ARTIKEL

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGUBAH PECAHAN KE BENTUK PERSEN DAN DESIMAL SERTA SEBALIKNYA DENGAN METODE BERMAIN SISWA KELAS V SDN KARANGREJO I KECAMATAN NGASEM KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

IMPROVEMENT OF ABILITY TO CHANGE INFRINGEMENT TO PERCENT AND DESIMAL FORMS AND OTHERWISE WITH STUDENT CLASS METHODS V SDN KARANGREJO I SUB DISTRICT NGASEM DISTRICT KEDIRI YEARLY STUDY 2016/2017

Oleh:

PRASIWI FEMILAWATI

NPM: 12.1.01.10.0478P

Dibimbing oleh :

1. **Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.**
2. **Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Prasiwi Femilawati
NPM	: 12.1.01.10.0478P
Telepun/HP	: 085648373400
Alamat Surel (Email)	: prafetoh@gmail.com
Judul Artikel	: Peningkatan Kemampuan Mengubah Pecahan ke Bentuk Persen dan Desimal serta Sebaliknya dengan Metode Bermain Siswa Kelas V SDN Karangrejo I Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K.H. Ahmad Dahlan 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulid merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 28 Juli 2017
Pembimbing I,	Pembimbing II,	Penulis,
Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. NIDN. 0725076201	Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. NIDN. 0704078402	Prasiwi Femilawati NPM. 12.1.01.10.0478P

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGUBAH PECAHAN KE BENTUK PERSEN DAN DESIMAL SERTA SEBALIKNYA DENGAN METODE BERMAIN SISWA KELAS V SDN KARANGREJO I KECAMATAN NGASEM KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Prasiwi Femilawati
NPM: 12.1.01.10.0478P
prafetoh@gmail.com
Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. dan Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Matematika selain sebagai sumber dari ilmu yang lain juga merupakan sarana berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kenyataannya, rata-rata kemampuan belajar matematika siswa pada kompetensi dasar mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya di SDN Karangrejo I Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri masih di bawah KKM yang ditentukan. Hal itu disebabkan proses pembelajaran cenderung *teacher-centered*, untuk itulah diperlukan metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan metode bermain. Hal ini dikarenakan dunia anak tidak dapat lepas dari permainan. Diharapkan dengan metode ini, siswa belajar dalam waktu yang bersamaan siswa juga menikmatinya.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah: (1) untuk mengungkapkan kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya dengan metode bermain; (2) untuk mengungkapkan peningkatan kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya dengan penerapan metode bermain.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes untuk mengumpulkan data kemampuan siswa dan lembar observasi digunakan untuk mengukur keefektifan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode bermain dapat dapat mengoptimalkan peran serta guru, peran serta siswa dan kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya. Hasil kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya pada siklus I mencapai 74,17 dan mencapai 82,23 pada siklus II. Dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan siswa sebesar 8,06.

KATA KUNCI : metode bemain, kemampuan, pecahan

IMPROVEMENT OF ABILITY TO CHANGE INFRINGEMENT TO PERCENT AND DESIMAL FORMS AND OTHERWISE WITH STUDENT CLASS METHODS V SDN KARANGREJO I SUB DISTRICT NGASEM DISTRICT KEDIRI YEARLY STUDY 2016/2017

Prasiwi Femilawati
NPM: 12.1.01.10.0478P
prafetoh@gmail.com
Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. and Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRACT

Math other than as a source of other science is also a means of logical, analytical, systematic, critical, and creative thinking, as well as the ability to cooperate. In fact, the average of students' math learning ability on basic competence turns fractions into the form of percent and decimal and vice versa in SDN Karangrejo I Ngasem District Kediri Regency is still under the determined KKM. This is because the learning process tends to teacher-centered, for that is necessary method that can improve student's learning motivation. One way that can be applied is by the method of play. This is because the world of children can not be separated from the game. It is expected that with this method, students learn at the same time students also enjoy it.

The purpose of this research is: (1) to reveal the ability to change the fractions to form percent and decimal and vice versa by the method of play; (2) to disclose an increase in the ability to change fractions to the form of percent and decimal and vice versa with the application of play methods.

The research conducted is qualitative research with Classroom Action Research type (PTK). Data collection was done by using test method to collect data of student ability and observation sheet used to measure the effectiveness of teaching and learning process.

Based on the results of the research, the application of play methods can optimize the role of teachers, the role of students and the ability to change the fractions to form percent and decimal and vice versa. The results of the ability to change the fractions to form percent and decimal and vice versa in cycle I reached 74.17 and reached 82.23 in cycle II. With the application of play methods in learning can increase the ability to change the fractions to form percent and decimal and vice versa, this is indicated by the increase in student ability of 8.06.

KEYWORDS: method of play, ability, fractional

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Tujuan yang pertama dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar adalah memberikan penekanan pada penataan nalar dan pembentukan sikap, selanjutnya diharapkan dapat memberikan penekanan pada ketrampilan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Lebih lanjut standar kompetensi mata pelajaran matematika di sekolah dasar dalam Depdiknas (2006: 94), meliputi: bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Untuk kelas V diajarkan materi bilangan yang meliputi: (1) melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah, dan (2) menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah. Untuk materi geometri, meliputi: (1) menggunakan pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan dalam pemecahan masalah; (2) menghitung luas bangun datar sederhana dan menggunakannya dalam pemecahan masalah; (3) menghitung volume kubus dan balok dan menggunakannya dalam pemecahan masalah; dan (4) memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun.

Salah satu standar kompetensi mata pelajaran matematika kelas V SD adalah menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah, dengan kompetensi dasar mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya. Indikator-indikator kompetensi dasar ini meliputi menafsirkan pecahan biasa ke bentuk persen, menafsirkan bentuk persen ke pecahan biasa, menafsirkan pecahan biasa ke pecahan desimal, serta menafsirkan pecahan desimal ke pecahan biasa. Dari indikator tersebut diharapkan siswa dapat menafsirkan pecahan biasa ke bentuk persen, menafsirkan bentuk persen ke pecahan biasa, menafsirkan pecahan biasa ke pecahan desimal, serta menafsirkan pecahan desimal ke pecahan biasa.

Akan tetapi, kenyataannya kemampuan belajar siswa kelas V SDN Karangrejo I pada kompetensi dasar mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi belajar siswa.

Salah satu cara yang dapat meningkatkan motivasi belajar adalah dengan metode bermain. Sudirman (1996: 113) menjelaskan bahwa "Metode bermain dimaknai sebagai cara penyajian pelajaran dengan melalui sebuah permainan dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu."

Dengan penggunaan metode bermain diharapkan siswa dapat belajar dalam suasana senang dan nyaman. Melakukan kegiatan bermain yang mengandung nilai-nilai pembelajaran dapat mengubah suasana tegang dan kaku dalam kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih santai dan menyenangkan. Hal ini didukung oleh Laila, Alfi dan Moh. Basori (2013) yang memberi pernyataan **"***The learning process should be conducted in an interactive, fun, challenging, and motivating the students to participate actively."* Bahwa selama proses pembelajaran, antara siswa dan guru harus terjadi interaksi yang menyenangkan dan menantang sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran

2. Rumusan Masalah

Masalah penelitian ini dapat dirumuskan dan dipecahkan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya dengan metode bermain pada siklus I dan siklus II siswa kelas V SDN Karangrejo I Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2016/2017?
2. Adakah peningkatan kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya dengan penerapan metode bermain pada siswa kelas V SDN Karangrejo I Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2016/2017?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. mendeskripsikan kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya dengan metode bermain pada siklus I dan siklus II siswa kelas V SDN Karangrejo I Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2016/2017,

2. mendeskripsikan peningkatan kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya dengan penerapan metode bermain pada siswa kelas V SDN Karangrejo I Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2016/2017.

B. METODE

1. Subjek dan Setting Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Karangrejo I Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 anak, terdiri dari 18 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangrejo I yang terletak di Jalan Joyoboyo Dusun Kweden Desa Karangrejo Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 pertemuan, dengan waktu mmasi ng-masing 2 x 35 menit. Setiap akhir siklus diberikan soal evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya.

Siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Tahap perencanaan terdiri atas: (1) menentukan kolaborator; (2) membuat perangkat pembela-jaran; dan (3) mengembangkan instrumen penelitian.

Tahap tindakan terdiri atas: (1) guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun; (2) guru menyiapkan kartu permainan yang berisi konsep mengubah pecahan; (3) setiap siswa mendapat satu kartu; (4) siswa memikirkan jawaban; (5) siswa mencari pasangan kartunya; (6) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberikan poin; (7) kartu dikocok lagi; dan (8) kesimpulan atau penutup.

Tahap observasi dilakukan kolaborator bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran oleh guru, terdiri atas: pengamatan terhadap siswa dan pengamatan terhadap guru.

Tahap refleksi dilakukan di akhir siklus untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan kemudian melakukan perbaikan bilamana diperlukan.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) lembar observasi guru, berfungsi untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran; (2) lembar observasi siswa, digunakan untuk mendapatkan data tentang keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran.; (3) soal permainan, digunakan untuk mendapatkan data kemampuan siswa mengubah pecahan ke bentuk pesen dan desimal serta sebaliknya pada setiap pertemuan; dan (4) soal tes evaluasi, digunakan untuk mendapatkan data kemampuan siswa mengubah pecahan ke bentuk pesen dan desimal serta sebaliknya pada tiap-tiap siklus.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya pada siklus I adalah 74,17, dengan prosentase ketuntasan klasikal 60%. Sedangkan pada siklus II hasil kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya sebesar 82,23 dengan prosentase ketuntasan klasikal 80%.

Dari hasil pembelajaran siklus I dan siklus II terdapat peningkatan kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya sebesar 8,06 dan peningkatan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 20%.

Peningkatan kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya tersebut didukung oleh data ketuntasan belajar siswa, hasil observasi siswa dalam pembelajaran, dan hasil observasi guru dalam pembelajaran.

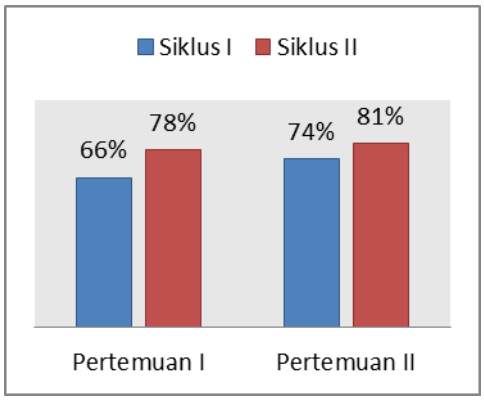
Data Ketuntasan Belajar Siswa

Siklus	Tuntas	Tidak Tuntas	Ketuntasan Belajar
I	18	12	60%
II	24	6	80%

Pada siklus I terdapat 18 siswa tuntas belajar, kemudian bertambah menjadi 24 siswa pada siklus II. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas belajar pada siklus I sebanyak 12 siswa

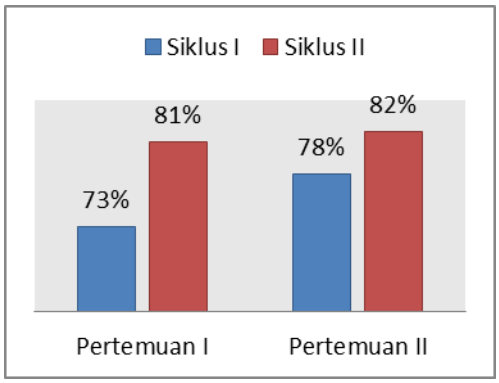
berkurang menjadi 6 siswa pada siklus II. Sehingga diperoleh ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 60% dan ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 80%, terdapat kenaikan sebesar 20%.

Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran



Hasil observasi siswa pada pertemuan I siklus I adalah 66%, dan pada pertemuan I siklus II adalah 78%, terdapat peningkatan sebesar 12%. Sedangkan hasil observasi siswa pada pertemuan II siklus I adalah 74%, dan pada pertemuan II siklus II adalah 81%, terdapat peningkatan sebesar 7%.

Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran



Hasil observasi guru pada pertemuan I siklus I adalah 73%, dan pada pertemuan I siklus II adalah 81%, terdapat peningkatan sebesar 8%. Sedangkan hasil observasi guru pada pertemuan II siklus I adalah 78%, dan pada pertemuan II siklus II adalah 82%, terdapat peningkatan sebesar 4%.

D. PENUTUP

1. Simpulan

Hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut.

a. Hasil kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya pada siklus I sebesar 74,17 dan pada siklus II sebesar 82,23.

b. Terdapat peningkatan kemampuan mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya dari siklus I ke siklus II, dari 74,17 menjadi 82,23, meningkat sebesar 8,06.

2. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian tindakan kelas tersebut, diberikan saran sebagai berikut.

a. Untuk guru,
   1) guru harus mengembangkan pengetahuan tentang berbagai metode pembelajaran yang menarik motivasi belajar siswa;
   2) guru harus mampu menganalisis metode pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan, kemudian menerapkan dalam pembelajaran;
   3) guru harus selalu memantau aktivitas siswa untuk menghindari kesalahan dalam memahami konsep.
b. Untuk siswa,
   1) siswa hendaknya mempunyai motivasi untuk belajar;
   2) siswa hendaknya disiplin dalam mengikuti pembelajaran;
   3) siswa tidak boleh merasa malu untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari siswa atau guru selama proses pembelajaran;
   4) siswa hendaknya dapat saling membantu dan mendiskusikan soal-soal yang dianggap sulit dengan temannya;

E. DAFTAR PUSTAKA

Ainurrahman. 2009. *Strategi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: CV. Pustaka Ilmu.

Depdiknas. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta: Depdiknas.

Faizi, Mastur. 2012. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. Yogyakarta: Diva Press.

Hamid, Sholeh. 2011. *Metode Edutainment.* Jogjakarta: Diva Press.

Laila, Alfi dan Moh. Basori. 2013. *Development of Teaching Materials with Indonesian Cooperative Model for Improving Interpersonal and Intrapersonal Intelligence Children at Elementary School Fifth Grade. In Proceeding International Seminar "Optimizing Of Multiple Intelligences To Exaggerate Human Potential Towards Virtuous Character"*, Vol. 1 (No. 1), pp. 1-8, ISBN 978-602-14483-2-8: 47-57.

Long, Lynette. 2003. *Pecahan yang Menakjubkan.* Bandung: Pakar Raya.

Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Ngapiningsih & Anna Yuni Astuti. 2011. *Inti Sari Matematika.* Klaten: PT Intan Pariwara.

Nuraini, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Purwanto, M. Ngalim. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudirman N, dkk. 1996. *Ilmu Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 2005. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Suherman, Erman. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sukayati. 2003. *Pecahan : Bahan Pelatihan Supervisi Pengajaran untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: PPPG Matematika

Jakarta: Penerbit Erlangga.

Tiurlina. 2013. *Metode Pembelajaran Matematika, Bermain Sambil Belajar dan Penemuan dalam Matematika*, (Online), tersedia: https://www.academia.edu/5400270/Metode_METODE_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_BERMAIN_SAMBIL_BELAJAR_DAN_PENEMUAN_DALAM_MATEMATIKA, diunduh 16 Januari 2016.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran (cet.1)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Zaini, Hisyam. 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD *(Center for Teaching Staff Development)* IAIN Sunan Kalijaga.