

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin

SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin beralamat di Jl. A. Yani Km. 4,5 Komplek POLRI Bina Brata Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan, sekolah ini berdiri diatas lahan seluas 2.695 m². Berdasarkan INPRES Sekolah ini pada awalnya bernama SDN Gajah Mada yang didirikan pada tahun 1975, yang kemudian pada tahun 1986 nama sekolah diubah menjadi SDN Kebun Bunga 5 sampai dengan sekarang.

Visi sekolah SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin adalah Mengembangkan SDM yang ber IMTAQ dan IPTEK, Berakhlak mulia, berprestasi, terampil, berbudaya dan berwawasan Lingkungan.

Misi sekolah SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin adalah :

- 1) Mendidik siswa agar menjadi insan berakhlak mulia, mandiri, inovatif, kreatif, dan kompetitif.
- 2) Meningkatkan perilaku warga sekolah dalam budaya pelestarian lingkungan.
- 3) Meningkatkan Pendidikan yang berimplementasi pada Pendidikan Lingkungan Hidup.
- 4) Meningkatkan wawasan tentang pelestarian dan pengelolaan lingkungan hidup di sekolah maupun di luar sekolah.

- 5) Melaksanakan pengendalian pencemaran dan pengerusakan lingkungan.
- 6) Melaksanakan program clean and green dalam menunjang sekolah sehat.
- 7) Meningkatkan profesionalisme guru dan kualitas siswa.
- 8) Mengikuti bermacam-macam lombal baik mata pelajaran dan seni baik di tingkat daerah maupun tingkat tingkat nasional.
- 9) Meningkatkan pelayanan dan kerjasama dengan komite sekolah, orang tua siswa serta masyarakat luas yang peduli terhadap pendidikan.

Tujuan Sekolah SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin adalah :

- 1) Menciptakan suasana KBM yang kondusif, didukung oleh tingginya dedikasi warga sekolah dan masyarakat, serta keberadaan faktor-faktor pendidikan yang representatif, sehingga aktivitas pelayanan pendidikan sesuai dengan potensi siswa dan tuntutan masyarakat dapat berjalan efektif.
- 2) Membangun tatanan masyarakat yang mengimplementasikan budaya pelestarian lingkungan hidup dan pengerusakan lingkungan.
- 3) Menciptakan suasana sekolah yang dapat mencegah pencemaran dan pengerusakan lingkungan.
- 4) Dapat menghasilkan lulusan yang siap bersaing dalam bidang akademis, sehingga terlihat adanya peningkatan lulusan yang dapat melanjutkan kejenjang pendidikan selanjutnya.
- 5) Dapat menghasilkan lulusan yang siap bersaing dalam bidang non-akademis, memiliki keterampilan yang sesuai dengan potensi siswa dan lingkungannya serta berkepribadian luhur dalam pergaulan sosial, sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan.

- 6) Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dalam pembiasaan.
- 7) Meraih prestasi akademik maupun non akademik minimal tingkat Kota Banjarmasin.
- 8) Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.
- 9) Menjadi sekolah pelopor dan penggerak pelestarian lingkungan di masyarakat.
- 10) Menjadikan sekolah yang berbudaya lingkungan (Adiwiyata).
- 11) Menjadi sekolah yang diminati masyarakat.

2. Jadwal Belajar

Waktu penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan setiap hari Senin sampai dengan Sabtu. Gambaran umum jadwal belajar dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Gambaran umum jadwal belajarkelas IV B

Jam	Waktu	Hari	Kelas IV B
1	07.45 – 08.20	SENIN s.d KAMIS	Belajar
2	08.20 - 08.55		Belajar
3	08.55 – 09.30		Belajar
	09.30 – 09.45		ISTIRAHAT
4	09.45 – 10.20		Belajar
5	10.20 – 11.10		Belajar
6	11.15 – 11.50		Belajar
	11.50 – 12.05		ISTIRAHAT
7	12.05 – 12.40		Belajar
8	12.40 – 13.15		Belajar
	13.15		PULANG

Lanjutan. Tabel 4.1 Gambaran umum jadwal belajarkelas IV B.

Jam	Waktu	Hari	Kelas IV B
1	07.45 – 08.20	JUM'AT s.d SABTU	Belajar
2	08.20 - 08.55		Belajar
3	08.55 – 09.30		Belajar
	09.30 – 09.45		ISTIRAHAT
4	09.45 – 10.20		Belajar
5	10.20 – 11.10		Belajar
6	11.15 – 11.50		Belajar
	11.50 – 12.05		PULANG

Sumber: Kantor Tata Usaha SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin tahun pelajaran 2015/2016.

Untuk lebih jelas mengenai jadwal pelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 dapat dilihat pada lampiran 19.

B. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa hari terhitung mulai tanggal 4 Februari dan 9 Februari 2016.

Pembelajaran dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru dan observer. Adapun materi yang diajarkan selama masa penelitian menggunakan metode permainan triomino adalah materi operasi bilangan pecahan dengan mengacu pada kurikulum KTSP.

Materi operasi bilangan pecahan disampaikan kepada subjek penerima perlakuan dengan metode permainan triomino yaitu siswa kelas IV B SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu dipersiapkan segala sesuatu yang diperlakukan dalam pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi

persiapan materi, pembuatan *caption* mengenai operasi bilangan pecahan, Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (lihat lampiran 6 dan 7) mengacu pada perangkat pembelajaran yang mengarah pada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan buku pegangan yang digunakan buku Matematika untuk SD Kelas IV penerbit Erlangga dan buku referensi lain seperti LKS.

Pembelajaran berlangsung selama 2 kali pertemuan ditambah satu kali pertemuan untuk tes akhir (lihat lampiran 9). Jadwal pelaksanaan pembelajaran di kelas IV B dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Pelaksanaan Pembelajaran di kelas IV B

Pertemuan ke	Hari/Tanggal	Jam pelajaran ke	Materi	Indikator
1	Kamis, 4 Februari 2016	1-3	Operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama	a. Siswa dapat menentukan hasil operasi penjumlahan pada pecahan yang berpenyebut sama. b. Siswa dapat menentukan hasil operasi pengurangan pada pecahan yang berpenyebut sama. c. Siswa dapat menentukan hasil operasi hitung campuran berpenyebut sama.
2	Selasa, 9 Februari 2016	1-3	Operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama	a. Siswa dapat menentukan hasil operasi penjumlahan pada pecahan yang berpenyebut tidak sama.

Lanjutan. Tabel 4.2 Pelaksanaan Pembelajaran di kelas IV B

				b. Siswa dapat menentukan hasil operasi pengurangan pada pecahan yang berpenyebut tidak sama. c. Siswa dapat menentukan hasil operasi hitung campuran berpenyebut tidak sama.
3	Rabu, 10 Februari 2016	1-3	Tes Akhir	-

C. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran di Kelas Penelitian

Pembelajaran di kelas penelitian dengan menggunakan metode permainan Triomino dilaksanakan disetiap pertemuan sebanyak dua kali pertemuan.

Deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas penelitian dengan menggunakan metode permainan triomino disetiap pertemuan akan dijelaskan dibawah ini.

1. Pertemuan Pertama.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 4 Februari 2016 pada jam pelajaran ke 1, 2 dan 3. Siswa yang hadir berjumlah 32 orang. Materi yang diberikan adalah operasi bilangan pecahan berpenyebut sama.

Adapun deskripsi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan triomino pada pertemuan pertama akan dijelaskan sebagai berikut.

a) Kegiatan Pendahuluan

Pada pertemuan pertama sebelum memulai pelajaran guru terlebih dahulu mengucapkan salam dan seluruh siswa menjawab salam dari guru,

menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmallah. Kemudian meminta siswa menyiapkan buku pelajaran matematikanya, selanjutnya guru menyampaikan judul pembelajaran hari ini yaitu operasi penjumlahan, pengurangan, dan campuran berpenyebut sama. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dimana tujuan setelah proses pembelajaran dilaksanakan diharapkan siswa dapat menentukan hasil operasi penjumlahan pada pecahan yang berpenyebut sama, menentukan hasil operasi pengurangan pada pecahan yang berpenyebut sama dan menentukan hasil operasi hitung campuran pecahan yang berpenyebut sama. Lalu, guru mengingatkan siswa pada materi sebelumnya mengenai materi pecahan senilai dengan tabel perkalian, pecahan senilai dengan operasi perkalian dan menentukan bentuk sederhana suatu pecahan. Beberapa siswa masih ingat mengenai materi yang telah diajarkan tersebut dan ada juga sebagian siswa yang sudah lupa. Kemudian ibu meminta salah satu siswa untuk maju kedepan menjawab pertanyaan, siswa pun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dipapan tulis, kemudian guru mengoreksi jawaban dari siswa tersebut dan jawabannya adalah benar dan guru meminta seluruh siswa untuk memberikan tepuk tangan kepada siswa yang maju karena jawabannya benar dan kemudian mempersilakannya untuk duduk kembali.

b) Kegiatan Inti

Setelah mengingatkan materi sebelumnya kepada siswa, kemudian guru menjelaskan tentang pembelajaran hari ini mengenai operasi penjumlahan, pengurangan dan campuran berpenyebut sama disertai dengan contoh-contoh soal



Gambar 4.1. Penyajian informasi oleh Guru

Para siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru dengan penuh perhatian dan sangat antusias mengikuti pelajaran, hal ini terlihat dari antusias mereka meminta beberapa contoh soal yang lebih variatif lagi dan guru meminta siswa yang ingin menjawab contoh soal yang telah disediakan di papan tulis untuk maju ke depan, siswa pun maju kedepan untuk menjawab pertanyaan dari ibu dan setelah dikoreksi jawabannya adalah benar, kemudian guru meminta kepada siswa-siswa yang lain untuk bertepuk tangan.



Gambar 4.2. Siswa menjawab beberapa contoh soal

Setelah guru selesai menjelaskan materi, guru menanyakan kepada siswa apakah mereka sudah paham mengenai materi hari ini, dan seluruh siswa menjawab sudah paham. Setelah mereka sudah paham mengenai materi yang telah

dajarkan, kemudian guru menyampaikan kepada siswa mengenai metode permainan triomino, lalu guru menjelaskan mengenai tahapan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan triomino dimana pertama-tama guru mengenalkan peralatan triomino yang terdiri dari papan matematika dan segitiga matematika kepada siswa. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa papan matematika adalah papan yang berbentuk segitiga yang ukurannya lebih besar dari segitiga matematika yang fungsinya untuk meletakkan segitiga matematika pada saat permainan berlangsung, dan segitiga matematika adalah kartu yang berbentuk segitiga sama sisi yang sisi-sisinya dibagi menjadi 3 bagian sama besar dan setiap bagian tersebut berisi pecahan. Setelah itu, karena siswa berjumlah 32 orang, guru membagi siswa menjadi delapan kelompok dengan masing-masing anggota kelompok adalah 4 orang, kemudian guru membagikan satu set peralatan permainan triomino, karena jumlah kelompok ada 8, guru menyiapkan 8 papan matematika dan 128 segitiga matematika dimana masing-masing kelompok akan mendapatkan 1 buah papan matematika dan 16 buah segitiga matematika.



Gambar 4.3. Satu set peralatan triomino yang akan dibagikan kepada siswa

Kemudian, setelah semua kelompok mendapatkan satu set peralatan triomino, guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa. Untuk memulai

permainan, segitiga matematika dikocok dan dibagi merata kepada seluruh pemain dimana masing-masing anggota dari kelompok akan mendapatkan 4 segitiga matematika dan segitiga matematika yang bertanda putih dibelakang adalah segitiga matematika pertama yang digunakan untuk memulai permainan, segitiga matematika pertama diletakkan dibagian hitam pada papan matematika. Misal siswa pertama yang mendapatkan segitiga matematika yang bertanda putih dibelakang meletakkan $\frac{3}{17} + \frac{11}{17}$ dibagian hitam pada papan matematika, maka siswa yang tersisa dalam kelompok yang sebanyak 3 orang itu menghitung dikertas masing-masing hasil dari $\frac{3}{17} + \frac{11}{17}$ yaitu $\frac{14}{17}$, apabila salah satu dari 3 orang itu memiliki hasil dari $\frac{3}{17} + \frac{11}{17}$ yaitu $\frac{14}{17}$ maka dia mengambil segitiga matematika yang terdapat jawaban $\frac{14}{17}$ dan meletakkan segitiga matematika yang terdapat jawaban $\frac{14}{17}$ tadi berhimpitan dengan segitiga matematika yang bernilai $\frac{3}{17} + \frac{11}{17}$, letakkan sesuai dengan gambar segitiganya, dan lakukan seperti itu sampai segitiga matematika habis dan papan matematika tersusun rapi jawabannya dan kelompok yang segitiga matematika dan papan matematikanya paling cepat tersusun rapi maka dinyatakan sebagai pemenang.

Awalnya masih banyak siswa yang tidak mengerti dan masih bingung mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode permainan triomino, tetapi setelah guru menjelaskan kembali dan mempraktikkan cara permainan triomino dengan mengajak beberapa perwakilan kelompok siswa untuk bermain, para siswa sudah mulai mengerti.

Setelah semua siswa mulai mengerti mengenai aturan permainan triomino, mereka mulai untuk bermain dengan kelompoknya masing-masing. Satu persatu segitiga matematika yang berisi soal dan jawaban mereka cocokkan dengan segitiga matematika yang lainnya dan menyusunnya dipapan matematika dengan rapi. Guru memperhatikan tiap-tiap kelompok saat bermain triomino dan memberikan arahan atau bimbingan pada kelompok yang masih kesusahan dalam menyusun triominonya.

Setelah permainan sudah berlangsung lama ternyata ada kelompok yang terlebih dahulu selesai dalam menyusun triominonya dengan rapi. Kemudian, setelah semua selesai bermain, guru melakukan pengecekan terhadap hasil permainan dari masing-masing kelompok dan kemudian mengumumkan juara permainan yaitu kelompok 3 sebagai juara pertama, juara kedua adalah kelompok 7, juara ketiga adalah kelompok 1, juara keempat adalah kelompok 5, juara kelima adalah kelompok 8, juara keenam adalah kelompok 6, juara ketujuh adalah kelompok 2, dan juara kedelapan adalah kelompok 4. Guru mengatakan bagi kelompok yang juara pertama, kedua dan ketiga akan mendapatkan hadiah, mendengar hal itu siswa pun senang, kemudian perwakilan kelompok yang juara, maju kedepan untuk menerima hadiah dan seluruh siswa memberikan tepuk tangan. Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah mengerti mengenai metode permainan triomino atau belum, lalu seluruh siswa menjawab sudah mengerti. Kemudian guru menanyakan perasaan mereka pada saat bermain triomino apakah mereka senang, bersemangat atau tidak, dan ternyata mereka sangat antusias, dan menjawab sangat senang dan bersemangat.



Gambar 4.4. Hasil dari kerja kelompok siswa saat bermain triomino.

c) Kegiatan Penutup

Setelah guru menyajikan informasi dan selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan triomino, maka guru meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. Siswa pun menyimpulkan untuk penjumlahan berpenyebut sama yaitu dengan menjumlahkan pembilang pecahan tersebut, sedangkan penyebutnya tidak perlu dijumlahkan yaitu $\frac{a}{c} + \frac{b}{c} = \frac{a+b}{c}$, untuk operasi pengurangan pada pecahan sama dengan operasi hitung pada penjumlahan, caranya yaitu dengan mengurangi pembilang-pembilangnya sedangkan penyebutnya tidak dikurangkan (tetap) dan untuk operasi hitung campuran pada pecahan berpenyebut sama caranya yaitu operasi hitung dikerjakan urut dari kiri. Kemudian guru mengatakan “iya, benar sekali” dan meminta kepada siswa-siswa yang lain untuk memberikan tepuk tangan.

Setelah proses tanya jawab selesai, guru memberikan latihan kepada siswa untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan pembelajaran. Guru membagikan soal latihan kepada setiap siswa tentang operasi penjumlahan, pengurangan dan operasi hitung campuran berpenyebut sama sebanyak 3 soal, kemudian siswa

menjawab soal-soal tersebut dan guru berkeliling untuk mengawasi siswa. Saat berkeliling guru masih menemukan sebagian siswa yang masih kesulitan dalam menjawab soal latihan. Guru meminta siswa yang sudah selesai mengerjakan soal untuk mengumpulkan jawaban mereka kedepan untuk diperiksa dan dinilai oleh guru.



Gambar 4.5. Siswa mengerjakan latihan soal

Setelah semua siswa selesai mengumpulkan jawaban mereka kedepan, kemudian guru mengatakan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan datang mengenai operasi penjumlahan, pengurangan dan campuran berpenyebut tidak sama, lalu seluruh siswa menjawab “iya bu”, kemudian guru memberikan nasehat supaya lebih giat lagi belajar dirumah, dan guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah bersama-sama dengan siswa dan memberi salam.

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 Februari 2016 pada jam pelajaran ke 1, 2 dan 3. Siswa yang hadir berjumlah 24 orang. Materi yang diberikan adalah operasi penjumlahan, pengurangan dan campuran pecahan yang berpenyebut tidak sama.

Adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan triomino pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Pada pertemuan kedua sebelum memulai pelajaran guru terlebih dahulu mengucapkan salam dan seluruh siswa menjawab salam dari guru, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmallah. Kemudian meminta siswa menyiapkan buku pelajaran matematikanya, selanjutnya guru menyampaikan judul pembelajaran hari ini yaitu operasi penjumlahan, pengurangan dan campuran pada pecahan berpenyebut tidak sama dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dimana tujuan setelah proses pembelajaran dilaksanakan diharapkan siswa dapat menentukan hasil operasi penjumlahan pada pecahan yang berpenyebut tidak sama, menentukan hasil operasi pengurangan pada pecahan yang berpenyebut tidak sama dan menentukan hasil operasi hitung campuran pecahan yang berpenyebut tidak sama. Setelah itu, guru mengingatkan siswa pada materi sebelumnya mengenai operasi penjumlahan, pengurangan dan campuran pada pecahan berpenyebut sama, beberapa siswa menjawab masih ingat dan sebagian siswa lagi menjawab tidak ingat. Kemudian guru melakukan tanya jawab supaya mereka ingat mengenai materi sebelumnya dengan meminta salah seorang siswa untuk menjelaskan mengenai operasi penjumlahan pecahan berpenyebut sama. Lalu siswa menjawab, dengan menjumlahkan pembilang pecahan tersebut, sedangkan penyebutnya tidak perlu dijumlahkan yaitu $\frac{a}{c} + \frac{b}{c} = \frac{a+b}{c}$. Guru mengatakan jawaban siswa adalah benar dan meminta seluruh siswa untuk memberikan tepuk tangan, selanjutnya

guru menunjuk siswa lain untuk menjelaskan bagaimana cara mengurangkan pecahan berpenyebut tidak sama. Lalu siswa menjawab dengan mengurangkan pembilang-pembilangnya sedangkan penyebutnya tidak dikurangkan (tetap), dan jawaban siswa benar, kemudian guru meminta seluruh siswa untuk memberikan tepuk tangan. Selanjutnya, guru menanyakan kepada seluruh siswa bagaimana cara mengerjakan operasi hitung campuran, lalu seluruh siswa serentak menjawab operasi hitung dikerjakan urut dari kiri, guru mengatakan “iya benar sekali”, dan memberikan beberapa contoh soal untuk lebih mengingatkan mereka pada materi sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Pada pertemuan kedua, guru menyajikan informasi mengenai operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berpenyebut tidak sama dan memberikan beberapa contoh soal dipapan tulis, lalu tiga orang siswa maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh guru. Setelah, tiga orang siswa selesai menjawab, lalu guru mengoreksi jawaban siswa, untuk dua orang siswa menjawab benar dan satu siswa yang menjawab kurang tepat. Kemudian, guru mempersilahkan tiga orang siswa tersebut untuk duduk kembali dan meminta seluruh siswa untuk memberikan tepuk tangan dan guru melakukan pembetulan terhadap jawaban kurang tepat dari salah satu siswa tadi agar semua siswa paham. Selanjutnya, setelah menyajikan informasi dan memberikan contoh soal selesai, guru menanyakan kepada seluruh siswa apakah mereka sudah paham cara mengerjakan operasi penjumlahan, pengurangan, dan campuran berpenyebut tidak sama, lalu beberapa siswa menjawab sudah mengerti dan sebagian siswa ada

yang belum mengerti. Pada materi ini memang lebih sulit karena mereka harus menyamakan terlebih dahulu penyebut tidak samanya dan untuk memudahkan mereka belajar operasi penjumlahan, pengurangan, dan campuran berpenyebut tidak sama, guru menjelaskan bahwa mereka harus mengerti dan hapal perkalian sedangkan kenyataannya dalam proses pembelajaran beberapa siswa masih ada yang tidak hapal perkalian, sehingga menyulitkan mereka dalam belajar materi ini, guru pun mencoba menjelaskan kembali sampai beberapa siswa yang tidak mengerti tadi mulai paham bagaimana cara mengerjakannya.



Gambar 4.6. Guru menyajikan informasi

Kemudian, setelah guru selesai menyajikan informasi. Guru mengajak siswa untuk bermain triomino lagi dan mereka sangat antusias. Untuk tahapan pembelajaran menggunakan metode permainan triomino pada pertemuan kedua sama saja dengan pertemuan pertama. Tahapan pembelajaran menggunakan metode permainan triomino pada pertemuan kedua ini, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok karena siswa yang hadir didalam kelas untuk mengikuti pelajaran hanya 24 orang berbeda dengan pertemuan pertama yang berjumlah 32 orang, lalu guru menyiapkan satu set peralatan triomino yang terdiri dari 6 buah papan matematika dan 96 buah segitiga matematika

lalu membagikan satu set peralatan triomino kepada masing-masing kelompok, dimana masing-masing kelompok mendapatkan 1 buah papan matematika dan 16 buah segitiga matematika. Untuk aturan permainannya masih sama dengan pertemuan pertama bedanya segitiga matematika pada pertemuan kedua ini berisikan soal dan jawaban mengenai operasi penjumlahan, pengurangan dan campuran berpenyebut tidak sama. Misal meletakkan segitiga matematika pertama $\frac{4}{9} - \frac{1}{6}$, menghitung hasil dari $\frac{4}{9} - \frac{1}{6}$ pada kertas, yaitu jawabannya $\frac{5}{18}$, mengambil segitiga matematika yang terdapat jawaban $\frac{5}{18}$, kemudian letakkan segitiga matematika yang terdapat jawaban $\frac{5}{18}$ tadi berhimpitan dengan segitiga matematika yang bernilai $\frac{4}{9} - \frac{1}{6}$ letakkan sesuai dengan gambar segitiganya, lakukan seperti itu sampai segitiga matematika habis dan papan matematika tersusun rapi jawabannya, kelompok yang segitiga matematika dan papan matematikanya paling cepat tersusun rapi maka dialah pemenangnya.

Pada pertemuan kedua ini tahapan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan triomino dapat terlaksana dengan baik, karena para siswa sudah mengerti bagaimana caranya bermain dengan menggunakan triomino dan mereka tidak bingung lagi bagaimana cara memainkannya berbeda dengan pertemuan pertama masih terdapat beberapa kelompok yang kurang paham terhadap metode permainan triomino



Gambar 4.7. Siswa bermain Triomino

Satu persatu segitiga matematika yang berisi soal dan jawaban mereka cocokkan dengan segitiga matematika yang lainnya dan menyusunnya di papan matematika dengan rapi. Kemudian guru melakukan pengecekan terhadap hasil permainan dari kelompok masing-masing dan mengumumkan juara-juaranya, kelompok yang terlebih dahulu menyusun triominonya dengan rapi untuk juara pertama adalah kelompok 3, juara kedua adalah kelompok 6, juara ke 3 adalah kelompok 5, juara ke 4 adalah kelompok 4, juara ke 5 adalah kelompok 1, dan juara ke 6 adalah kelompok 2. Kemudian guru memberikan hadiah pada kelompok yang juara 1, 2 dan 3 dan guru mengatakan untuk juara 4, 5, dan 6 jangan bersedih karena semua kelompok akan mendapatkan hadiah dan seluruh siswa pun sangat senang.



Gambar 4.8. Hasil dari kerja kelompok siswa saat bermain triomino.

c) Kegiatan Penutup

Setelah guru menyajikan informasi dan selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan triomino. Guru meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan mengenai operasi penjumlahan, pengurangan dan operasi hitung campuran berpenyebut tidak sama, siswa pun menjawab cara menjumlahkan pecahan berpenyebut tidak sama adalah samakan terlebih dahulu penyebut pecahan-pecahan tersebut dengan mencari KPK dari kedua pecahan itu, lalu jumlahkan kedua pecahan tersebut, untuk operasi pengurangan pada pecahan berpenyebut tidak sama, caranya yaitu samakan penyebut pecahan-pecahan tersebut dengan cara mencari KPK dari penyebut pecahan-pecahan tersebut dan untuk operasi hitung campuran pada pecahan berpenyebut tidak sama dikerjakan urut dari kiri. Kemudian guru mengatakan “iya, benar sekali” dan meminta kepada siswa-siswa yang lain untuk memberikan tepuk tangan.

Setelah proses tanya jawab selesai, guru memberikan latihan kepada siswa untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan pembelajaran. Guru membagikan soal latihan kepada setiap siswa tentang operasi penjumlahan, pengurangan dan operasi hitung campuran berpenyebut tidak sama sebanyak 3 soal, kemudian siswa menjawab soal-soal tersebut dan guru berkeliling untuk mengawasi siswa. Saat berkeliling guru masih menemukan sebagian siswa yang masih kesulitan dalam menjawab soal latihan. Guru meminta siswa yang sudah selesai

mengerjakan soal untuk mengumpulkan jawaban mereka kedepan untuk diperiksa dan dinilai oleh guru.

Setelah semua siswa selesai mengumpulkan jawaban mereka kedepan, kemudian guru mengingatkan bahwa besok diadakan tes akhir. Jadi, guru meminta siswa untuk mempelajari materi sebelumnya mengenai operasi bilangan pecahan berpenyebut sama dan pelajari lagi pelajaran hari ini mengenai operasi bilangan pecahan berpenyebut tidak sama dan semua siswa menjawab “iya bu”, kemudian guru memberikan nasehat supaya lebih giat lagi belajar dirumah, dan guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah bersama-sama dengan siswa dan memberi salam.

D. Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa

1. Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Tes Akhir

Tes akhir dilakukan untuk mengetahui hasil belajar di kelas eksperimen. Tes dilakukan pada pertemuan ketiga di kelas eksperimen. Jumlah siswa yang mengikuti tes akhir ini berjumlah 30 orang. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.9. berikut ini.

Tabel. 4.3. Distribusi Jumlah Siswa yang Mengikuti Tes Akhir

	Kelas Eksperimen
Tes akhir program pembelajaran	30 orang
Jumlah siswa seluruhnya	30 orang

Berdasarkan tabel 4.9. di atas dapat diketahui bahwa pada pelaksanaan tes akhir di kelas eksperimen diikuti oleh 30 siswa atau 100%.

Rangkuman hasil belajar siswa dari tes akhir yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Deskripsi Hasil Tes Akhir Siswa

	Kelas Eksperimen
Mean	87
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	61

Dari tabel 4.10. di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil pembelajaran siswa berada pada angka 87 selain itu nilai maksimum yang diperoleh siswa pada angka 100. Sedangkan nilai minimum yang diperoleh siswa pada angka 61.

Adapun distribusi frekuensi hasil tes akhir siswa kelas eksperimen dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Akhir Siswa

Nilai	F	Keterangan
80 ke atas	21	Baik Sekali
66 – 79	8	Baik
56 – 65	1	Cukup
46 – 55	0	Kurang
45 kebawah	0	Gagal
Σ	30	

Berdasarkan tabel 4.11 di atas dapat di ketahui bahwa pada kelas penelitian terdapat 6 siswa yang mendapat nilai 100 dan 15 siswa yang mendapat nilai 89 termasuk kualifikasi baik sekali, 6 siswa yang mendapat nilai 78, 1 siswa yang mendapat nilai 72 dan 1 siswa yang mendapat 67 yang termasuk kualifikasi baik, dan 1 siswa yang mendapat nilai 61 termasuk kualifikasi cukup. Nilai rata-

rata secara keseluruhan 87 dan termasuk kualifikasi baik sekali. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11.

E. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan Triomino.

Setelah proses pembelajaran dan tes akhir dilaksanakan, maka selanjutnya memberikan angket kepada siswa dan meminta siswa untuk mengisi angket tersebut. Dalam pengisian angket tidak terdapat kendala yang berarti, karena pernyataan-pernyataan yang dibuat mudah untuk dipahami dan dimengerti untuk siswa SD. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan triomino. Angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan metode permainan Triomino.

Tabel 4.12 Respon Siswa Terhadap Penggunaan Metode Permainan Triomino Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan.

No	Pertanyaan	Pilihan	Kualifikasi	Pilihan	Kualifikasi
		Ya		Tidak	
1	Apakah belajar dengan menggunakan metode permainan triomino dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan pecahan membuat kamu lebih bersemangat belajar?	96,55%	Sangat Baik	3,45%	Sangat Kurang
2	Saat guru menggunakan metode permainan Triomino dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan pecahan, apakah kamu merasa senang?	89,66%	Sangat Baik	10,34%	Sangat Kurang

Lanjutan.Tabel 4.12 Respon Siswa Terhadap Penggunaan Metode Permainan Triomino Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan

No	Pertanyaan	Pilihan	Kualifik asi	Pilihan	Kualifik asi
		Ya		Tidak	
3	Apakah kalian merasa tertarik ketika belajar matematika pada materi operasi bilangan pecahan dengan menggunakan metode permainan triomino	93,10%	Sangat Baik	6,90 %	Sangat Kurang
4	Apakah kamu merasa tidak bosan saat guru menggunakan metode permainan Triomino dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan pecahan?	89,66%	Sangat Baik	10,34%	Sangat Kurang
5	Apakah kamu tidak merasa mengantuk saat guru menggunakan metode permainan Triomino dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan pecahan?	86,20%	Sangat Baik	13,79%	Sangat Kurang
6	Dengan pembelajaran metode permainan Triomino, saya menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dikelas?	93,10%	Sangat Baik	6,90 %	Sangat Kurang
7	Pembelajaran matematika menggunakan metode permainan Triomino merupakan hal yang baru bagi saya?	93,10%	Sangat Baik	6,90 %	Sangat Kurang
8	Pembelajaran matematika menggunakan metode permainan triomino membuat saya tidak tegang selama mengikuti pembelajaran matematika berlangsung?	79,31%	Baik	20,69%	Sangat Kurang
9	Pembelajaran matematika menggunakan metode permainan triomino mempermudah saya mengingat pelajaran yang telah dipelajari?	93,10%	Sangat Baik	6,90 %	Sangat Kurang
10	Pembelajaran matematika menggunakan metode permainan triomino membuat belajar lebih menyenangkan?	96,55%	Sangat Baik	3,45 %	Sangat Kurang

Dari hasil aktivitas respon siswa kelas IV B yang berjumlah 29 siswa tersebut, pada pertanyaan pertama terdapat 28 siswa atau sama dengan 96,55 % yang menjawab belajar dengan menggunakan metode permainan triomino pada materi operasi bilangan pecahan membuat lebih bersemangat dan terdapat 1 orang siswa atau sama dengan 3,45 % yang menjawab tidak bersemangat saat belajar dengan menggunakan metode permainan triomino pada materi operasi bilangan pecahan.

Pada pertanyaan kedua terdapat 26 siswa atau sama dengan 89,66 % yang menjawab merasa senang saat guru menggunakan metode permainan triomino dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan pecahan dan terdapat 3 orang atau sama dengan 10,34 % yang menjawab tidak senang saat guru menggunakan metode permainan triomino dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan pecahan.

Pada pertanyaan ketiga terdapat 27 siswa atau sama dengan 93,10 % yang menjawab merasa tertarik ketika belajar matematika menggunakan metode permainan triomino pada materi operasi bilangan pecahan dan terdapat 2 orang atau 6,90 % yang menjawab tidak merasa tertarik ketika belajar matematika menggunakan metode permainan triomino pada materi operasi bilangan pecahan.

Pada pertanyaan keempat terdapat 26 siswa atau sama dengan 89,66 % yang menjawab tidak merasa bosan saat guru menggunakan metode permainan triomino pada materi operasi bilangan pecahan dan 3 orang atau 10,34 % yang

menjawab merasa bosan saat guru menggunakan metode permainan triomino pada materi operasi bilangan pecahan.

Pada pertanyaan kelima terdapat 25 orang atau sama dengan 86,20 % yang menjawab tidak merasa mengantuk saat guru menggunakan metode permainan triomino pada materi operasi bilangan pecahan dan terdapat 4 siswa atau sama dengan 13,79 % yang menjawab merasa mengantuk saat guru menggunakan metode permainan triomino pada materi operasi bilangan pecahan.

Pada pertanyaan keenam terdapat terdapat 27 siswa atau sama dengan 93,10 % yang menjawab merasa lebih aktif saat guru menggunakan metode permainan triomino pada materi operasi bilangan pecahan dan terdapat 2 siswa atau sama dengan 6,90 % yang menjawab merasa tidak aktif saat guru menggunakan metode permainan triomino pada materi operasi bilangan pecahan.

Pada pertanyaan ketujuh terdapat 27 siswa atau sama dengan 93,10 % yang menjawab bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode permainan triomino merupakan hal yang baru dan terdapat 2 siswa atau sama dengan 6,90 % yang menjawab bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode permainan triomino merupakan hal yang tidak baru.

Pada pertanyaan kedelapan terdapat 23 siswa atau sama dengan 79,31 % yang menjawab tidak merasa tegang saat mengikuti pembelajaran matematika menggunakan metode permainan triomino dan terdapat 6 siswa atau sama dengan 20,69 % yang menjawab merasa tegang saat mengikuti pembelajaran matematika menggunakan metode permainan triomino.

Pada pertanyaan kesembilan terdapat 27 siswa atau sama dengan 93,10 % yang menjawab bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode permainan triomino mempermudah siswa mengingat pelajaran yang telah dipelajari dan terdapat 2 siswa atau sama dengan 6,90 % yang menjawab bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode permainan triomino tidak mempermudah siswa mengingat pelajaran yang telah dipelajari.

Pada pertanyaan kesepuluh terdapat 28 siswa atau sama dengan 96,55 % yang menjawab bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode permainan triomino membuat belajar lebih menyenangkan dan terdapat 1 siswa atau sama dengan 3,45 % yang menjawab bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode permainan triomino membuat belajar tidak menyenangkan.

Dengan demikian berdasarkan perhitungan diatas rata-rata presentase respon siswa yang menjawab ya sebesar 91,03 % dan rata-rata presentase respon siswa yang menjawab tidak sebesar 8,97 %, karena rata-rata presentase respon siswa yang menjawab ya sebesar 91,03 % yang memenuhi kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan triomino siswa kelas IV B SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin mendapatkan respon yang sangat baik.

F. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode permainan triomino yang dibagi menjadi dua pertemuan yaitu pertemuan pertama membahas mengenai operasi penjumlahan, pengurangan dan campuran berpenyebut sama dan pertemuan kedua membahas mengenai operasi penjumlahan, pengurangan dan campuran berpenyebut tidak sama. Penggunaan metode permainan triomino pada pertemuan pertama sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah yang di RPP, tetapi kendalanya terletak diwaktu, diRPP waktu yang disediakan adalah 40 menit, sedangkan pada pelaksanaannya lebih dari waktu yang telah disediakan, itu terjadi karena metode permainan triomino ini masih baru bagi mereka, jadi guru harus berulang-ulang kali untuk menjelaskan dan mempraktikkan cara bermain triomino agar mereka mengerti sehingga waktu yang telah di tentukan dalam RPP tidak sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran dikelas penelitian. Pada pertemuan kedua, pelaksanaan pembelajaran dengan metode permainan triomino kendalanya terletak diwaktu dan kelompok, kendala waktu disini adalah mengenai soal triomino, karena soal triomino untuk pertemuan kedua adalah mengenai operasi bilangan pecahan berpenyebut tidak sama, oleh karena itu mereka memerlukan waktu yang lebih lama untuk menghitung dibandingkan pertemuan pertama yang hanya operasi bilangan pecahan berpenyebut sama dan kendala kelompok yang maksud disini, karena pada RPP siswa seharusnya dibagi menjadi delapan kelompok dengan masing-masing anggota empat orang, tetapi pada pelaksanaannya siswa

yang berada dikelas hanya 24 orang. Jadi, siswa yang berjumlah 24 orang tadi dibagi menjadi 6 kelompok dengan masing-masing anggota kelompok tetap 4 orang, tetapi pelaksanaannya sudah sesuai dengan langkah-langkah permainan triomino karena siswa sudah mengerti bagaimana aturan permainan triomino dan sudah pernah mencoba permainannya di pertemuan pertama.

2. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode permainan triomino hasil tes akhir menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes akhir siswa pada materi operasi bilangan pecahan di kelas penelitian sebesar 87 yakni berada pada kualifikasi baik sekali dan sudah sesuai dengan yang diharapkan dan hal ini memenuhi kriteria konsep belajar tuntas.
3. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode permainan triomino, untuk rata-rata presentase respon siswa yang menjawab ya sebesar 91,03 % dan rata-rata presentase respon siswa yang menjawab tidak sebesar 8,97 %, karena rata-rata presentase respon siswa yang menjawab ya sebesar 91,03 % yang memenuhi kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan triomino siswa kelas IV B SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin mendapatkan respon yang sangat baik dan sudah sesuai dengan yang diharapkan.