       |
| 14. C |       |
| 15. D |       |



## LAMPRAN FOTO

### 1. Penelitian kelas eksperimen

- a. Belajar Sambil Bermain benda menggunakan balok



b. Belajar Sambil Bermain Menggunakan Kertas Origami Dengan Menggunakan Pola Gambar Hewan



## 2. Penelitian Kelas Kontrol

### a. Menggunakan Metode Talking Stick



### 3. Validasi Soal



### 4. Kelas Eksperimen

#### a. Pretest Eksperimen



**b. Postest Eksperimen**



**5. Kelas kontrol**

**a. Pretest kelas kontrol**



b. Postest kelas kontrol





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PRODI STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat: Jl. Let Kol. H. Enduro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung. Telp (0721) 703260*

**KARTU KONSULTASI**

Nama : Delta Elfini Sahara  
NPM : 1311100134  
Fakultas/ jurusan : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Pembimbing I : Drs. Abdul Hamid, M.Ag.  
Pembimbing II : Nur Asiah, M.Ag.  
JUDUL : PENGARUH METODE LEARNING BY GAMES TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III MIN  
10 BANDAR LAMPUNG

No	Tanggal Konsultasi	Masalah Yang Dikonsultasikan	Paraf
			Pembimbing I
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

9			
10			

Mengetahui, Januari 2017  
Pembimbing I

Drs. Abdul Hamid, M.Ag.

