

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam pembangunan jangka panjang tahap kedua ini terlihat demikian luas dan jauhnya jangkauan yang hendak dicapai oleh program pembangunan kita, khususnya dalam bidang pendidikan. Padahal di lain pihak sumber-sumber yang tersedia semakin terbatas. Ditambah dengan adanya kemajuan ilmu dan teknologi serta melajunya arus teknologi komunikasi telah membawa dampak perubahan dalam segala bidang kehidupan, termasuk juga menyebabkan tuntutan dan kebutuhan masyarakat terus berkembang. Oleh sebab itu pendidikan yang bertugas mendidik dan menghasilkan sumber daya manusia, dituntut mengadakan usaha pembaharuan pendidikan yang dapat mengatasi masalah-masalah pokok pendidikan, terutama yang menyangkut masalah mutu pendidikan. Dan upaya pembaharuan pendidikan yang telah dicanangkan oleh pemerintah dewasa ini, terutama untuk pendidikan dasar adalah dengan penerapan pendekatan keterampilan proses dan muatan lokal dalam proses belajar-mengajar dalam kurikulum 1994 pendidikan dasar.

Secara logika mutu pendidikan baru dapat terwujud jika proses belajar mengajar diselenggarakan secara efektif. Kriteria proses belajar mengajar yang efektif secara umum antara lain adalah 1) proses belajar mengajar mampu mengembangkan konsep generalisasi serta bahan abstrak menjadi hal yang jelas dan nyata, 2) proses belajar mengajar mampu melayani gaya belajar dan kecapatan belajar peserta didik yang berbeda-beda, 3) proses belajar mengajar mampu melayani perkembangan belajar peserta didik yang berbeda-beda, dan 4) proses belajar mengajar mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar mampu mencapai tujuan sesuai dengan program yang telah ditetapkan.

Salah satu ciri dari kurikulum 1994 pendidikan dasar antara lain adalah menekankan pada mata pelajaran eksakta (Matematika dan IPA). Untuk itu agar mata pelajaran eksakta ini benar-benar dapat dikuasai oleh peserta didik secara baik, diperlukan inovasi baru dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dan salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah inovasi dalam metode pembelajaran. Dan agar inovasi pembelajaran tersebut mampu meningkatkan mutu pembelajaran, maka inovasi tersebut perlu memperhatikan perkembangan psikologis peserta didik. Secara psikologis anak usia 3 sampai 10 tahun memiliki kecenderungan bermain yang sangat tinggi. Untuk itu metode pembelajaran untuk anak-anak usia permulaan Sekolah Dasar diasumsikan akan berhasil, jika di dalamnya ada unsur bermain. Karena

dengan metode pembelajaran bermain ini minat dan motivasi anak akan lebih tinggi dalam mengikuti pelajaran, selain itu anak juga akan mampu menemukan dan mengolah materi dengan sendirinya.

Ciri lain dari kurikulum 1994 pendidikan dasar adalah menekankan pendekatan proses. Untuk itu strategi pembelajaran untuk melaksanakan kurikulum 1994 Sekolah Dasar ini diharapkan di dalamnya terkandung keterampilan proses. Dengan metode bermain sambil belajar, dalam hal ini adalah metode bermain gambar dan metode bermain sempoa, diasumsikan akan memiliki nilai keterampilan proses yang tinggi. Untuk itu guna mengetahui efektivitas metode bermain gambar dan bermain sempoa perlu diuji coba dalam lapangan.

Prestasi belajar seseorang, khususnya prestasi belajar Matematika pada siswa SD pada kenyataannya beraneka ragam, ada yang baik dan ada yang kurang baik. Kondisi seperti ini dimungkinkan karena prestasi belajar merupakan sesuatu hal yang kompleks yang keberhasilannya ikut dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor raw in put, faktor proses, faktor input instrumental, maupun faktor in put lingkungan. Dan beberapa faktor yang diduga kuat ikut mempengaruhi prestasi belajar seseorang, khususnya prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I SD adalah metode pembelajaran, di samping inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar.

Adanya suara-suara yang menyatakan bahwa prestasi belajar Matematika siswa Sekolah Dasar sangat rendah sudah sering kita

dengar, baik melalui media masa, penelitian-penelitian maupun dari seminar-seminar. Suatu hasil penelitian Balitbang Dikbud pada tahun 1979 tentang "*keparahan*" mutu SD menunjukkan bahwa secara nasional Matematika merupakan mata pelajaran yang paling parah diderita siswa-siswa SD (Budiono, 1979). Hasil penelitian Pratjojo, dkk FMPIPA IKIP Semarang menggambarkan bahwa daya serap murid-murid SD se kotamadya Semarang pada mata pelajaran Matematika adalah 42,2% atau di bawah penguasaan minimal, sebab penguasaan minimal adalah 60% (Pratjojo, dkk, 1988 : 34). Berdasarkan data yang ada di Pusbang Kurrandik Balitbang Dikbud Jakarta menunjukkan bahwa Nilai Ebtanas Murni (NEM) mata pelajaran Matematika SD adalah terendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain (A. Malik, 1995 : 17). Demikian juga sering kita dengar adanya keluhan orang tua mengenai ketidakmampuannya dalam menguasai Matematika SD, sehingga ia tidak dapat memberi bantuan belajar anak-anaknya. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di lapangan (beberapa SD Negeri di desa Tambirejo kecamatan Toroh kabupaten Grobogan Jawa Tengah), dewasa ini dalam pendidikan dasar berkembang isu dan kenyataan bahwa sebagian besar prestasi belajar Matematika siswa SD adalah rendah, selain itu mata pelajaran Matematika termasuk mata pelajaran yang ditakuti oleh sebagian siswa SD, dan dianggap sebagai mata pelajaran yang sukar (Wawancara dengan Kepala SD Negeri 1 - 3 Tambirejo, 5 September 1996). Kondisi seperti ini dimungkinkan

disebabkan oleh berbagai faktor, dan salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran Matematika tersebut. Untuk itu guna mengubah kondisi tersebut, yakni agar mata pelajaran Matematika tidak ditakuti oleh anak, prestasi belajar Matematika menjadi tinggi, dan pengajaran Matematika menjadi lebih bermutu dan efektif, maka semenjak dini (sejak kelas I Sekolah Dasar), Matematika perlu ditanamkan dan diajarkan kepada peserta didik sebagai mata pelajaran yang menyenangkan, melalui metode bermain gambar dan metode bermain sempoa. ✓

Mengingat mata pelajaran Matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang mendapatkan penekanan dalam kurikulum 1994 pendidikan dasar, sebagai persiapan menyiapkan peserta didik menghadapi abad ke 21. Untuk itu peningkatan mutu pembelajaran Matematika perlu diupayakan semenjak dini melalui berbagai inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk dengan mencobakan metode bermain sambil belajar dalam pembelajaran Matematika di kelas I Sekolah Dasar.

Suatu kurikulum akan mampu bersifat fleksibel, serta praktis untuk memecahkan masalah yang terjadi di lapangan jika pengembangan teori kurikulum tersebut di dasarkan dari hasil praktek kurikulum di lapangan. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam rangka perbaikan kurikulum pendidikan guru, khususnya untuk kurikulum Matematika pendidikan guru sekolah dasar, serta kurikulum Matematika SD, diharapkan penelitian tentang efektivitas metode bermain gambar dan

metode bermain sempoa terhadap prestasi belajar matematika di kelas I SD ini, akan mampu memberikan kontribusi terhadap perbaikan kurikulum Matematika Sekolah Dasar, maupun kurikulum Matematika pendidikan guru Sekolah Dasar.

B. IDENTIFIKASI DAN RINCIAN MASALAH

1. Identifikasi Masalah

Untuk mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk paradigmakonseptual sebagai berikut :

FAKTOR PENDAHULUAN	MASALAH	DAMPAK / AKIBAT	ALTERNATIF PEMECAHAN MASALAH
<ul style="list-style-type: none"> * Guru * Metode pembelajaran * Kurikulum * Sarana & prasarana * Siswa : IQ, minat, bakat, pengetahuan awal, dll * Lingkungan : alam, sosial, budaya * Evaluasi * Strategi belajar mengajar * Media & sumber belajar * Bimbingan belajar dll 	<ul style="list-style-type: none"> * Rendahnya prestasi belajar Matematika SD * Matematika ditakuti sebagian siswa SD 	<ul style="list-style-type: none"> * Kualitas pendidikan & pembelajaran * Efektivitas pembelajaran * Efisiensi pembelajaran * Kualitas SDM & lulusan * Kualitas prestasi belajar lebih lanjut * Kualitas pembelajaran Matematika SD 	<ul style="list-style-type: none"> * Metode bermain sempoa * Metode bermain gambar

Bagan 1. Paradigma Konsep Penelitian

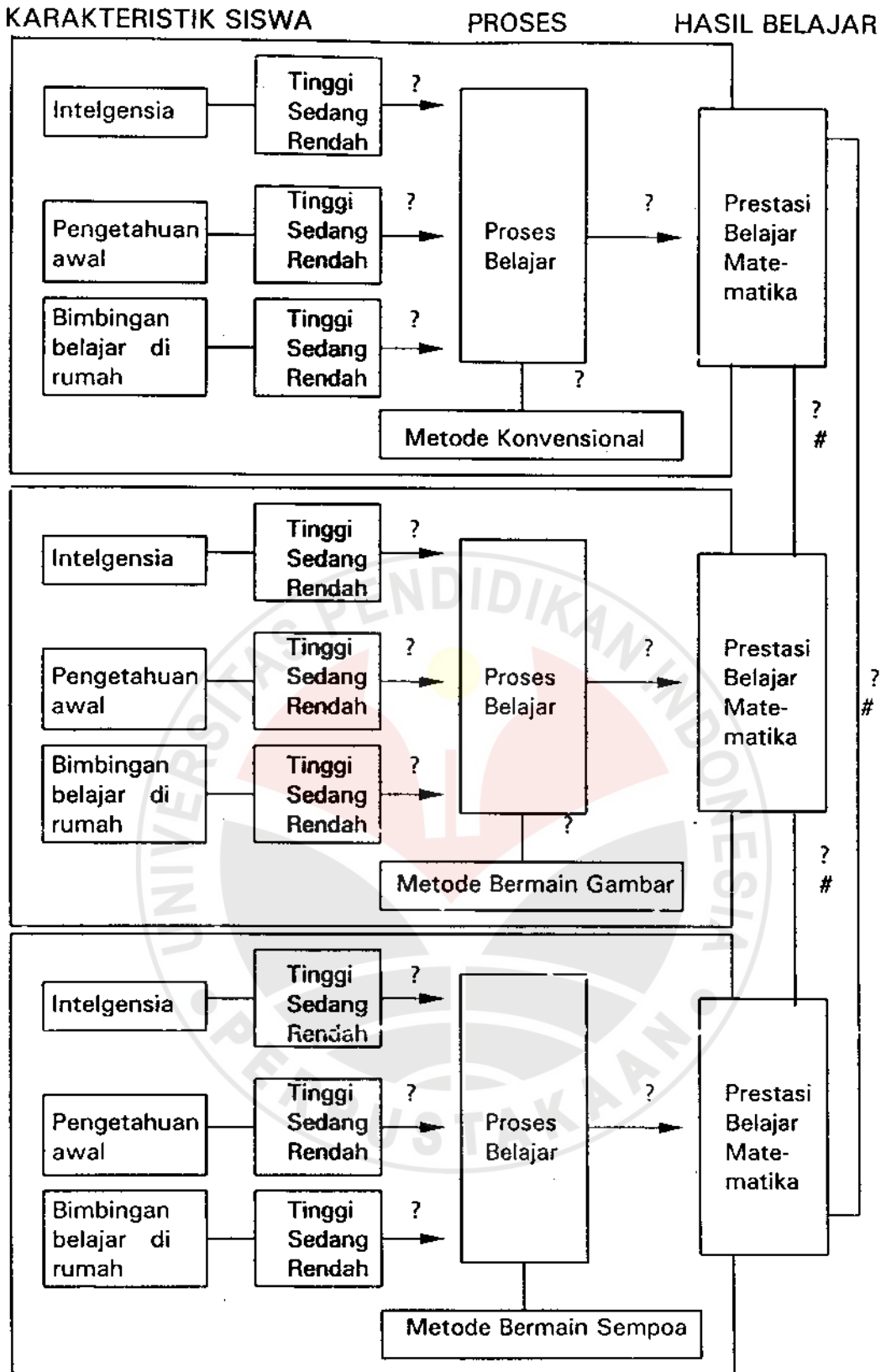
Setelah mengidentifikasi masalah-masalah yang di alami oleh peserta didik yang dapat bersumber dari *faktor raw in put*, *faktor instrumental input*, maupun *faktor environment input*, peneliti tertarik untuk menguji efektivitas metode pembelajaran sebagai salah satu *faktor instrumental input* dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

Sesuai dengan pendapat Charlotte Buhler dalam bukunya *Practische Kinder Psychologie*, beberapa ciri perkembangan anak pada usia 5 s.d 8 tahun adalah keinginan bermain berkembang menjadi semangat bekerja, rasa sosialnya semakin tinggi, serta pandangan terhadap dunia sekelilingnya ditinjau dan diterima secara objektif (Charlotte Buhler, 1972 : 54). Dengan mendasarkan pada ciri-ciri usia perkembangan peserta didik kelas I Sekolah Dasar yang memiliki kecenderungan bermain yang tinggi, maka dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk menguji efektivitas metode bermain gambar dan metode bermain sempoa, dalam upaya meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

Penelitian ini pada dasarnya bertumpu pada model pembelajaran dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional. Model pembelajaran dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional yang diajukan peneliti pada hakekatnya merupakan modifikasi dan pengembangar dari "*Theory of School Learning*" dari

Benyamin S. Bloom. Tesis pokok dari teorinya menyatakan bahwa variabel-variabel pokok yang terutama menentukan hasil belajar adalah variabel-variabel dalam *"cognitive entry behaviors, affective entry characteristics dan the quality of instruction"* (Benyamin S. Bloom, 1976 : 10 -11). Dari paradigma konsep tersebut di atas, dan model yang digunakan dalam penelitian ini, bentuk paradigma penelitian ini adalah sebagai berikut :





Bagan 2. Paradigma Penelitian

2. Rincian Masalah

Berdasarkan paradigma penelitian tersebut di atas, masalah pokok penelitian untuk mengkaji efektivitas metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut : ***"Bagaimanakah kadar efektivitas metode bermain sempoa dan metode bermain gambar, dibandingkan dengan metode konvensional dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar ?"***

Masalah pokok penelitian tersebut di atas dapat dirinci ke dalam berbagai sub masalah sebagai berikut :

1. Dengan tanpa memperhitungkan variabel inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, bagaimanakah perbandingan efektivitas metode bermain sempoa, metode bermain gambar, dan metode konvensional dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar ?
2. Dengan memperhitungkan variabel inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, bagaimanakah perbandingan efektivitas metode bermain sempoa, metode bermain gambar, dan metode konvensional dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar ?
3. Siswa dengan taraf inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah yang bagaimana yang cenderung lebih baik prestasi belajar Matematikanya, jika diajar dengan metode

bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar ?

4. Bagaimanakah hubungan antara inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar yang menggunakan masing-masing metode, serta berapa besar kontribusinya ?
 5. Bagaimanakah hubungan antara inteligensi dengan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar yang menggunakan masing-masing metode, serta berapa besar kontribusinya ?
 6. Bagaimanakah hubungan antara pengetahuan awal dengan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar yang menggunakan masing-masing metode, serta berapa besar kontribusinya ?
 7. Bagaimanakah hubungan antara bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar yang menggunakan masing-masing metode, serta berapa besar kontribusinya ?
3. Analisis Masalah

Sub *masalah penelitian pertama* yang dikaji dalam penelitian ini adalah dengan tanpa memperhitungkan variabel inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, berapa besar perbedaan tingkat efektivitas metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, dalam meningkatkan

prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar. Efektivitas ketiga metode tersebut diukur dengan nilai tambah prestasi belajar yang diperoleh siswa (selisih skor rata-rata posttest dengan skor rata-rata pretest), setelah mereka selama satu catur wulan dikenai metode tersebut. Kriteria untuk mengukur tingkat efektivitas ketiga metode mengajar tersebut dibatasi pada nilai tambah prestasi belajar Matematika ranah kognitif, yang meliputi aspek pengetahuan, pengertian, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, tanpa memasukkan ranah afektif maupun psikomotor. Untuk mengukur prestasi belajar digunakan tes prestasi belajar.

Sub masalah penelitian kedua yang dikaji dalam penelitian ini adalah dengan memperhitungkan variabel inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, berapa besar perbedaan tingkat efektivitas metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar. Efektivitas ketiga metode tersebut diukur dengan nilai tambah prestasi belajar yang diperoleh siswa (selisih skor rata-rata posttest dengan skor rata-rata pretest), setelah mereka selama satu catur wulan dikenai metode tersebut.

Sub masalah penelitian ketiga dalam penelitian ini adalah untuk mencari jawaban empiris tentang metode mengajar manakah diantara ketiga metode mengajar tersebut (metode bermain gambar,

metode bermain sempoa, dan metode konvensional) yang cenderung paling efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika, bagi kelompok peserta didik yang memiliki taraf tertentu dalam inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, pada siswa kelas I Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini digunakan tiga tingkatan dari variabel tersebut, yaitu taraf rendah atau 33,3% urutan bawah, taraf sedang atau 33,3% urutan tengah, serta taraf tinggi atau 33,3% urutan atas.

Sub masalah penelitian keempat dalam penelitian ini adalah mengkaji bagaimana hubungan serta besarnya kontribusi inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar Matematika, pada ketiga kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

Sub masalah penelitian kelima dalam penelitian ini adalah mengkaji bagaimana hubungan serta besarnya kontribusi inteligensi dengan prestasi belajar Matematika, pada ketiga kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

Sub masalah penelitian keenam dalam penelitian ini adalah mengkaji bagaimana hubungan serta besarnya kontribusi pengetahuan awal dengan prestasi belajar Matematika, pada ketiga kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain

sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

Sub masalah penelitian ketujuh dalam penelitian ini adalah mengkaji bagaimana hubungan serta besarnya kontribusi bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar Matematika, pada ketiga kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

C. TUJUAN PENELITIAN

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model metode bermain gambar, dan metode bermain sempoa dalam pembelajaran Matematika bagi siswa kelas I Sekolah Dasar, guna meningkatkan prestasi belajar Matematika mereka, serta sebagai substansi terhadap teori "*inquiry-discovery learning*" dari Brunner. Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Menguji efektivitas metode bermain sempoa, metode bermain gambar, dan metode konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar, jika variabel inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah tidak diperhitungkan.
2. Menguji efektivitas metode bermain sempoa, metode bermain gambar, dan metode konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar

- Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar, jika variabel inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah diperhitungkan.
3. Menguji kontribusi taraf inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah terhadap prestasi belajar Matematika, pada siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
 4. Menguji hubungan serta besarnya kontribusi belajar di rumah, dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
 5. Menguji hubungan serta besarnya kontribusi inteligensi dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
 6. Menguji hubungan serta besarnya kontribusi pengetahuan awal dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
 7. Menguji hubungan serta besarnya kontribusi bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perbaikan pembelajaran Matematika dan perbaikan prestasi belajar Matematika di kelas I Sekolah Dasar. Secara khusus manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, khususnya manfaat bagi Sekolah Dasar adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan bagi para pengembang kurikulum, untuk a) melakukan pembinaan, pengembangan dan pembaharuan kurikulum untuk mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar, serta b) dalam membenahi kurikulum pendidikan guru sekolah dasar / kurikulum D2 PGSD.
2. Sebagai bahan masukan bagi para pengelola, supervisor / administrator Sekolah Dasar dalam rangka meningkatkan kualitas pengajaran Matematika di Sekolah Dasar.
3. Sebagai bahan masukan bagi para guru, maupun konselor dalam rangka menangani masalah kesulitan belajar peserta didik, khususnya mata pelajaran Matematika, demi terwujudnya pengajaran dan pendidikan Matematika yang berkualitas.
4. Sebagai bahan masukan bagi para guru Sekolah Dasar dalam rangka penyempurnaan pengajaran Matematika di Sekolah Dasar melalui penggunaan metode bermain gambar dan metode bermain sempoa.
5. Sebagai bahan masukan bagi para pengembang kurikulum, supervisor, khususnya guru dalam rangka meningkatkan / memperbaiki prestasi

belajar Matematika di Sekolah Dasar serta rintisan untuk studi lebih lanjut mengenai penyelenggaraan pemberian metode bermain gambar dan metode bermain sempoa sebagai variasi metode pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

6. Sebagai bahan pengembangan ilmu pengajaran Matematika di Sekolah Dasar, serta bahan penelitian lebih lanjut dalam rangka penyempurnaan pengajaran Matematika di Sekolah Dasar.

E. ASUMSI-ASUMSI

- a. Dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, metode pembelajaran dengan menggunakan metode bermain akan lebih bermakna dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran verbal.
- b. Pembelajaran dengan alat dan media akan memberikan hasil belajar yang lebih bermakna bagi siswa dibandingkan dengan pembelajaran verbal
- c. Penyampaian metode pembelajaran yang berbeda, diduga cenderung lebih efektif jika diberikan pada siswa dengan kondisi tertentu yang sesuai, terutama yang berkaitan dengan inteligensi, pengetahuan awal, serta bimbingan belajar di rumahnya.
- d. Prestasi belajar Matematika merupakan hal yang kompleks, yang keberhasilannya dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain adalah inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah.

F. HIPOTESA

Dari asumsi-asumsi yang diajukan dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Dengan tanpa memperhitungkan variabel inteligensi, pengetahuan awal dan bimbingan belajar di rumah, metode bermain sempoa lebih efektif dari pada metode bermain gambar, dan metode bermain gambar lebih efektif daripada metode konvensional, dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
2. Dengan mengontrol variabel inteligensi, pengetahuan awal dan bimbingan belajar di rumah, metode bermain sempoa lebih efektif dari pada metode bermain gambar, dan metode bermain gambar lebih efektif daripada metode konvensional, dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
3. 1. Metode bermain gambar cenderung lebih efektif digunakan bagi siswa yang memiliki taraf inteligensi rendah, pengetahuan awal rendah, dan bimbingan belajar yang kurang baik tarafnya, dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
3. 2. Metode bermain sempoa cenderung lebih efektif digunakan bagi siswa yang memiliki taraf inteligensi sedang, pengetahuan awal sedang, serta bimbingan belajar yang cukup baik tarafnya, dalam

meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

3. 3. Metode konvensional cenderung lebih efektif digunakan bagi siswa yang memiliki taraf inteligensi tinggi, pengetahuan awal tinggi, dan bimbingan belajar di rumah yang baik tarafnya, dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
4. Ada hubungan yang signifikan antara inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar Matematika. Pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

Hipotesis tersebut di atas dirinci lagi sebagai berikut :

- 4.1. Ada hubungan yang signifikan antara inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
- 4.2. Ada hubungan yang signifikan antara inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain sempoa, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
- 4.3. Ada hubungan yang signifikan antara inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar

Matematika pada kelompok siswa yang diajar dengan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

5. Dalam kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain sempoa, metode bermain gambar, dan metode konvensional, secara berturut-turut, inteligensi, pengetahuan awal, dan bimbingan belajar di rumah, memberikan sumbangan yang kurang berarti, cukup berarti, dan sangat berarti terhadap peningkatan prestasi belajar Matematika, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
6. Ada hubungan yang signifikan antara inteigiensi dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

Hipotesis tersebut di atas dirinci lagi sebagai berikut :

6. 1. Ada hubungan yang signifikan antara inteligensi dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
6. 2. Ada hubungan yang signifikan antara inteligensi dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain sempoa, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

6. 3. Ada hubungan yang signifikan antara inteligensi dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
7. Dalam kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain sempoa, metode bermain gambar, dan metode konvensional, secara berturut-turut inteligensi, memberikan sumbangan yang kurang berarti, cukup berarti, dan sangat berarti terhadap peningkatan prestasi belajar Matematika, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
8. Ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan awal dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

Hipotesis tersebut di atas dirinci lagi sebagai berikut :

8. 1. Ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan awal dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
8. 2. Ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan awal dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode sempoa, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

8. 3. Ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan awal dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
9. Dalam kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain sempoa, metode bermain gambar, dan metode konvensional, secara berturut-turut pengetahuan awal, memberikan sumbangan yang kurang berarti, cukup berarti, dan sangat berarti terhadap peningkatan prestasi belajar Matematika, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
10. Ada hubungan yang signifikan antara bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, metode bermain sempoa, dan metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

Hipotesis tersebut di atas dirinci lagi sebagai berikut :

10. 1. Ada hubungan yang signifikan antara bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain gambar, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
10. 2. Ada hubungan yang signifikan antara bimbingan belajar di rumah dengan prestasi belajar Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode sempoa, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

10. 3. Ada hubungan yang signifikan antara bimbingan belajar di rumah dengan prestasi Matematika, pada kelompok siswa yang diajar dengan metode metode konvensional, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.
11. Dalam kelompok siswa yang diajar dengan metode bermain sempoa, metode bermain gambar, dan metode konvensional, secara berturut-turut bimbingan belajar di rumah, memberikan sumbangan yang kurang berarti, cukup berarti, dan sangat berarti terhadap peningkatan prestasi belajar Matematika, pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

