

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan di sekolah dasar seharusnya membuahkan hasil belajar berupa perubahan pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan tujuan kelembagaan sekolah dasar.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”, dan ayat (3) menegaskan bahwa “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang”.

Oleh karena itu, mengingat betapa pentingnya pendidikan bagi peserta didik di era globalisasi ini maka setiap guru yang mengajar di kelas I pasti menginginkan peserta didiknya mampu membaca, menulis, dan berhitung dengan lancar agar memudahkan siswa pada mata pelajaran yang lain. Kegiatan membaca, menulis, dan berhitung merupakan kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sehingga sejak di SD siswa dibekali keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Hal ini didukung oleh pendapat Akhadiyah (2007:49) yang menyatakan bahwa pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung mempunyai peranan yang sangat penting, sebab melalui pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung guru dapat memilih bahan ajar yang dapat memudahkan penanaman nilai-nilai Pancasila yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan usia siswa kelas I yang suka bermain, maka pelajaran membaca, menulis, dan berhitung permulaan sebaiknya dibawa kedalam suasana permainan yang menyenangkan misalnya, membaca dan menulis dengan menggunakan permainan bahasa dan berhitung dengan permainan teka-teki menggunakan angka dengan harapan belajar sambil bermain dapat meningkatkan kemampuan siswa yang tidak lancar dalam membaca menulis, dan berhitung permulaan. Sabarti Akhadiah (2007: 23) menyebutkan ciri-ciri kegiatan membaca diantaranya yaitu membaca harus lancar, artinya pembaca harus dapat membedakan antara tulisan dengan makna yang terkandung dalam tulisan itu. Begitu pula dengan berhitung anak harus dapat menghitung dengan lancar dan membedakan angka dari yang terkecil hingga yang terbesar. Membaca, menulis, dan berhitung permulaan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mempelajari pelajaran di sekolah. Makin cepat siswa dapat membaca, menulis, dan berhitung dengan lancar, makin besar peluang untuk dapat memahami dan mempelajari pelajaran di sekolah. Sesuai dengan target kurikulum semua siswa harus dapat menguasai minimal 14 huruf.

Untuk menarik minat dan perhatian siswa terhadap materi yang diberikan, seyogyanya pengajaran membaca, menulis, dan berhitung dilengkapi dengan alat peraga. Penggunaan alat peraga sangat besar manfaatnya untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Kreativitas guru dalam membuat alat peraga yang sesuai dengan materi pelajaran sangat

menentukan bagi kelancaran pelaksanaan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung permulaan.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan, secara umum pembelajaran di kelas I SDN 3 Kebagusan belum dilaksanakan secara optimal. Pada pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung guru hanya menulis di papan tulis dan siswa menirukan apa yang dibacakan oleh guru. Suasana kelas yang kurang kondusif terlihat adanya beberapa siswa sering bermain sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran juga kurang melibatkan siswa, hanya berlangsung satu arah guru mengajar sedangkan siswa mendengarkan penjelasan guru. Guru juga tidak menggunakan alat peraga pembelajaran. Pembelajaran seperti ini terkesan tidak kondusif dan tidak menyenangkan dan berakibat pada rendahnya tingkat kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema keluarga.

Rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema keluarga salah satunya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang belum bervariasi. Siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar, dan siswa menjadi malas. Upaya yang dilakukan guru sebagai tenaga pendidik sebaiknya menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas yang mampu membuat peserta didik lebih aktif sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil belajar siswa tema keluarga kelas I SDN 3 Kebagusan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data hasil belajar tema keluarga siswa kelas I SDN 3 Kebagusan Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
1	86 – 90	1	5	Tuntas
2	81 – 85	0	0	Tuntas
3	76 – 80	2	10	Tuntas
4	71 – 75	1	5	Tuntas
5	66 – 70	1	5	Tuntas
6	61 – 65	1	5	Tuntas
7	56 – 60	10	50	Tidak tuntas
8	51 – 55	4	20	Tidak tuntas
	Jumlah	20	100	

Sumber: Rekapitulasi Dokumen Hasil Belajar tema keluarga siswa Kelas I SDN 3 Kebagusan Tahun Pelajaran 2011/2012.

Hasil belajar siswa tergolong kurang memuaskan, hal ini terlihat dari rata-rata nilai akhir semester genap masih dibawah KKM yang ditetapkan sekolah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65 belum bisa dicapai oleh siswa. Dari 20 siswa hanya 6 orang atau 30% siswa yang nilai rata-ratanya mencapai KKM.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menggunakan permainan kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga siswa kelas I SD Negeri 3 Kebagusan dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran tema keluarga. Dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti yang diinginkan.

Cara tersebut diharapkan dapat mengatasi masalah siswa yang tidak lancar dalam membaca, menulis, dan berhitung permulaan. Tetapi efektivitas dari sistem pembelajaran menggunakan permainan kartu huruf dan kartu angka dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema keluarga masih perlu di uji kembali.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mencoba melakukan perbaikan pembelajaran tema keluarga menggunakan metode bermain kartu huruf dan angka bagi siswa kelas I SDN 3 Kebagusan, Kecamatan Gedongtataan, Kabupaten Pesawaran tahun pelajaran 2012/2013.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, selanjutnya dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat .
3. Kurangnya kreativitas guru dalam membuat alat peraga pembelajaran di kelas.
4. Guru belum menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.
5. Rendahnya aktivitas belajar siswa
6. Rendahnya hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa masih dibawah KKM yang ditetapkan (65). Siswa yang tuntas hanya 30% (6 orang).

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema keluarga di kelas I SD Negeri 3 Kebagusan, Kecamatan Gedongtataan, Kabupaten Pesawaran. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah metode bermain kartu huruf dan angka dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas I SDN 3 Kebagusan dalam pembelajaran tema keluarga tahun pelajaran 2012/2013?
2. Bagaimanakah metode bermain kartu huruf dan angka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 3 Kebagusan dalam pembelajaran tema keluarga tahun pelajaran 2012/2013?

### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas I SDN 3 Kebagusan melalui metode bermain kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga tahun pelajaran 2012/2013.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 3 Kebagusan melalui metode bermain kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga tahun pelajaran 2012/2013.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat:

### **1. Bagi Siswa**

- a). Dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas I SDN 3 Kebagusan melalui metode bermain kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga.
- b). Dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 3 Kebagusan melalui metode bermain kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga.
- c) Dapat membantu siswa kelas I SDN 3 Kebagusan yang mengalami kesulitan pada pelajaran membaca, menulis dan berhitung dengan permainan kartu huruf dan angka.

### **2. Bagi Guru**

- a). Dapat memiliki kemampuan untuk memperbaiki proses pembelajaran tema keluarga pada kelas I SDN 3 Kebagusan.
- b). Mendapatkan kesempatan untuk berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri pada pembelajaran tema keluarga.
- c) Memberi masukan kepada guru kelas satu dalam pembelajaran tema keluarga.

### **3 Bagi Sekolah**

- a) Dapat memperbaiki hasil pembelajaran bagi siswa sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

- b) Dapat memberikan gambaran tingkat kreativitas dan kemampuan siswa kelas I SD Negeri 3 Kebagusan tentang permainan kartu huruf dan kartu angka.
- c) Bahan masukan bagi sekolah untuk bahan pertimbangan dalam membuat rencana pendidikan dan pengajaran selanjutnya.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Belajar dan Pembelajaran**

Istilah belajar sudah dikenal luas di berbagai kalangan walaupun sering disalahartikan atau diartikan secara pendapat umum saja. Untuk memahami konsep belajar secara utuh perlu digali lebih dulu bagaimana para pakar pendidikan mengartikan konsep belajar.

Pengertian belajar secara komprehensif diberikan oleh Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008:1.5) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan, dan sikap. Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Oleh karena itu, proses terjadinya perubahan tingkah laku dengan tanpa adanya usaha tidak disebut belajar.

Sedangkan pembelajaran menurut Gagne, Briggs, dan Wager (dalam Winataputra, 2008:1.19), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Sementara dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 20

berbunyi tentang Sisdiknas dirumuskan bahwa, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam konsep tersebut terkandung 5 konsep, yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Pembelajaran dalam arti luas merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu teori belajar yang dapat dijadikan inspirasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah Teori Belajar Konstruktivisme. Muchith (2008:7), menjelaskan bahwa pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman nyata bagi siswa, sehingga model pembelajarannya dilakukan secara natural. Penekanan teori konstruktivisme bukan pada membangun kualitas kognitif, tetapi lebih pada proses untuk menemukan teori yang dibangun dari realitas lapangan.

Muchith (2008:7) juga mengatakan belajar bukanlah proses teknologi (robot) bagi siswa, melainkan proses untuk membangun penghayatan terhadap suatu materi yang disampaikan. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi yang bersifat normatif (tekstual) tetapi juga menyampaikan materi yang bersifat kontekstual.

Implikasi dan aplikasi dalam pembelajaran konstruktivisme adalah mendorong siswa bersikap lebih otonom dalam menterjemahkan pengetahuan yang diperoleh, melalui memecahkan masalah yang riil, kompleks dan

bermakna bagi siswa, dialog dalam kelompok belajar bersama, bimbingan dalam proses pembentukan pemahaman.

## **B. Kreativitas Belajar**

Mengembangkan kompetensi berpikir kritis, kreatif, dan produktif di kalangan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam era persaingan global, karena tingkat kompleksitas permasalahan dalam segala aspek kehidupan modern ini semakin tinggi. Kemampuan berpikir kritis, kreatif dan produktif tergolong kompetensi tingkat tinggi dan dapat dipandang sebagai kelanjutan dari kompetensi dasar (Sudiarta 2011:1). Berpikir kritis merupakan salah satu jenis berpikir yang difokuskan pada apakah sesuatu dapat dipercaya atau tidak (Rofiuddin, 2003:23). Sedangkan Isaken, Dorval & Treffinger (dalam Aristiwi, 2012:14) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk mengkonstruksi atau menghasilkan berbagai respon yang mungkin, ide-ide, opsi-opsi atau alternatif-alternatif untuk suatu permasalahan atau tantangan.

Kreativitas dapat digunakan untuk memprediksi keberhasilan belajar. Namun sebenarnya setiap orang adalah kreatif. Untuk mendapatkan orang yang demikian perlu adanya latihan dan bimbingan dari orang tua ataupun guru. Kreativitas siswa sekarang ini berkembang lambat dan frekuensi belajar siswa yang kurang. Hal ini dikarenakan sistem pendidikan yang senantiasa bergantung pada pendidik. Akibatnya siswa kurang bersemangat untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi. Siswa kurang memiliki tingkah laku

yang kritis bahkan cara berfikir untuk mengeluarkan ide-ide yang sifatnya inovatif pun terkesan lambat (Wahyuni, 2009: 2).

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi yang kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif (Khotimah, 2009:4). Kreativitas akan menimbulkan sikap kritis, yang mana sikap kritis ini hanya akan dimiliki oleh individu yang mempunyai kecerdasan tinggi yang pada akhirnya akan mendorong untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi (Wahyuni,2009:4).

Kemahiran yang dikaitkan dengan berpikir kritis diturunkan dari kemahiran dasar-dasar berpikir yang terdiri atas dua komponen pokok, yaitu afektif dan kognitif. Komponen afektif terdiri atas memperhatikan kejelasan, memperhatikan alasan, memperbaiki kesalahan, dapat dipercaya, memanfaatkan situasi, berupaya tetap relevan, berpegang pada originalitas, memperhitungkan alternatif terbuka, memadukan bukti dan rasio, cermat, sistematis, sensitif dan menggunakan hasil pemikiran.

Komponen kognitif terdiri atas pemfokusan pertanyaan, menganalisis argumen, menggunakan pertanyaan yang jelas dan menantang, menilai kredibilitas sumber, mengamati dan menilai hasil pengamatan, menarik deduksi dan menilainya, menarik induksi dan menilainya, membuat penilaian dan menilainya, membuat definisi istilah dan menilainya, mengidentifikasi asumsi, menentukan tindakan, berinteraksi dengan yang lain, mereaksi kesalahan, strategi logis, strategi retorik, dan mengambil posisi tertentu (Collin,dkk,1992:19).

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat dirumuskan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif yang tercermin dalam tindakan berupa lancar berkata, memiliki ide, dan fleksibilitas. Sedangkan sikap kreatif tercermin dengan sikap terbuka, bebas berekspresi, dan memiliki kepercayaan diri.

## **B. Hasil Belajar**

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi atau hasil belajar. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Sudjana (2001:22) prestasi atau hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan mengetahui hasil belajar siswa, seorang guru dapat menentukan kedudukannya dalam kelas, apakah siswa tersebut termasuk ke dalam kategori siswa yang pandai, sedang atau kurang. Biasanya penilaian suatu hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kalimat dapat dipahami bahwa penilaian dalam arti kompleks mencakup segala aspek psikologis siswa, sedangkan dalam arti sempit sebagai bentuk untuk mengukur keberhasilan siswa yang terformat dalam bentuk evaluasi.

Menurut Syarifuddin (2008:14) menyatakan bahwa evaluasi berarti penilaian terhadap tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan dalam tingkat pembelajaran. Salah satu tujuan diadakannya evaluasi diantaranya adalah

dapat dijadikan sebagai alat penetapan apabila siswa termasuk kategori cepat, sedang dan ataupun lambat dalam arti untuk kemampuan belajarnya.

Menurut Sukmadinata (2006:33) kompetensi adalah perilaku atau performa yang diperlihatkan oleh seseorang dalam beraktivitas, melaksanakan tugas, penyelesaian pekerjaan dan pemecahan masalah yang dibagi menjadi 4 yaitu:

1. Kompetensi Dasar  
Kompetensi dasar adalah kecakapan awal yang dikuasai untuk menguasai kompetensi yang lebih tinggi.
2. Kompetensi Umum  
Kompetensi umum adalah penguasaan kecakapan yang diperlukan dalam kehidupan baik secara social kemasyarakatan dan lingkungan.
3. Kompetensi Operasional/ Teknis  
Kompetensi operasional atau teknis adalah penguasaan kecakapan yang berkenaan dengan penerapan atau aplikasi dari konsep, prinsip dan pengetahuan dalam kenyataan.
4. Kompetensi Professional  
Kompetensi professional adalah penguasaan kecakapan tingkat tinggi yang menyangkut proses analisis, sintesis, pemecahan masalah, dan menciptakan hal-hal baru.

Dengan demikian yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar mengajar yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai hasil belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini akan mengukur kemampuan kognitif siswa yang diperoleh melalui tes yang diberikan setiap akhir pertemuan.

#### **D. Peranan Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran**

Bahasa Indonesia (BI) merupakan mata pelajaran yang sudah tercantum dalam kurikulum SD, SMTP, dan SMTA. Bahasa adalah suatu sistem dari lambang bunyi arbiter (tidak ada hubungan antara lambang bunyi dengan bendanya) yang dihasilkan oleh alat ucap manusia dan dipakai oleh masyarakat untuk berkomunikasi, kerja sama, dan identifikasi diri. Bahasa

lisan merupakan bahasa primer, sedangkan bahasa tulisan adalah bahasa sekunder. Fungsi bahasa dalam masyarakat: 1) alat untuk berkomunikasi dengan sesama manusia, 2) alat untuk bekerja sarna dengan sesama manusia, dan 3) alat mengidentifikasi diri. Bahasa lisan lebih ekspresif dimana mimik, intonasi, dan gerakan tubuh dapat bercampur rnenjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan. Bahasa baku menurut UU Nomor 24 Tahun 2009 adalah bahasa yang dianggap dapat digunakan sebagai bahasa di bidang pendidikan, administrasi negara, upacara resmi, karya tulis, hukum, peradilan, dan berbagai ranah yang dapat dipandang resmi (Kompas, 2011:1).

Dapat dikatakan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, memang difokuskan agar siswa memiliki kemahiran Bahasa Indonesia baik secara tertulis maupun lisan, namun (di masa depan) juga diharapkan adanya kepedulian terhadap perkembangan bahasa Indonesia. Bangga menggunakan Bahasa Indonesia dan peduli terhadap perkembangannya adalah sebagian dari nasionalisme.

Bahasa Indonesia bukan hanya sebagai bahasa pengantar dalam kegiatan akademis saja, melainkan juga sebagai alat pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks) (Surono, 2009). Dengan peran ini, para akademisi didorong untuk memberdayakan semaksimal mungkin seluruh potensi bahasa Indonesia dalam pergulatannya di dunia ipteks. Di samping itu karena tuntutan perkembangan ipteks, para akademisi diharapkan ikut berperan dalam pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan membaca sebagai salah satu ketrampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki siswa SD agar mampu berkomunikasi secara tertulis. Peajaran Bahasa Indonesia di SD yang bertumpu pada kemampuan dasar membaca dan menulis juga perlu diarahkan pada tercapainya kemahirwacanaan.

Pelaksanaan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat, sedangkan membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran (Nuryati, 2011: 2).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penguasaan bahasa yang baik dan benar harus dimulai sejak anak mulai mengenal bahasa. Penguasaan bahasa ini tercermin dari kemampuan dalam berbicara lancar dan lugas, membaca lancar dan bermakna, serta mampu menulis dengan baik dan benar. Dengan penguasaan bahasa yang baik, maka sarana berpikir anak terhadap ilmu pengetahuan pun akan terbuka.

#### **E. Hakikat Matematika**

Matematika adalah ilmu pengetahuan tentang sesuatu yang memiliki pola keteraturan dan urutan yang logis (Sudiarta, 2011:28). Dasar dari matematika

adalah pengenalan angka. Matematika berisikan suatu kegiatan mengumpulkan dan mengolah suatu kumpulan angka agar diperoleh suatu kesimpulan yang memiliki makna. Dari sejumlah angka dapat dilakukan operasi hitung bilangan penjumlahan adalah suatu operasi aritmatika dasar yang merupakan penambahan atau penggabungan dua bilangan menjadi satu bilangan menjadi suatu bilangan terjumlah.

Menurut Sudiarta (2011: 3) tujuan pemecahan masalah matematika tidak lagi hanya terfokus pada penemuan sebuah jawaban yang benar (*to find a correct solution*), tetapi bagaimana mengkonstruksi segala kemungkinan pemecahan yang reasonable, beserta segala kemungkinan prosedur dan argumentasinya kenapa jawaban atau pemecahan tersebut masuk akal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa matematika adalah salah satu ilmu yang penting untuk dikuasai oleh anak. Penguasaan matematika dasar melalui kemampuan dalam menyelesaikan operasi hitung bilangan. Matematika menuntut dan melatih anak untuk berpikir secara logis dan sistematis dalam memecahkan suatu masalah.

#### **F. Pembelajaran dengan Pendekatan Tematik**

Pendekatan Tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran, dan nilai pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Pendekatan tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan tema sebagai isu sentral pembelajaran yang didalamnya tercakup beberapa mata pelajaran yang dipadukan (Indrawati, 2009:2). Proses pembelajaran secara tematik menolong anak berfikir dengan kreatif dan kritis selama belajar.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) yang memberikan ruang seluas-luasnya bagi siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka secara mandiri sesuai dengan pengalaman, kemampuan dan tingkat perkembangan individual siswa baik perkembangan kognitif, afektif maupun psikomotorik (Indrawati, 2009: 2). Dalam rangka mengakomodasi (perbedaan) karakteristik individual peserta didik maka pembelajaran hendaknya dirancang dan dilaksanakan secara kontekstual, antara lain dengan menggunakan sumber dan lingkungan belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari.

Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar (Sudiarta, 2011:1). Bahan atau pokok-pokok bahasan pun hendaknya dikemas sedemikian rupa, sehingga dekat dengan kehidupan siswa. Pendekatan tematik dalam pembelajaran adalah suatu cara mengemas pokok-pokok bahasan, beserta kompetensi-kompetensi yang berkaitan dalam suatu tema yang menarik yang dekat dengan kehidupan siswa.

Menurut Indrawati (2009:35), keterampilan yang perlu dikuasai untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran tematik meliputi: 1) kemampuan menganalisis hubungan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tema, 2) menentukan alur pembelajaran berdasarkan indikator dari setiap mata pelajaran yang akan dipadukan, 3) menyusun jaringan indikator/tema, menyusun satuan kegiatan mingguan atau jadwal pembelajaran tematik berdasarkan alur indikator, menyusun silabus tematik berdasarkan jaringan tema, dan menyusun RPP tematik.

Melalui pendekatan tematik yang disajikan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan bagi pengembangan kemampuan dasar anak serta didukung oleh lingkungan setempat tersebut, maka hal itu menjadikan peneliti ingin menelaah lebih dalam berbagai faktor dalam proses dan hasil pembelajaran pada kurikulum, yang salah satunya menerapkan pengajaran melalui pendekatan tematik, merupakan suatu hal yang perlu dikaji. Dalam konsep pendidikan, pendekatan tematik dapat merupakan motivasi bagi perkembangan kemampuan belajar anak melalui bimbingan sebagai suatu proses, sehingga perwujudan potensi anak itu semakin tampak dalam kegiatannya secara optimal (Aprilia 2010: 16).

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa pengembangan pembelajaran dengan penerapan tematik sesuai untuk siswa pada jenjang pendidikan awal. Melalui konsep pendekatan tematik penyampaian pelajaran akan lebih berkembang, yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan dasar anak.

#### **G. Metode Bermain Kartu Huruf dan Angka**

Kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media baik karton, kertas maupun papan tulis (tripleks) (Putri, 2010:9). Potongan-potongan huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata, maupun kalimat. Lebih lanjut menurut Putri (2010:9), penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam pengajaran membaca permulaan, selain itu kartu huruf juga melatih kreatif siswa dalam menyusun kata-kata sesuai dengan keinginannya. Melalui media kartu huruf diharapkan siswa akan lebih

mudah menguasai keterampilan menulis yang akhirnya dapat mendukung aspek keterampilan berbahasa yang lain (Samini, 2010: 6). Sedangkan kartu angka, sama halnya dengan kartu huruf juga berfungsi sebagai alat peraga untuk melatih kemampuan mengenal angka kelas permulaan. Kartu angka berupa angka-angka mulai dari 1 sampai dengan 20 ditambah dengan tanda “=” (sama dengan), “+” (tambah), dan “-“ (kurang). Penggunaan kartu angka ini siswa bisa memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sampai bilangan 20.

Salah satu pilar Pembelajaran Aktif Kreatif, Inovatif, dan Menyenangkan (PAIKEM) adalah pembelajaran yang menyenangkan. Dave Meier dalam Indrawati (2009: 16) memberikan pengertian menyenangkan atau fun sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira disini bukan berarti suasana ribut, hura-hura, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Ciri-ciri suasana belajar yang menyenangkan di antaranya adalah rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik (misalnya keadaan kelas terang, pengaturan tempat duduk leluasa untuk peserta didik bergerak), bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi.

Sedangkan ciri suasana belajar yang tidak menyenangkan adalah tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, dan pembelajaran tidak menarik siswa. (Dave Meier dalam Indrawati, 2009:16)

Aristiwi (2012) menjelaskan secara garis besar, langkah-langkah pembelajaran bermain kartu huruf adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi empat kelompok beranggotakan masing-masing lima orang.
2. Guru menyiapkan empat set kartu huruf (masing-masing kelompok mendapat satu set kartu huruf)
3. Guru membagikan beberapa kata dengan susunan huruf acak kepada masing-masing kelompok.
4. Masing-masing kelompok bertugas menyusun huruf acak tersebut menjadi sebuah kata.
5. Masing-masing siswa dalam kelompok bekerja sama mencari huruf yang dimaksud.

6. Masing-masing anggota kelompok memegang satu huruf yang dimaksud, kemudian maju ke depan kelas berbaris sesuai dengan urutan huruf sehingga membentuk kata yang dimaksud.
7. Siswa yang atau kelompok lain menilai apakah susunan huruf tersebut benar atau salah.

Sedangkan langkah pembelajaran bermain kartu angka hampir sama dengan permainan kartu huruf. Perbedaannya terletak pada materi pelajarannya. Dalam permainan angka guru memberikan soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sampai bilangan 20. Soal cerita tersebut diubah kedalam bentuk penjumlahan dan pengurangan. Siswa menyelesaikan bentuk penjumlahan dan pengurangan tersebut menggunakan kartu angka.

Kelebihan kartu huruf dan angka dijelaskan oleh Irkham (2010) berikut:

1. Mudah dibawa-bawa, dengan ukuran kecil sehingga membuat media kartu dapat disimpan di tas bahkan saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas maupun di luar kelas.
2. Praktis, dilihat cara pembuatan dengan pembuatannya, media kartu huruf dan angka sangat praktis. Dalam menggunakan media ini guru tidak perlu keahlian khusus. Media ini tidak perlu juga menggunakan listrik. Jika akan menggunakannya tinggal menyusun urutan huruf maupun angka sesuai dengan keinginan kita. Pastikan posisi kartu tepat tidak terbalik. Setelah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer. Selain itu biaya pembuatan media kartu huruf dan angka inipun sangatlah murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kertas kardus sebagai kartunya.
3. Gampang diingat, karakteristik media kartu huruf dan angka adalah menyajikan huruf-huruf dan angka-angka pada setiap kartu yang disajikan. Sajian huruf-huruf dalam kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf dan angka tersebut.
4. Menyenangkan, media kartu huruf dan angka dalam penggunaannya bisa melalui permainan misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu kartu yang bertuliskan huruf maupun angka tertentu yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Sedangkan kelemahan media kartu huruf dan angka diantaranya adalah:

1. Menekankan persepsi indera mata atau semata-mata hanya medium visual
2. Ukuran seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar
3. Penggunaan ini membosankan bagi siswa yang mempunyai tipe belajar audio/mendengar.

4. Proses penyiapan atau pembuatan memerlukan waktu yang cukup lama. Jumlah yang harus disiapkan juga cukup banyak jika akan digunakan oleh seluruh siswa dalam satu kelas. Media ini bisa didapatkan dengan cara membeli yang sudah jadi tetapi biasanya harganya cukup mahal.
5. Kurang menarik jika tidak dibuat dengan variasi gambar-gambar yang menarik.

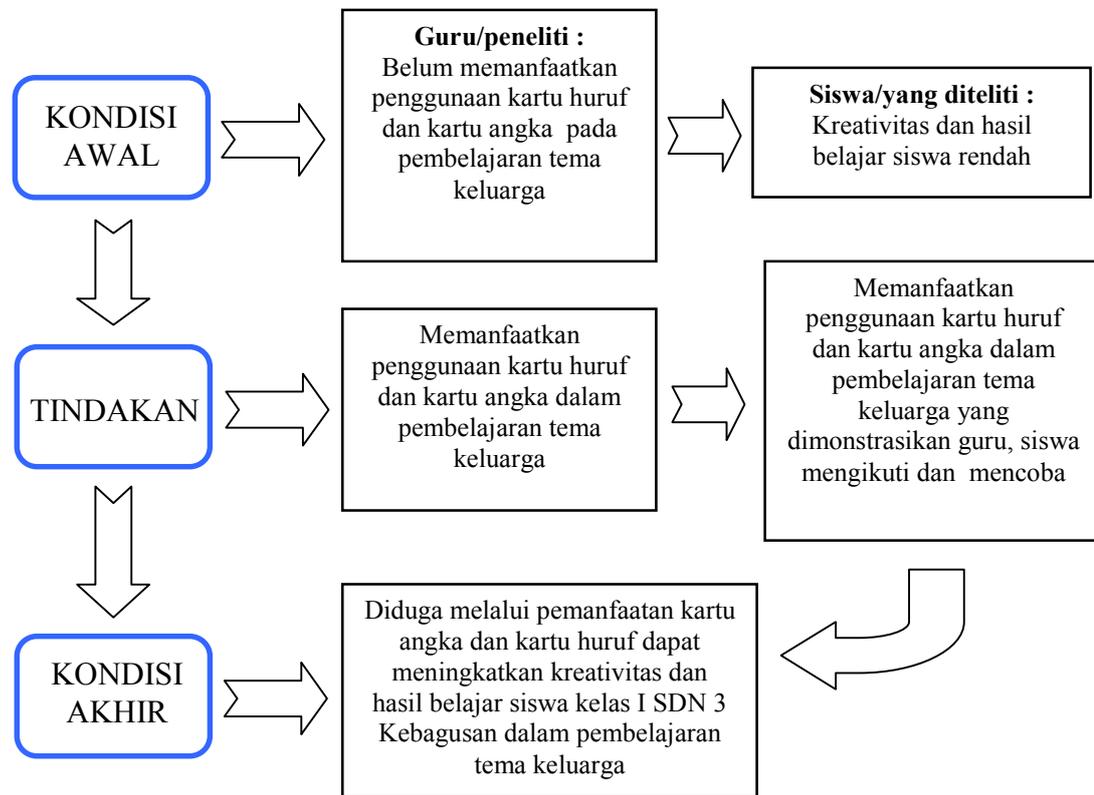
Berdasar pemaparan di atas, metode permainan sesuai untuk diterapkan pada kelas satu permulaan. Permainan ini diterapkan mengikuti perkembangan psikologi anak yang cenderung senang bermain. Melalui permainan seperti permainan kartu huruf dan kartu angka, akan membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dengan mudah dan menyenangkan bagi siswa. Melalui permainan kartu huruf dan kartu angka juga dapat membangun dan mengembangkan kreativitas belajar siswa.

#### **H. Kerangka Berpikir**

Kreativitas adalah kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif. Berpikir kreatif tercermin dalam tindakan berupa lancar berkata, memiliki ide, dan fleksibilitas. Sedangkan sikap kreatif tercermin dengan sikap terbuka, bebas berekspresi, dan memiliki kepercayaan diri.

Siswa sebagai subjek yang akan diberi pelajaran tema keluarga. Dalam pembelajaran, guru menggunakan kartu huruf dan angka sebagai media untuk menjelaskan kepada siswa cara membaca yang efektif dan juga mengenal serta menghitung angka. Metode yang digunakan diharapkan siswa akan memiliki hasil yang sangat memuaskan pada hasil evaluasi belajar pada setiap siklusnya. Adapun keunggulan dari penerapan permainan kartu huruf dan kartu angka tersebut antara lain lebih efisien, efektif, dan mudah dimengerti, dan sekaligus dapat mengatasi permasalahan pembelajaran tema keluarga.

Penerapan pembelajaran tema keluarga menggunakan permainan kartu huruf dan angka digambarkan dalam kerangka berpikir di bawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir  
(Diadopsi dari Arifin, 2012:20)

### I. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut di atas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut, jika metode bermain kartu huruf dan angka diterapkan dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema keluarga pada siswa kelas I SDN 3 Kebagusan, Kecamatan Gedongtataan, Kabupaten Pesawaran tahun pelajaran 2012/2013.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian tindakan kolaboratif, dimana peneliti bekerja sama dengan rekan sejawat. Tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran di kelas. Semua yang tergabung dalam penelitian ini terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini peranannya tidak dominan dan sangat kecil. Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan. Tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus meliputi refleksi, perencanaan, pelaksanaan, dan observasi.

#### **A. Setting Penelitian**

##### **1. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November sampai dengan Desember tahun 2012.

## 2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SDN 3 Kebagusan Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran tahun pelajaran 2012/2013.

### **B. Subjek Penelitian**

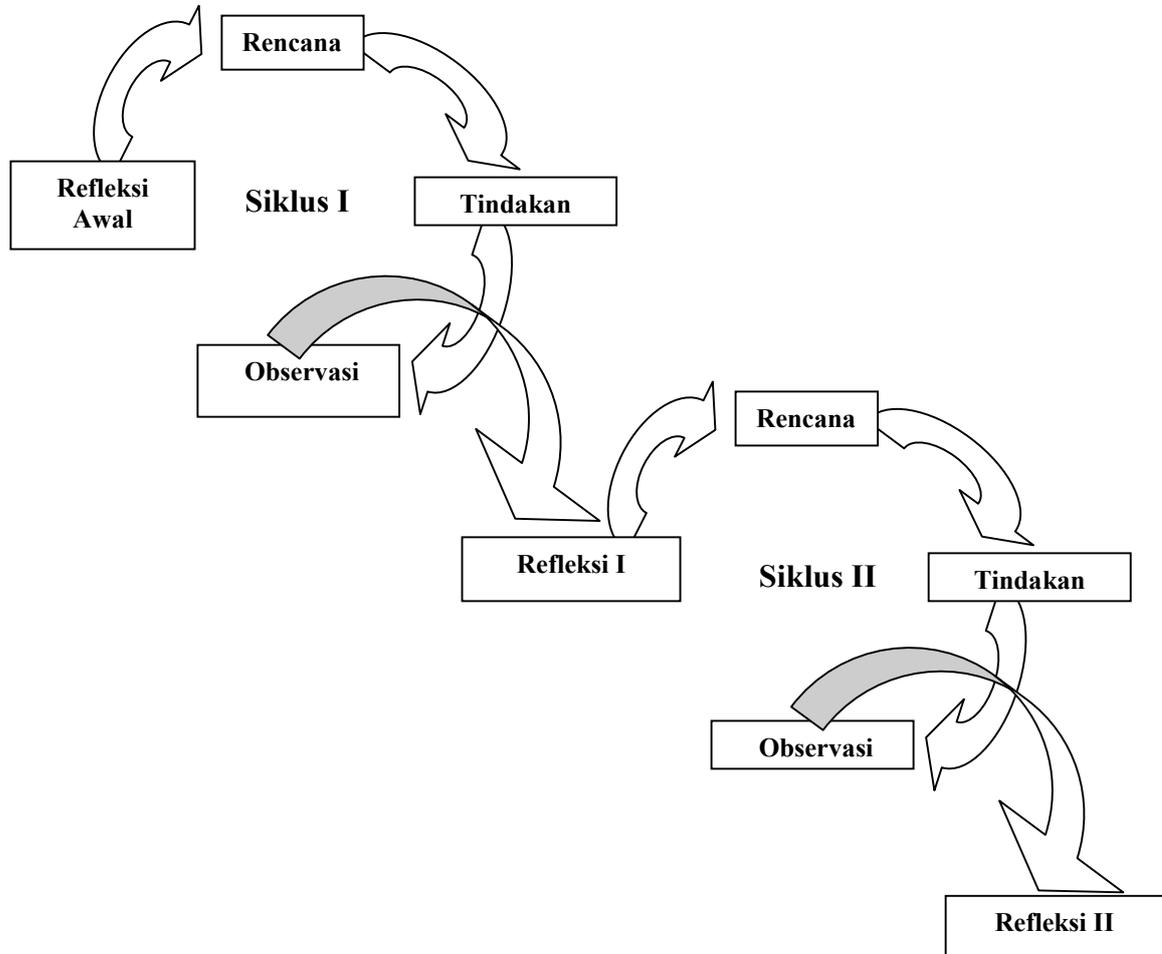
Subjek penelitian adalah guru dan siswa-siswa kelas I SDN 3 Kebagusan yang berjumlah 20 orang yang terdiri atas laki-laki 5 orang dan perempuan 15 orang tahun pelajaran 2012/2013.

### **C. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan suatu bentuk penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, siswa, atau kepala sekolah dalam situasi sosial, termasuk situasi pendidikan.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Hopkins dalam Aqib (2007:31), yang dinamakan Spiral Tindakan Kelas yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi refleksi (*reflection*), rencana (*planning*), tindakan (*action*) pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Siklus ini akan dihentikan jika hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan.

Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Siklus Spiral Penelitian Tindakan Kelas  
(Diadopsi dari Aqip, 2007:31)

Penjelasan alur di atas adalah:

### 1. Refleksi awal

Suatu rencana PTK diawali dengan adanya masalah yang dirasakan atau disadari oleh guru, yang jika dibiarkan akan berdampak buruk bagi proses

dan hasil belajar siswa. Jadi, dalam tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah.

## **2. Rencana**

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan perbaikan, dan membuat rencana perbaikan pembelajaran, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.

## **3. Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa menggunakan permainan kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga. Pada tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dibuat dalam dua pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit tiap pertemuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dibuat.

## **4. Pengamatan/observasi**

Tahap pengamatan dilakukan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran menggunakan metode bermain kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi. Aspek-aspek yang diamati adalah

1. Aktivitas siswa pada saat belajar
2. Aktivitas siswa pada saat menjawab pertanyaan
3. Aktivitas siswa dalam kelompok

#### 4. Aktivitas siswa pada saat bermain kartu huruf

#### 4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti melihat, mengkaji dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa yang diisi oleh pengamat. Berdasarkan hasil refleksi peneliti bersama observer/pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya apabila hasil penelitian belum memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Teknik tes, tes merupakan salah satu alat, cara, dan langkah-langkah yang sistematis untuk digunakan dalam mengukur sejumlah perilaku tertentu siswa. Pelaksanaannya menggunakan tes tertulis. Tes tertulis adalah alat penilaian yang bentuk dan pelaksanaannya dilakukan secara tertulis. Tes ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara lebih cermat dan mendalam karena secara prosedural tes tertulis tidak memerlukan jawaban secara langsung (spontan).
2. Teknik non-tes, teknik non-tes adalah alat penilaian yang tidak sistematis sebagaimana teknik tes. Akan tetapi, teknik non-tes ini dapat dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik minat, sikap, atau kepribadian siswa. Teknik non-tes dilakukan dengan cara pengamatan/observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

### **E. Alat Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada penelitian ini akan menggunakan alat berupa:

1. Tes formatif berupa soal tes yang harus dikerjakan secara individu pada setiap akhir pertemuan setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan metode bermain kartu huruf dan angka pada pembelajaran tema keluarga. Tema keluarga yang dimaksud ini adalah gabungan antara mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Tes untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia berupa kemampuan membaca dan menulis. Sedangkan mata pelajaran matematika adalah kemampuan berhitung.
2. Lembar panduan observasi untuk mengukur tingkat kreativitas siswa selama pembelajaran. Observasi terhadap kreativitas siswa dengan melihat kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif siswa. Variabel yang diamati untuk mengukur tingkat berpikir kreatif siswa dilihat dari kemampuan untuk lancar berkata, memiliki ide, dan tingkat fleksibilitas. Sedangkan sikap kreatif diukur dari sikap terbuka, bebas berekspresi, dan kemampuan berfantasi siswa.

Observasi terhadap kinerja guru dilakukan dengan mengamati kinerja guru selama pembelajaran tema keluarga menggunakan metode bermain kartu huruf dan angka. Aspek-aspek yang diamati terdiri dari 8 aspek yang diadopsi dari IPKG Pelaksanaan program PKM S-1 Dalam Jabatan FKIP Universitas Lampung, yaitu: 1) Pra pembelajaran, 2) Penguasaan materi pelajaran, 3) Pendekatan/strategi pembelajaran, 4) Pemanfaatan sumber belajar/media pembelajaran, 5) Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan

siswa, 6) Penilaian proses dan hasil belajar, 7) Penggunaan bahasa, dan 8) Kegiatan Penutup.

#### **F. Analisis data**

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran. Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dan kuantitatif. Analisis ini dipilih agar dapat menggambarkan fakta berdasarkan data yang diperoleh dengan tujuan mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa dan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran, dan seberapa besar aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisa nilai rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal dan tingkat ketuntasan belajar siswa setelah proses pembelajaran pada setiap siklusnya dilakukan dengan melakukan evaluasi berupa tes. Adapun analisis yang digunakan akan ditentukan dengan cara sebagai berikut:

##### 1. Penentuan rata-rata hasil tes

Untuk menghitung rata-rata nilai tes setiap siklus menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rerata} = (\text{Jumlah nilai semua siswa} : \text{Jumlah siswa})$$

##### 2. Persentase Tingkat Ketuntasan Belajar

Kategori ketuntasan belajar siswa untuk tema keluarga dilakukan secara perorangan dengan mengukur hasil belajar siswa.

Siswa dikatakan berhasil dalam pembelajaran tema keluarga jika mampu memenuhi ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan yaitu 65. Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar} : \text{Jumlah siswa}) \times 100\%$$

### 3. Penentuan tingkat kreativitas belajar siswa

Tingkat kreativitas siswa diukur dengan menilai tingkat berpikir kreatif siswa dan sikap kreatif siswa. Tinggi rendahnya tingkat kreativitas siswa ditentukan berdasarkan kategori pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Penentuan tingkat kreativitas belajar siswa

VARIABEL	INDIKATOR	TES	Skor
BERPIKIR KRITIS	Lancar berkata	Menjawab pertanyaan singkat secara lisan	1= Sangat Tidak Baik 2= Tidak Baik 3= Kurang Baik 4= Baik 5= Sangat Baik
	Memiliki ide	a. Menyusun huruf b. Mengacak huruf c. Menyusun kata	
	Fleksibilitas	a. Kerjasama dalam kelompok b. Kemampuan berdiskusi dalam kelompok c. Kolaborasi	
SIKAP KREATIF	Terbuka	Berbagi pendapat dan ide	
	Bebas berekspresi	a. Memiliki ide di luar tema b. Menyampaikan makna kata melalui lagu, puisi, ciri benda, dll	
	Percaya diri	a. Keaktifan dalam kelompok b. Keberanian maju ke depan kelas c. Keberanian menjawab pertanyaan guru	

Untuk menentukan prosentase tingkat kreativitas siswa secara klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$(\text{Jumlah skor perolehan seluruh siswa} : \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Tabel 3.2 Tingkat Kreativitas Belajar Siswa

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
1.	> 80%	Sangat tinggi
2.	60% - 79%	Tinggi
3.	40% - 59%	Sedang
4.	20% - 39%	Rendah
5.	< 20%	Sangat rendah

#### 4. Kinerja guru

Aspek penilaian terhadap kinerja guru yang diamati dalam penelitian ini meliputi 8 aspek yang diadopsi dari IPKG Pelaksanaan Program PKM S-1 dalam Jabatan FKIP Universitas Lampung. Observasi terhadap kinerja guru akan dianalisis dengan cara sebagai berikut:

Tabel 3.3. Observasi kinerja guru

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Pra pembelajaran					
2	Penguasaan materi pelajaran					
3	Pendekatan/strategi pembelajaran					
4	Pemanfaatan sumber belajar/media pembelajaran					
5	Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa					
6	Penilaian proses dan hasil belajar					
7	Penggunaan bahasa					
8	Kegiatan Penutup					

Keterangan skor:

1 = Sangat tidak baik

2 = Tidak baik

3 = Kurang Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

#### G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini berhasil jika, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas dan hasil belajar serta ketuntasan belajar sesuai dengan acuan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, pada

pembelajaran tema keluarga menggunakan metode bermain kartu huruf dan angka dari siklus per siklus. Peningkatan kreativitas dan hasil belajar serta ketuntasan belajar siswa menggunakan metode bermain kartu huruf dan angka dikatakan meningkat secara signifikan, manakala dari hasil evaluasi diakhir tindakan penelitian (siklus), seluruh siswa atau secara klasikal 75% dari siswa telah berhasil mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 65. Dan dengan begitu berarti menandai berakhirnya siklus pelaksanaan program tindakan.

Sedangkan kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan sebagai berikut:

1. Ditinjau dari tingkat kreativitas belajar siswa, akan dinyatakan:

- Sangat tinggi, jika rata-rata prosentase  $>80\%$
- Tinggi, jika rata-rata prosentase  $60\% - 79\%$
- Sedang, jika rata-rata prosentase  $40\% - 59\%$
- Rendah, jika rata-rata prosentase  $20\% - 39\%$
- Sangat rendah, jika rata-rata prosentase  $< 20\%$

2. Ditinjau dari ketuntasan belajar, akan dinyatakan:

- Baik, jika ketuntasan belajar  $>75\%$  tuntas
- Cukup, jika ketuntasan belajar  $66\% - 75\%$  tidak tuntas
- Kurang, jika ketuntasan belajar  $<66\%$  tidak tuntas

3. Ditinjau dari rata-rata nilai, akan dinyatakan:

- Baik sekali, jika rata-rata nilai  $>75$
- Baik, jika rerata nilai  $66 - 75$

- Cukup, jika rata-rata nilai 55 – 65
- Kurang, jika rata-rata nilai 50 – 54
- Kurang sekali, jika rata-rata nilai <50