

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PERMAINAN *POINT CARD* PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 2
KACANGAN KECAMATAN ANDONG KABUPATEN
BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013

NASKAH PUBLIKASI



Oleh:

DINNY PURWANTI

A54D090021

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 715448 Surakarta 57102
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. H. SUTAN SYAHRIR ZABDA, M. Hum

NIK : 142

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : DINNY PURWANTI

NIM : A54D090021

Program studi : SI PGSD

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI PERMAINAN POINT CARD PADA SISWA KELAS VI SD
NEGERI 2 KACANGAN KECAMATAN ANDONG KABUPATEN
BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012/2013.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat digunakan seperlunya.

Surakarta, Mei 2013

Pembimbing

Drs. H. Sutan Syahrir Zabda, M. Hum

NIK. 142

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN POINT CARD PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 2 KACANGAN KECAMATAN ANDONG KABUPATEN BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Dinny Puwanti, A54D090021, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2013

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika melalui permainan Point Card pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. Tehnik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tehnik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus. Prosedur penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah diharapkan melalui permainan point card minat belajar matematika pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat meningkat minimal 80 % dari 15 siswa. Dari hasil Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa melalui permainan Point Card dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa. Peningkatan minat belajar tersebut terlihat pada siklus I terjadi peningkatan minat belajar siswa dari kondisi awal terdapat 2 siswa (13,3%) yang mempunyai minat belajar tinggi, kemudian pada siklus I siswa yang mempunyai minat belajar tinggi meningkat menjadi 7 siswa (46,7%). Selanjutnya pada siklus II siswa yang mempunyai minat belajar tinggi meningkat lagi menjadi 13 siswa (86,7%) dari 15 siswa yang ada. Hasil ini telah melampaui indikator kinerja sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat mencapai indikator kinerja yang ditetapkan.

Kata Kunci : Minat Belajar Matematika, Permainan *Point Card*

Penulis

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran yang lebih banyak bila dibandingkan dengan pelajaran lain. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang banyak dimanfaatkan orang dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan belajar matematika jangka pendek yaitu dikuasainya sejumlah materi yang telah dipelajarinya, sedangkan tujuan belajar matematika jangka panjang adalah berkenaan dengan penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan matematika itu sendiri sebagai ilmu struktur yang abstrak. Kata abstrak sering diartikan sebagai sesuatu yang tidak dapat dijangkau, sukar dipahami, dan tidak dapat dibayangkan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa ada siswa yang merasa tegang jika waktunya tiba untuk belajar matematika di sekolah. Tidak jarang pula siswa takut ke sekolah karena tidak mengerjakan tugas apabila tidak dapat mengerjakan PR. Pandangan seperti inilah yang menyebabkan rendahnya minat siswa untuk belajar Matematika.

Minat adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas (Slameto, 2003: 57). Ketertarikan itu timbul dari adanya rasa ingin tahu yang didasari dengan semangat yang tinggi. Ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar adalah mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan sesuatu yang dipelajari terus-menerus, ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati, ada rasa keterikatan pada aktivitas-aktivitas yang diminati, dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari hasil observasi awal pada pembelajaran Matematika dikelas pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa mempunyai minat belajar rendah. Hasil ini menunjukkan dari 15 siswa yang ada hanya terdapat 2 siswa (13,3%) yang mempunyai minat belajar tinggi. Observasi awal ini menunjukkan bahwa perhatian siswa terhadap pelajaran Matematika sangat kurang, karena sebelumnya siswa merasa tidak senang dengan pelajaran Matematika. Siswa juga kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Melalui permainan *point card* dalam proses belajar khususnya pada pelajaran matematika siswa akan terlibat langsung dalam penggunaan media, sehingga meningkatkan keaktifan siswa, menambah semangat belajar siswa, mendorong siswa berkompetisi secara sehat, melatih siswa mengembangkan sikap kerja sama dengan kelompok, serta mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu apakah permainan *point card* dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan, Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012 / 2013?

Sesuai rumusan masalah diatas, maka tujuan umum penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman materi pembelajaran matematika, meningkatkan semangat belajar, dan meningkatkan prestasi belajar Siswa. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini untuk mengetahui apakah permainan *point card* dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VI SDN 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012 / 2013 atau tidak.

LANDASAN TEORI

1. Meningkatkan Minat Belajar

a. *Pengertian Meningkatkan*. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2002: 1198) dirumuskan bahwa meningkatkan artinya 1. menaikkan (derajat, taraf, dan sebagainya), mempertinggi, memperhebat (Produksi dan sebagainya), 2. (diri), mengangkat diri, memegahkan diri, mereka akan mampu penghidupannya.

b. *Kajian Minat Belajar*. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2003: 57).

Menurut Slameto (2003: 180) ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- 4) Ada rasa keterikatan pada aktivitas-aktivitas yang diminati.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

2. Belajar Matematika

Belajar matematika adalah mengadakan perubahan tingkah laku yang tersusun menjadi satu sebagai prinsip belajar diaplikasikan ke dalam matematika. Berikut adalah prinsip-prinsip yang didasari oleh penelitian, pengalaman, dan pemikiran tentang bagaimana peserta didik belajar matematika menurut Harta (2011: 18).

- a. Libatkan peserta didik secara aktif.
- b. Belajar itu berkembang.
- c. Gunakan pengetahuan sebelumnya.
- d. Komunikasi bagian dari pembelajaran.
- e. Gunakan pertanyaan yang baik.
- f. Gunakan alat manipulative.
- g. Sikap guru mempengaruhi peserta didik.
- h. Pengalaman diperlukan peserta didik.
- i. Perhatikan masalah gender.

Dalam mempelajari materi Matematika yang baru harus melalui pengalaman belajar yang lalu dari peserta didik. Jadi belajar itu akan mudah bila didasari apa yang diketahui sebelumnya. Maka dalam proses belajar pembelajaran sering diadakan apersepsi menanyakan materi pelajaran yang lalu. Di dalam proses belajar pembelajaran Matematika terjadi juga proses berpikir, orang dikatakan berpikir bila orang itu melakukan kegiatan mental. Dalam berpikir orang itu menyusun hubungan-hubungan antara bagian-bagian informasi yang telah direkam di dalam pikiran yang berupa pengertian-pengertian. Belajar matematika akan berhasil bila proses belajarnya baik yaitu melibatkan intelektual peserta didik secara optimal.

3. Permainan *Point Card*

a. *Hakikat permainan.* Aktivitas permainan dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Keberadaan alat-alat atau media permainan dapat membantu dan meningkatkan imajinasi anak. Media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak. Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat menunjang lancarnya komunikasi antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa. Media pembelajaran diharapkan dapat menjembatani pemikiran antara guru dengan siswa agar apa yang disampaikan guru semakin jelas (Suyatno, 2000: 48).

b. *Point Card.* *Point Card* adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat peneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam belajar matematika. *Point card* atau bisa disebut kartu poin ini berupa sebuah kartu yang didalamnya tertulis angka. Angka tersebut menunjukkan point yang akan diperoleh dalam permainan. Media ini bertujuan untuk menambah semangat siswa dalam mengumpulkan point sebanyak-banyaknya.

Contoh kartu poin (*point card*) hasil kreasi penulis sekaligus peneliti.

2	Pertanyaan yang dibuat siswa secara kelompok
---	---

Gambar 1. *Point Card*

4. Permainan *Point Card* pada Pembelajaran Matematika

Langkah-langkah kegiatan yang disusun peneliti dalam proses pembelajaran melalui permainan *point card* ini adalah :

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa (bisa kurang/lebih).
- b. Setiap kelompok mengambil kartu point yang telah disediakan secara acak.
- c. Bersama kelompoknya siswa berdiskusi membuat pertanyaan dan ditulis dalam kartu tersebut. Siswa dapat mencari pertanyaan/soal dari buku.
- d. Sebelum pertanyaan diberikan pada kelompok lain siswa terlebih dahulu berdiskusi mencari jawaban dari pertanyaan yang akan diajukan.
- e. Pertanyaan ditukarkan pada kelompok lain.
- f. Setiap kelompok berdiskusi mencari jawaban dari pertanyaan yang didapat dengan waktu yang sudah ditentukan
- g. Setiap kelompok melaporkan jawaban dari pertanyaan tersebut.
- h. Jika pertanyaan tersebut dapat dijawab dengan benar maka point kelompok mereka bertambah tetapi jika jawaban salah maka yang point berpindah pada kelompok yang memberi pertanyaan.
- i. Kemudian setiap kelompok menulis pertanyaan selanjutnya pada kartu point kedua, dan seterusnya sesuai alokasi waktu yang ditentukan.
- j. Pada akhir permainan guru mengumumkan jumlah point yang didapat dari masing-masing kelompok.

5. Permainan *Point Card* dalam Meningkatkan Minat Belajar.

Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan Suyatno (2000: 48). Melalui permainan *point card* dalam proses belajar khususnya pada pelajaran Matematika dapat berfungsi meningkatkan keaktifan siswa, mengembangkan kreatifitas siswa, memusatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran, menambah semangat belajar siswa, mendorong siswa berkompetisi secara sehat, melatih siswa mengembangkan sikap kerja sama dengan kelompok, mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *Point Card* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini adalah SD Negeri 2 Kacangan Tahun 2012/2013. Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan sejak persiapan sampai dengan penulisan laporan penelitian secara keseluruhan dilakukan kurang lebih empat bulan yaitu sejak bulan Desember 2012 sampai bulan Maret 2013.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VI SD Negeri 2 Kacangan, Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun 2012/2013 yang berjumlah 15 siswa. Sedangkan subjek yang membantu dalam perencanaan dan pengumpulan data penelitian adalah Kepala SDN 2 Kacangan. Peneliti sebagai subjek yang bertugas merencanakan, mengumpulkan data, melaksanakan tindakan, menganalisis data, dan membuat kesimpulan penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan belajar pada siswa di SD Negeri 2 Kacangan. Masalah tersebut berkaitan dengan minat belajar Matematika (variabel Y) dan pemecahan masalah tersebut melalui cara yang efektif diharapkan penelitian ini dapat memperoleh hasil yang maksimal yaitu melalui permainan Point Card (variabel X). Penelitian tindakan kelas memungkinkan adanya tindakan yang berulang-ulang jika permasalahan belum terpecahkan. Pelaksanaan tindakan tersebut dapat dilaksanakan melalui beberapa siklus.

Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan perlu adanya tindakan pada tahap pralaksanaan. Pada tahap ini meliputi tahap persiapan, tahap pengumpulan kepustakaan, tahap penyusunan rancangan penelitian, tahap pengurusan perijinan dan tahap perlengkapan penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan yang termuat dalam prosedur penelitian. Prosedur penelitian adalah langkah-langkah operasional baik yang terkait dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan maupun refleksi (Joko Suwandi, 2011:70)

Data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa informasi tentang minat belajar siswa pada pelajaran matematika dalam proses pembelajaran di kelas. Data penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber, meliputi : 1) Data primer yaitu data yang diperoleh melalui observasi langsung dilokasi penelitian mengenai

proses pembelajaran melalui permainan *point card* pada pelajaran matematika, 2) Data sekunder meliputi data siswa kelas VI dan tempat peristiwa berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang berlokasi di SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati minat belajar siswa kelas VI SDN 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013 dalam pelajaran matematika pada saat proses pembelajaran melalui permainan *point card*. Hasil observasi ditabulasikan kedalam bentuk tabel hasil observasi minat belajar siswa dari tindakan setiap siklus. Sedangkan wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terhadap kepala sekolah dan siswa kelas VI SDN 2 Kacangan. Wawancara ini digunakan untuk menggali berbagai informasi penting terkait penerapan tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran serta untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran melalui permainan *point card*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif dari Milles dan Huberman dalam Sugiyono (2010:337). Model interaktif ini memiliki tiga tahap kegiatan meliputi reduksi data, paparan dan penarikan kesimpulan.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Format yang disusun dalam lembar observasi berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi dalam penelitian. Lembar observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati serta media/ alat yang diperlukan dalam penelitian. Sedangkan pedoman wawancara menggunakan pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh keterangan lebih lanjut.

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah setelah melalui permainan *point card* ada peningkatan minat belajar matematika pada siswa kelas VI SDN 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013. Dalam proses pembelajaran tersebut yang mempunyai minat belajar tinggi mencapai minimal 80% dari 15 siswa yang ada.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian mulai dilaksanakan pada bulan desember 2012, diawali dengan wawancara dengan beberapa guru tentang kondisi siswa serta masalah-masalah yang menjadi penyebab rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika. Berdasarkan pengalaman guru dalam mengajar dan mengamati secara langsung di kelas maka dapat disimpulkan permasalahan-permasalahan yang ada dikelas SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali diantaranya adalah rendahnya prestasi belajar siswa disebabkan karena rendahnya minat belajar mereka khususnya pada pelajaran matematika. Rendahnya minat belajar tersebut disebabkan adanya permasalahan-permasalahan sebagai berikut :Siswa beranggapan bahwa matematika pelajaran yang sulit akhirnya semangat siswa untuk belajar matematika kurang, Pada saat guru menjelaskan, siswa tidak memperhatikan, Kurangnya konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, Guru yang lebih aktif dari pada siswa, Pembelajaran yang bersifat monoton sehingga siswa merasa bosan dan kurang semangat, Metode yang digunakan hanya ceramah dan pemberian tugas tertulis.

Untuk meningkatkan minat belajar tersebut perlu adanya motivasi atau dorongan dari guru supaya siswa lebih semangat dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya saat pelajaran matematika. Belajar hendaknya dilaksanakan dengan rasa senang. Akhirnya dari permasalahan tersebut peneliti menemukan gagasan baru bahwa seharusnya pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Siswa usia SD adalah usia anak pada masa senang bermain. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan diatas, permainan *point card* merupakan salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan minat belajar mereka. Tehnik pembelajaran melalui sebuah permainan akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan khususnya bagi siswa sekolah dasar. *Point card* adalah salah satu media yang praktis yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media ini mudah didapat, mudah dbuat serta tidak membutuhkan biaya yang mahal. Dengan meningkatnya minat belajar mereka maka hasil belajar mereka juga akan meningkat.

Terkait dengan serangkaian tindakan yang akan dilakukan dalam mengatasi permasalahan diatas, melalui perencanaan maka peneliti membuat jadwal rangkaian pelaksanaan penelitian. Sedangkan langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penelitian disesuaikan pada setiap siklus. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana siklus pertama dan kedua merupakan suatu tindakan berkesinambungan. Minat belajar matematika sebelum menggunakan permainan *point card* menjadi dasar dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. Dari hasil tersebut akan diadakan perbaikan melalui siklus pertama dan sebagai dasar untuk melaksanakan perbaikan pada siklus kedua. Dengan penelitian ini diharapkan dalam setiap kegiatan akan mengarah pada tercapainya tujuan tertentu.

1. Kondisi Awal

Dari hasil pengamatan kondisi awal tersebut menunjukkan bahwa hanya ada dua siswa (13,3%) yang mempunyai minat belajar tinggi. Hal ini disebabkan adanya perasaan tidak senang dengan pelajaran matematika dan anggapan bahwa matematika pelajaran yang sulit dan membosankan. Perhatian dan semangat belajar mereka pun sangat rendah. Sehingga guru terlihat lebih aktif dari pada siswa. Maka dari itu perlu adanya suatu tindakan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui tindakan siklus I dan dilanjutkan siklus II, jika belum mendapatkan nilai maksimal sesuai dengan indikator kinerja yang diharapkan.

2. Siklus I

Hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari jumlah siswa yang mempunyai minat belajar tinggi yang semula hanya 2 siswa (13,3 %) meningkat menjadi 7 siswa (46,7%). Namun hasil ini belum maksimal sesuai dengan indikator kinerja yang ditetapkan. Maka dari itu perlu adanya tindakan selanjutnya pada siklus II.

3. Siklus II

Hasil tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa dari jumlah siswa yang mempunyai minat belajar tinggi yang semula pada siklus I hanya 7 siswa (46,7%) kemudian pada siklus II meningkat menjadi 13 siswa (86,7%). Hasil ini telah mencapai dan melampaui indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 80 % dari 15 siswa yang ada.

Berdasarkan hasil analisis data yang dikumpulkan oleh peneliti menunjukkan bahwa melalui permainan point card dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar matematika khususnya pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. Dalam hasil penelitian Tindakan Kelas ini indikator kinerja yang telah ditetapkan dapat tercapai. Peningkatan minat belajar tersebut dapat dijelaskan melalui tabel persentase pencapaian target dibawah ini:

Variabel	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Prosentase siswa yang memiliki minat belajar tinggi	2 siswa (13,3%)	7 siswa (46,7 %)	13 siswa (86,7%)



Grafik 6. Persentase Pencapaian Target Indikator Kinerja

Berdasarkan tabel diatas dapat dikemukakan tentang peningkatan minat belajar siswa yang pada kondisi awal terdapat 2 siswa (13,3%) yang mempunyai minat belajar tinggi, kemudian pada siklus I siswa yang mempunyai minat belajar tinggi meningkat menjadi 7 siswa (46,7%) dan selanjutnya pada siklus II terlihat adanya peningkatan siswa yang mempunyai minat belajar tinggi menjadi 13 siswa (86,7%) dari 15 siswa yang ada.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa melalui permainan *point card* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui permainan *Point Card* dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013. Peningkatan minat belajar tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan minat belajar siswa dari kondisi awal terdapat 2 siswa (13,3%) yang mempunyai minat belajar tinggi, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 7 siswa (46,7%).
2. Terjadi Peningkatan minat belajar siswa pada siklus II terlihat dari hasil siklus I yang mempunyai minat belajar tinggi 7 siswa (46,7%) meningkat menjadi 13 siswa (86,7%) dari 15 siswa yang ada. Hasil ini telah melampaui indikator kinerja sehingga dengan penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa terjadi pencapaian pada indikator kinerja yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Harta, Idris. 2011. *Geometri dan Pengukuran*. Surakarta: Qinant.
- Rahman, Fauzi. 2011. *Islamic Parenting*. Jakarta: Erlangga.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Suwandi, Joko. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: PSKGJ FKIP UMS.
- Suyatno dan Heny Subandiyah. 2000. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Tidjan. 1977. *Bimbingan Konseling Sekolah*. Yogyakarta: Swadaya.