

---

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN KARTU *GAME* SISWA KELAS IV SDN 015 GUNUNG BUNGSU TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Ali Mahibba Tanjung

Sekolah Dasar Negeri 015 Gunung Bungsu,  
Kampar, Riau, Indonesia

e-mail: [alimahibba@gmail.com](mailto:alimahibba@gmail.com)

### Abstrak

Dari hasil pengamatan dan evaluasi hasil belajar Matematika kelas IV SD Negeri 015 Gunung Bungsu Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar Provinsi Riau tahun pelajaran 2018/2019 masih rendah. Pada awal pembelajaran bahwa motivasi dan hasil belajar masih rendah dikarenakan belum optimalnya model pembelajaran yang digunakan. Maka dari itu permasalahan penelitian tindakan kelas ini adalah "apakah dengan menggunakan Permainan Kartu *Game* dapat meningkatkan kesiapan belajar, interaksi antar siswa, interaksi siswa dengan guru, tanggung jawab, dan pemahaman tugas, prestasi, motivasi, dan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Sedangkan tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan Permainan Kartu *Game* dapat meningkatkan prestasi, motivasi, dan peran aktif siswa kelas IV SD Negeri 015 Gunung Bungsu Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar Provinsi Riau tahun pelajaran 2018/2019". Data aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung, dan hasil kerja kelompok didapat dari hasil pengamatan saat diskusi berlangsung selama pembelajaran, sedangkan hasil post test dari setiap kali pertemuan. Tempat penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 015 Gunung Bungsu Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar Provinsi Riau tahun pelajaran 2018/2019, dengan jumlah 23 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Dari penelitian tindakan kelas ini diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Permainan Kartu *Game* dapat meningkatkan prestasi, motivasi, dan peran aktif siswa kelas IV SD Negeri 015 Gunung Bungsu Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Oleh karena itu salah satu upaya guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan Permainan Kartu *Game*.

**Kata kunci:** Motivasi, Permainan Kartu Game, Aktivitas Belajar, Interaksi

### Abstract

Based on observations and evaluations of Mathematics learning outcomes of grade IV SD15 015 Gunung Bungsu District XIII Koto Kampar Kampar Regency Riau Province in 2018/2019 academic year is still low. At the beginning of learning that motivation and learning outcomes are still low due to the suboptimal learning model used. Therefore the problem of this class action research is "whether by using a game card game can improve learning readiness, interaction between students, interaction of students with teachers, responsibilities, and understanding of assignments, achievement, motivation, and active role of students in learning. Whereas the purpose of this class action research is to find out whether using Card Games can improve achievement, motivation, and active role of students in grade IV SD Negeri 015 Gunung Bungsu District XIII Koto Kampar Kampar Regency Riau Province in 2018/2019 ". Student activity data obtained from observations during the learning process took place, and the results of group work were obtained from observations during discussions during the learning, while the results of the post-test of each meeting. The place of this research was conducted in class IV SD15 015 Gunung Bungsu District XIII Koto Kampar Kampar Regency Riau Province in 2018/2019, with a total of 23 students consisting of 13 male students and 10 female students. From this class action research conclusions that learning by using a card game can improve achievement, motivation, and active role of fourth grade students at SD Negeri 015 Gunung Bungsu, District XIII, Koto Kampar, Kampar, Riau Province. Therefore, one of the teacher's efforts to improve student learning activities and outcomes is to use Card Games..

**Keywords :** Motivation, Card Games Games, Learning Activities, Interaction

## PENDAHULUAN

Di dalam menjalani kehidupan ini manusia saling berlomba untuk bisa tampil menjadi yang terbaik. Kesemuanya itu bisa terwujud dengan usaha yang maksimal dan berbekal ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan hanya bisa dimiliki oleh orang-orang yang hanya mau bergerak dalam dunia pendidikan, karena pendidikanlah yang akan mencetak serta melahirkan para pemikir yang memiliki SDM (Sumber Daya Manusia) yang handal, cerdas dan berkreativitas.

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia pada saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Hal ini terbukti dari catatan human Development Report tahun 2000, bahwa kualitas sumber daya manusia Indonesia (*Human Development Index*) menempati urutan 105 dari 108 negara yang disurvei.

Banyak hal-hal yang menjadi factor penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, salah satu faktor yang paling dekat dengan penulis (guru) saat ini adalah faktor lemahnya metode dan teknik yang digunakan guru saat melaksanakan proses belajar mengajar, guru kebanyakan masih mempertahankan metode dan teknik ceramah sebagai andalan dalam menyampaikan materi pembelajaran, tanpa berusaha untuk menggabungkan dengan metode dan teknik yang lain yang sudah banyak diteliti para ahli sehingga murid sering bosan, mengantuk dan pasif tidak bersemangat. Hal ini lah yang mengakibatkan kualitas pembelajaran rendah, lebih malang lagi semua murid dianggap sama saja dengan yang lain harus menuruti apa kata guru yang pada akhirnya banyak murid yang tidak focus yang pada akhirnya pembelajaran itu kurang berhasil.

Disamping factor guru, kendala lain yang dihadapi dalam pembelajaran di sekolah adalah murid. Sebagai peserta didik merupakan pribadi- pribadi yang unik dengan segala karakteristiknya. Siswa sebagai individu yang dinamik dan berada dalam proses perkembangan memiliki kebutuhan yang berbeda beda dalam berinteraksi dalam lingkungannya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dan siswa harus bekerja sama dalam proses belajar mengajar. Guru harus bisa memberikan strategi belajar dan metode mengajar serta alat peraga yang baru agar siswa tidak bosan dengan materi yang diajarkan.

Dari berbagai pengalaman tersebut, proses pembelajaran akan berkualitas dan efektif apabila proses belajar mengajar berlangsung dalam suasana menyenangkan. Pendidikan aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM) yang suasana proses pembelajarannya senantiasa melibatkan siswa aktif baik intelektual,mental, dan emosional. Sehingga diharapkan perkembangan anak SD akan seimbang sesuai dengan tugas perkembangan jiwanya. Banyak teknik yang digunakan untuk membuat suasana menyenangkan, yang melibatkan secara aktif baik intelektual, mental,maupun emosional anak, salah satunya adalah dengan menggunakan Permainan Kartu Game.

Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan penelitian pembelajaran dengan judul“ Upaya meningkatkan kualitas Belajar Siswa Melalui Permainan Kartu Game Pada Mata pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 015 Gunung Bungsu Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar Provinsi Riau Tahun Pelajaran 2018/2019”.

## METODE

### Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian pembelajaran ini adalah kemampuan siswa tentang pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode team *Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 015 Gunung Bungsu Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar Provinsi Riau Tahun Pelajaran 2018/2019.

Faktor- faktor yang diteliti adalah:

1. Proses Kegiatan Belajar Mengajar

Hal- hal yang diamati adalah :

- a. Kesiapan belajar siswa
- b. Interaksi antar siswa

- c. Interaksi antara siswa dan guru
- d. Tanggung jawab
- e. Pemahaman tugas
2. Rubrik Hasil Berdiskusi Dalam Kelompok  
Hal-hal yang diamati dalam kegiatan ini adalah:
  - a. Kebenaran Jawaban
  - b. Kerapihan
  - c. Laporan hasil diskusi kelompok
  - d. Tanggung jawab dalam kelompok.
3. Hasil Belajar  
Pada setiap pertemuan akan mendapatkan hasil belajar, yaitu post tes

### **Tahap Persiapan**

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap persiapan ini antara lain:

1. Berkomunikasi dengan teman sejawat.
2. Membuat jadwal kegiatan.
3. Membuat pelaksanaan pembelajaran
4. Membuat kartu-kartu game secara berpasangan, syarat kartu berpasangan yang baik adalah jumlah pasangan lebih banyak dari kartu, ada juga pasangan yang berfungsi sebagai pengecoh.
5. Membuat lembar pengamatan.
6. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
7. Membuat lembar evaluasi

### **Pelaksanaan Tindakan**

Prosedur yang dilakukan dalam proses perbaikan pembelajaran secara umum adalah:

1. Menyajikan rencana pembelajaran yang sudah dibuat.
2. Melakukan tes formatif dan tes akhir.

Sedangkan prosedur secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi aktifitas siswa.
2. Mengumpulkan data-data yang diperlukan
3. Menganalisa data yang diperoleh
4. Menentukan tindakan perbaikan selanjutnya.

Didalam proses perbaikan diatas penulis dibantu oleh teman sejawat dalam hal ini guru kelas IV A serta supervisor sebagai pembimbing dalam penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teman sejawat bertugas membantu pengumpulan data-data yang diperlukan setiap siklus pembelajaran untuk mata pelajaran yang diperbaiki serta melakukan pengamatan aktifitas siswa selama pembelajaran, juga sebagai teman diskusi penulis dalam mengelola dan menganalisa temuan data, sedangkan tugas supervisor atau pembimbing adalah tempat penulis berkonsultasi tentang temuan setiap siklus pembelajaran.

### **Siklus I**

Penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan pada siklus I adalah:

- 1) Guru mengkondisikan kelas.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran matematika
- 3) Guru menyampaikan materi pembelajaran matematika tentang kelipatan persekutuan dua bilangan
- 4) Murid mencatat materi pembelajaran matematika.
- 5) Murid mengerjakan latihan.
- 6) Guru menutup pelajaran
- 7) Pada saat pembelajaran berlangsung, guru mengamati aktifitas siswa
- 8) Guru menilai hasil kerja siswa

- 9) Guru bersama teman sejawat melakukan refleksi untuk mencari data yang akan digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

### **Siklus II**

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II adalah:

- 1) Guru mengkondisikan kelas
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 3) Guru menyajikan materi pembelajaran matematika tentang faktor persekutuan dua bilangan
- 4) Guru membagi kelompok, upayakan kemampuan anak dalam setiap kelompok seimbang.
- 5) Masing- masing kelompok menempati tempat yang telah disediakan.
- 6) Tiap orang dalam satu kelompok diberikan materi yang ditugaskan
- 7) Guru membagikan kartu- kartu berpasangan, kartu tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok. Kelompok pertama adalah kartu pertanyaan, dan kelompok kedua adalah kartu pernyataan jawaban.
- 8) Guru memerintah kelompok siswa untuk menjodohkan kartu- kartu tersebut dengan menggunakan hitungan misalkan 1.....2.....3.....mulai.
- 9) Masing-masing kelompok menjodohkan kartu sesuai pasangannya, kemudian menempelkannya di lembar kerja, bila kelompok berhasil menjodohkan maka mereka wajib meneriakkan kata "ya".
- 10) Masing-masing kelompok berkeliling untuk melihat hasil kerja kelompok lainnya.
- 11) Masing-masing kelompok kembali keposisi semula dan mempresentasikan hasil kerjanya, kelompok lain menanggapi.
- 12) Guru mengklarifikasi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah
- 13) Guru memberi tagihan.
- 14) Guru menutup pelajaran
- 15) Saat pembelajaran teman sejawat mengamati aktifitas siswa.
- 16) Guru bersama teman sejawat melakukan refleksi untuk mencari data yang digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus II.

### **Siklus III**

Tindakan –tindakan yang penulis lakukan pada siklus ke-2 adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengkondisikan kelas
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 3) Guru menyajikan materi pembelajaran matematika tentang bilangan prima dan faktor prima
- 4) Guru membagi kelompok, upayakan kemampuan anak dalam setiap kelompok seimbang.
- 5) Guru menempatkan kartu yang merupakan pasangan/ jawaban ditempat kerja yang telah disiapkan.
- 6) Guru mengundi kartu pertanyaan yang harus dijawab kelompok (masing- masing kelompok mengerjakan pertanyaan yang sama).
- 7) Kelompok bermusyawarah untuk mengirimkan 3 orang untuk mewakili kelompok dalam mencari pasangan/ jawaban dari pertanyaan tersebut.
- 8) Anggota kelompok yang lain boleh membantu kelompoknya tetapi dari tempat kelompoknya.
- 9) Setiap kelompok menempelkan pertanyaan dan pasangan/ jawaban pada lembar kerja. Bila kelompok berhasil menyelesaikan tugas diwajibkan meneriakkan yel-yel.
- 10) Masing-masing kelompok berkeliling untuk melihat hasil kelompok lain.
- 11) Masing –masing kelompok kembali ketempat semula untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok.
- 12) Guru meluruskan dan mengklarifikasikan kerja kelompok, kelompok yang menjawab benar diberi apresiasi pujian dan hadiah bagi pemenang.
- 13) Guru memberikan tugas.

- 14) Guru menutup pelajaran.
- 15) Saat pelajaran berlangsung teman sejawat mengamati aktifitas siswa.
- 16) Guru bersama teman sejawat mencari data untuk menyimpulkan hasil pembelajaran tersebut.

### Hal-hal Unik

Hal-hal yang unik yang ditemukan dalam pelaksanaan proses perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika adalah sebagai berikut :

- a. Pada siklus pertama, ketika guru masuk keruang kelas, siswa merasa heran karena ada dua orang guru yang masuk ke dalam kelas dan yang satu duduk dibangku yang paling belakang, namun setelah dijelaskan guru, siswa menjadi tenang dan tertib.
- b. Pada siklus kedua, siswa sangat berantusias untuk menerima kartu game dan menarik-narik siswa lain yang merupakan pasangannya.
- c. Pada siklus ke tiga, para siswa sudah berperan aktif dalam pembelajaran, siswa merasa senang dan bangga karena pendapat dan hasil kerjanya dihargai oleh guru.

### Indikator Keberhasilan

Pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika :

1. Banyaknya siswa aktif mencapai 95% atau lebih
2. Hasil dari tugas-tugas siswa/ portofolio mencapai 95% atau lebih
3. Banyaknya tuntas mencapai 100% atau lebih.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui pengumpulan data selama 3 siklus dan dari 9 kali pertemuan maka terkumpul data sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi dat hasil penelitian

Sumber Data	Nilai	S1/P1 (%)	S1/P2 (%)	S1/P3 (%)	S2/P1 (%)	S2/P2 (%)	S2/P3 (%)	S3/P1 (%)	S3/P2 (%)	S3/P3 (%)
Aktifitas Belajar	A	16.19	18.08	21.90	39.99	48.57	46.66	43.81	59.99	78.09
	B	37.14	32.38	38.09	26.66	37.14	32.38	40.95	26.66	19.04
	C	48.57	44.76	39.99	33.33	13.33	20.95	14.29	0	0
Hasil Belajar	KKM	≥ 10 KKM	≥ 14 KKM	≥ 13 KKM	≥ 14 KKM	≥15 KKM	≥ 15 KKM	≥ 17 KKM	≥ 18 KKM	≥100 KKM
Data Fortopolio	A	19.4	28.57	28.57	42.85	28.57	42.85	28.57	52.38	71.42
	B	28.52	38.10	33.33	23.80	42.85	28.57	38.10	33.30	19.04
	C	42.85	33.33	33.33	28.57	28.57	23.80	33.33	0	0

Berdasarkan pengumpulan data tersebut, maka dapat digambarkan bahwa :

1. Siklus I pertemuan I  
Dari hasil aktivitas belaaajar, hasil belajar, dan data portofolio menjadi dasar perbandingan untuk pertemuan berikutnya.
2. Siklus I pertemuan ke-2 diperoleh data :  
Aktifitas belajar meningkat, hsil belajar meningkat, data portofolio meningkat.
3. Siklus I pertemuan ke-3 diperoleh data:  
Pada siklus I pertemuan 3 diperoleh keterangan bahwa :
  - Aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari 5 aspek yang dinilai menunjukkan 60.99% siswa mendapat skor a dan skor b.

- Hasil portofolio dari 4 aspek yang dinilai diperoleh hasil 61.90% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil post tes dari 23 siswa baru 15 siswa yang dinyatakan tuntas atau 62.90%.
4. Siklus II Pertemuan I  
Pada siklus II pertemuan 1 diperoleh keterangan bahwa :
- Aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari 5 aspek yang dinilai menunjukkan 66.65% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil portofolio dari 4 aspek yang dinilai diperoleh hasil 66.65% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil post tes dari 23 siswa baru 15 siswa yang dinyatakan tuntas atau 66.67%.
5. Siklus II Pertemuan ke-2  
Pada siklus II pertemuan 2 diperoleh keterangan bahwa :
- Aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari 5 aspek yang dinilai menunjukkan 85.71% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil portofolio dari 4 aspek yang dinilai diperoleh hasil 71.42% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil post tes dari 23 siswa baru 15 siswa yang dinyatakan tuntas atau 71.42%.
6. Siklus II Pertemuan ke-3  
Pada siklus II pertemuan ke- 3 diperoleh keterangan bahwa :
- Aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari 5 aspek yang dinilai menunjukkan 79.04% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil portofolio dari 4 aspek yang dinilai diperoleh hasil 71.42% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil post tes dari 23 siswa baru 15 siswa yang dinyatakan tuntas atau 71.42%.
7. Siklus III Pertemuan 1  
Pada siklus I pertemuan ke- 7 diperoleh keterangan bahwa :
- Aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari 5 aspek yang dinilai menunjukkan 79.04% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil portofolio dari 4 aspek yang dinilai diperoleh hasil 66.67% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil post tes dari 23 siswa baru 17 siswa yang dinyatakan tuntas atau 80.85%.
8. Siklus III pertemuan ke-2  
Pada siklus I pertemuan ke- 8 diperoleh keterangan bahwa :
- Aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari 5 aspek yang dinilai menunjukkan 86.65% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil portofolio dari 4 aspek yang dinilai diperoleh hasil 85.71% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil post tes dari 23 siswa baru 18 siswa yang dinyatakan tuntas atau 85.71%.
9. Siklus III Pertemuan ke-3  
Pada siklus I pertemuan 9 diperoleh keterangan bahwa :
- Aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari 5 aspek yang dinilai menunjukkan 84.76% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil portofolio dari 4 aspek yang dinilai diperoleh hasil 66.67% siswa mendapat skor a dan skor b.
  - Hasil post tes dari 23 siswa baru 15 siswa yang dinyatakan tuntas atau 66.67%.

Berdasarkan data tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa dengan pemberian motivasi dan menggunakan metode permainan kartu game dalam pembelajaran dapat

meningkatkan keaktifan belajar siswa, sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Dari hasil temuan dalam proses Penelitian Tindakan Kelas tersebut dapat dilihat bahwa dalam pembelajaran siswa bertambah semangat dan berantusias dalam mengikuti pembelajaran.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Dari pertemuan ke-1 ke pertemuan ke-2 mengalami peningkatan prestasi belajar, aktivitas mengalami peningkatan, hasil belajar meningkat dan data portofolio meningkat, banyak anak yang memperoleh skor B.

1. Dari pertemuan ke-2 ke pertemuan ke-3  
Aktivitas belajar mengalami peningkatan 22.90% yang memperoleh point A (sangat baik), hasil belajar belum meningkat, data portofolio meningkat dengan meningkatnya jumlah anak yang memperoleh nilai B dari 18.04% menjadi 28.57%.
2. Dari pertemuan ke-3 ke pertemuan ke-4  
Aktivitas belajar mengalami peningkatan dari 22.90% yang memperoleh point A menjadi 40.99%, hasil belajar meningkat dari 61.90% menjadi 66.67%, data portofolio tidak mengalami peningkatan dengan point 28.57% menjadi 42.85% yang memperoleh point A.
3. Dari pertemuan ke-4 ke pertemuan ke-5  
Aktivitas belajar mengalami peningkatan dari 39.99% yang memperoleh point A menjadi 48.57%, hasil belajar meningkat dari 66.67% menjadi 71.42%, data portofolio tidak mengalami peningkatan yaitu point 28.57% yang memperoleh point A.
4. Dari pertemuan ke-5 ke pertemuan ke-6  
Aktivitas belajar tidak mengalami peningkatan tetap point 48.57% yang memperoleh point A, hasil belajar meningkat dari 66.67% menjadi 71.42%, data portofolio meningkat dengan point 28.57% menjadi 42.85% yang memperoleh point A.
5. Dari pertemuan ke-6 ke pertemuan ke-7  
Aktivitas belajar tidak mengalami peningkatan dengan point 46.66% yang memperoleh point A, hasil belajar meningkat dari 71.42% menjadi 71.42%, data portofolio tidak mengalami peningkatan dengan point menjadi 42.85% yang memperoleh point A.
6. Dari pertemuan ke-7 ke pertemuan ke-8  
Aktivitas belajar mengalami peningkatan dengan point 43.81% menjadi 59.99% yang memperoleh point A, hasil belajar meningkat dari 71.42% menjadi 80.85%, data portofolio tidak mengalami peningkatan dengan point 28.57% menjadi 52,38% yang memperoleh point A.
7. Dari pertemuan ke-8 ke pertemuan ke-9  
Aktivitas belajar mengalami peningkatan dengan point 59.99% menjadi 78.09% yang memperoleh point A, hasil belajar meningkat dari 85.71% menjadi 90.47%, data portofolio mengalami peningkatan dengan point 52.38% menjadi 71.42% yang memperoleh point A.

Memperhatikan perolehan nilai dari siklus ke siklus dalam perbaikan pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 015 Gunung Bungsu Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. Dengan demikian semakin tinggi minat, kreatifitas dan motivasi belajar siswa, semakin baik pula keberhasilan dalam belajar dan begitupun sebaliknya. Dalam hal ini membuktikan bahwa upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 015 Gunung Bungsu Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten kampar tahun pelajaran 2018/2019 dapat berhasil melalui penggunaan metode Permainan Kartu Game.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis memberikan saran kepada teman-teman guru untuk selalu berinovasi dalam proses pembelajaran agar kualitas pembelajaran bermutu, salah satu teknik pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah teknik Permainan Kartu Game. Oleh karena itu teknik ini bisa digunakan tentu dengan perlakuan yang mendukung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aidin adlan dan Rinderiyana. 2011. *Bimbingan Praktek Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Kudus : Dita Kurnia.
- Depdikbud RI. 1996. *Petunjuk Teknis Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta
- Gunanto dan Dhesy Adhalia.2018. *Matematika. Untuk SD/MI Kelas IV.P.T.Gelora Aksara Pratama*. Jakarta.
- Hasibuan. 2002. *Proses Belajar Mengajar. PT.Remaja Rosdakarya*. Bandung
- Nana Sudjana.1995. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*.Sinar Baru Algesindo. Bandung
- Oemar Hamalik. 2004. *Psikologi Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo, Bandung.
- Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumu Aksara, Jakarta.
- Rochiati Wiriaatmadja. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas P.T Remaja Rosdakarya*. Bandung.
- Sardiman, AM. 1996. *Model-model Pembelajaran*. Sinar Baru. Jakarta
- Sudjana, Nana.1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakaya.
- Syafari. 2002. *Menganalisis Hasil Belajar Siswa dan Sumber Daya Pendidikan*. Dirjen Dikdasmen. Jakarta