

## Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Permainan di Kelas V SDN 1 Tanjung Glugur Kecamatan Mangaran Kabupaten Situbondo

Gustilas Ade Setiawan<sup>1)</sup> Nur Azizatul Niza<sup>1)</sup> Mohammad Ghazali<sup>1)</sup> Sherly Ayuanggita<sup>1)</sup> Moh. Ali Yahya<sup>1)</sup> Nurul Firdayanti A<sup>1)</sup> Maulidatul Hasanah<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Abdurachman Saleh Situbondo  
[nurazizatunniza@gmail.com](mailto:nurazizatunniza@gmail.com)

**ABSTRAK:** Hasil pengamatan di dalam kelas saat pembelajaran matematika berlangsung, siswa kelas V cenderung pasif dan aktivitas belajar matematika siswa sangatlah kurang. Untuk pelajaran matematika nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas V pada materi pengukuran berat yang merupakan materi sebelum dilakukannya penelitian ini adalah 50,37 dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 33,33%. Nilai ini sangatlah jauh dari persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar mengajar (SKBM) yang ditetapkan di SDN 1 Tanjung Glugur, yaitu sebesar 70%. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan selama 1 bulan dengan menggunakan metode permainan dalam upaya meningkatkan aktivitas dan persetasi belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Tanjung Glugur. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing terdiri dari dua pertemuan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar pengamatan tiap pertemuan oleh observer untuk melihat data tentang aktivitas belajar, sementara data tentang hasil belajar diperoleh melalui nilai ulangan harian dan prestasi belajar matematika siswa di siklus 1, dan di siklus 2. Hasil yang diperoleh dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui model metode permainan, memperlihatkan peningkatan hasil aktivitas siswa terutama pada aktivitas untuk menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 55,56%, aktivitas untuk mengungkapkan gagasan sebesar 66,67% dan untuk aktivitas membaca aturan permainan dan buku-buku mengalami sebesar 74,04%. Berdasarkan data prestasi belajar matematika siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,62 meningkat menjadi 73,51 pada siklus II. Presentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga meningkat pada siklus I sebesar 88,88% (Kategori Baik), meningkat menjadi 100% (Kategori Istimewa) pada siklus II.

**Kata Kunci :** Metode Permainan, Aktivitas belajar, Prestasi Belajar Matematika

**ABSTRACT:** *The results of observations in class when learning mathematics took place, class V students tended to be passive and students' mathematics learning activities were lacking. For mathematics, the average score obtained by fifth grade students on weight measurement material, which was material prior to the conduct of this study, was 50.37 and the percentage of students who achieved learning completeness standards was 33.33%. This value is very far from the percentage of students who achieve the teaching and learning completeness standard (SKBM) set at SDN 1 Tanjung Glugur, which is 70%. This class action research (CAR) was carried out for 1 month using the game method in an effort to increase the activity and achievement of learning mathematics for fifth grade students at SDN 1 Tanjung Glugur. The research was carried out in two cycles each consisting of two meetings through the following stages: planning, observation and reflection. Data collection techniques were carried out through observation sheets at each meeting by observers to see data about learning activities, while data about learning outcomes were obtained through daily test scores and students' mathematics learning achievement in cycle 1 and in cycle 2. Results obtained from Classroom Action Research (PTK) through the game method model, showed an increase in the results of student activities, especially in activities to prepare places, materials and tools by 55.56%, activities for expressing ideas by 66.67% and for activities reading game rules and books experienced by 74.04%. Based on data on students'*

*mathematics learning achievement, the class average value in cycle I was 69.62, increasing to 73.51 in cycle II. The percentage of students who reached the standard of completeness also increased in cycle I by 88.88% (Good Category), increased to 100% (Special Category) in cycle II.*

**Keywords:** *Game Method, Learning Activities, Mathematics Learning Achievement*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran matematika merupakan interaksi dua arah antara siswa dengan guru serta mencakup berbagai komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Pendidikan matematika di sekolah diupayakan untuk meningkatkan kualitas prestasi siswa. Menurut Hasanah & Pratiwi (2013:63) menyatakan bahwa, Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Berbagai jalur terus ditempuh, salah satunya kolaborasi komponen yang terlibat dalam pembelajaran. Komponen terkait pembelajaran adalah tujuan, materi pembelajaran (materi), kegiatan pembelajaran, metode, alat dan sumber, dan penilaian.

Salah satu materi pada pelajaran matematika adalah Geometri dan pengukuran. Tujuan diberikannya materi tersebut adalah siswa mampu menentukan cara menghitung berat suatu benda dalam kegiatan sehari-hari. Indikator yang harus dicapai oleh siswa adalah dapat menggunakan kesetaraan satuan dalam perhitungan, melakukan hitungan berat dengan menggunakan alat hitung satuan berat. Jika tujuan dari materi ini dapat tercapai dengan maksimal maka sangatlah bermanfaat bagi siswa sebagai bekal selepas mereka dari bangku sekolah.

Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan pada saat mempelajari materi ini. Diantaranya adalah kekurangpahaman siswa terhadap soal yang diberikan, karena pada umumnya soal berbentuk cerita dan mengandaikan siswa ke dalam situasi ekonomi tertentu. Ketidaktelitian siswa dalam menyelesaikan permasalahan, karena untuk menyelesaikan soal diperlukan rumus-rumus yang dihafalkan. Kurangnya penguasaan siswa terhadap proses perhitungan, karena dalam proses perhitungan menggunakan satuan berat. Sebagian besar siswa menganggap bahwa materi tersebut sangatlah membosankan karena dalam kenyataannya siswa tidak berada dalam situasi tersebut dan nilai sesungguhnya tidaklah sebesar nilai yang dihitung. Sehingga diperlukan minat belajar yang baik untuk bisa mengajak siswa belajar tanpa rasa bosan. Menurut Febrianto (2021:51) menyatakan bahwa Minat belajar memegang peranan penting dalam belajar, Minat merupakan sebuah ketertarikan terhadap sesuatu hal sehingga kita tergerak untuk melakukan hal tersebut. Sedangkan menurut Hidayat (2017:7) menyatakan bahwa Kemampuan berpikir kritis yang dimiliki siswa sangat membantu dalam menentukan informasi yang penting didapatkan, diubah, ditransformasikan dan dipertahankan. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dapat melakukan sesuatu disebabkan

oleh minat dan rasa tertarik serta kemampuan berfikir kritis juga dapat membantu siswa dalam belajar.

Pada umumnya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran adalah dengan metode ekspositori, yaitu dengan memaparkan informasi yang dianggap penting untuk siswa di awal pelajaran, memberikan definisi dan rumus, menjelaskan contoh soal dan cara pengerjaannya, memberikan soal-soal latihan untuk dikerjakan siswa dan kemudian memeriksa pekerjaan siswa di akhir pelajaran. Beberapa guru merasa cocok dengan metode tersebut, namun jika guru mengajar dengan metode yang sama pada setiap pertemuan maka tidak jarang akan ditemui siswa yang bosan untuk mempelajari materi ini, terjadi penurunan aktivitas belajar yang mengakibatkan menurunnya prestasi belajar matematika siswa.

Hasil pengamatan di dalam kelas saat pembelajaran matematika berlangsung, siswa kelas V cenderung pasif dan aktivitas belajar matematika siswa sangatlah kurang. Hal ini terlihat dari tidak adanya respon saat tanya jawab berlangsung, tidak berminatnya siswa untuk menyelesaikan soal matematika dan banyak siswa yang bersikap acuh. Jika guru bertanya tentang sejauh mana pemahaman yang didapat mereka mengangguk tanda paham, tetapi jika diberikan satu saja permasalahan mereka tidak dapat menyelesaikannya. Untuk pelajaran matematika nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas V pada materi pengukuran berat yang merupakan materi sebelum dilakukannya penelitian ini adalah 50,37 dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 33,33%. Nilai ini sangatlah jauh dari persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar mengajar (SKBM) yang ditetapkan di SDN 1 Tanjung Glugur yaitu sebesar 70%.

Jika situasi pembelajaran tersebut dibiarkan dan tidak segera diatasi oleh guru maka akan berdampak negatif terhadap prestasi belajar matematika secara keseluruhan. Salah satu upaya guru untuk meningkatkan kembali aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa dalam mempelajari materi Geometri dan pengukuran adalah dengan melakukan perbaikan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan komponen pembelajaran lainnya. Salah satu metode yang dapat guru gunakan adalah metode permainan. Sudjana (2000:138) mengungkapkan bahwa penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan suasana yang mengasyikan tanpa menimbulkan kelelahan. Hal ini juga diungkapkan Djaramah (2002:139) salah satu upaya guru dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan simulasi dan permainan. Hal ini dapat meningkatkan interksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai kehidupan sebenarnya dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Metode permainan yang dapat digunakan dalam materi ajar geometri dan pengukuran adalah permainan jual beli. Ini adalah cara permainan untuk menentukan bahwa pembelajaran didasarkan pada hal-hal konkret bagi siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan memanipulasi barang-barang seperti uang mainan, timbangan, dan barang.

Keterampilan dapat ditekankan dalam memainkan peran sebagai pedagang, wiraniaga, petugas pajak, dan pengawas bank. Kemudian diskusikan setiap masalah yang muncul dan temukan cara sendiri untuk menyelesaikannya dengan benar. Hal ini memotivasi siswa untuk dapat melakukan pembelajaran dengan serius. Keseriusan belajar itu sendiri mendorong siswa untuk meningkatkan aktivitas belajarnya. Apabila dapat membuat kegiatan bermain sambil belajar matematika, suasana selama belajar menjadi lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat kegiatan belajar.

### **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah metode permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Tanjung Glugur pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 ?
2. Apakah metode permainan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Tanjung Glugur pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 ?

## **METODE PENELITIAN**

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Tanjung Glugur, semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dan proses-proses interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa selama pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan berlangsung.

### **Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Tanjung Glugur. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Yaitu berkisar antara bulan Agustus sampai bulan September tahun 2022.

### **Metode Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas V semester ganjil SDN 1 Tanjung Glugur pada materi pengukuran berat. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan suatu upaya pembelajaran berupa metode permainan jual beli sebagai solusi praktis dan kontekstual tanpa mengabaikan hal-hal yang bersifat teoritik. Berdasarkan pertimbangan tersebut, metode penelitian yang dianggap tepat adalah metode penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas yang lebih dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classrrom Action Research (CAR)*. Sukardi (2004:211) mengungkapkan bahwa

penelitian tindakan pada umumnya sangat cocok untuk meningkatkan kualitas subjek yang hendak diteliti. Sependapat dengan hal ini Madya (1994:12) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan yang dimaksudkan untuk meningkatkan praktik tertentu ke dalam situasi kerja tertentu.

### **Prosedur penelitian**

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, mengembangkan sebagaimana lazimnya dalam penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan tahap-tahap kegiatan yang ditempuh pada tiap siklus meliputi empat kegiatan, yaitu : (1) Tahap perencanaan tindakan (*plan*), (2) Tahap pelaksanaan atau tindakan (*action*), (3) Tahap pengamatan (*Observation*), (4) Tahap perenungan (*Reflective*).

Secara operasional siklus penelitian tindakan kelas dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### 1. Tahap perencanaan (*plan*)

Tahap perencanaan tindakan adalah langkah persiapan untuk : (a) Mengidentifikasi aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas V semester ganjil SDN 1 Tanjung Glugur, tahun ajaran 2022/2023. (b) Menyusun rencana tindakan yang hendak dilakukan dalam penerapan metode permainan yaitu dengan menyusun rencana pembelajaran, menyusun aturan permainan, dan menyusun instrumen-instrumen yang akan digunakan. (c) Menyiapkan sumber, alat dan bahan yang hendak digunakan. Pada siklus I dibutuhkan buku paket matematika kelas V, LKS, kartu peranan sebagai penjual dan pembeli, uang mainan, timbangan, buku, pensil, tas dan penggaris yang kemudian akan digunakan sebagai barang dagangan. Siklus II dibutuhkan buku paket matematika V, LKS, kartu peranan sebagai penjada toko dan konsumen, buku, pensil, tas dan penggaris yang kemudian akan digunakan sebagai barang dagangan, timbangan, gelas, beras, terigu dan gula pasir. (d) Mengidentifikasi masalah-masalah yang terdapat pada siklus sebelumnya serta menetapkan pemecahan masalahnya untuk siklus berikutnya.

#### 2. Tahap tindakan (*action*)

Tahap tindakan adalah kegiatan pelaksanaan penerapan metode permainan jual beli sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya. Pada siklus I tindakan yang dilakukan dimulai dengan membahas masalah sehari-hari dalam perdagangan untuk menanamkan konsep pada siswa tentang nilai keseluruhan, nilai per unit, dan nilai sebagian. Secara berkelompok siswa bermain jual beli dengan membagi peran, dua orang sebagai penjual dan dua orang sebagai pembeli kemudian melakukan jual beli dengan uang mainan sebagai alat pembayarannya. Sebagai acuan dalam bermain,

siswa diberikan format tabel yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya. Membahas beberapa catatan yang dibuat oleh siswa selama permainan jual beli dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada siklus II tindakan yang dilakukan dimulai dengan membahas masalah sehari-hari dalam perdagangan untuk memainkan konsep pada siswa tentang satuan berat, ton, kwintal, kg, dag, gram, cm, mg. Secara berkelompok siswa bermain jual beli dengan membagi peran, dua orang sebagai penjaga toko dan dua orang sebagai konsumen kemudian melakukan jual beli dengan menggunakan uang mainan sebagai alat pembayarannya. Sebagai acuan dalam bermain, siswa diberikan tabel format yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya. Melakukan penimbangan beberapa barang dengan wadah/kemasannya dan penimbangan barang tanpa wadah/kemasannya dan mencatat dalam format tabel. Membahas beberapa catatan yang dibuat oleh siswa selama permainan jual beli dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada setiap akhir siklus dilakukan evaluasi dengan tes prestasi belajar matematika siswa untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas V semester ganjil SDN 1 Tanjung Glugur, tahun ajaran 2022/2023.

3. Tahap pengamatan (*observation*)

Tahap pengamatan adalah kegiatan langsung maupun tidak langsung untuk merekam semua peristiwa yang terjadi pada saat proses tindakan. Pengamatan ini digunakan untuk mengetahui peningkatan aktifitas belajar matematika siswa kelas V semester ganjil SDN 1 Tanjung Glugur, tahun ajaran 2022/2023.

4. Tahap perenungan (*reflection*)

Tahap perenungan adalah kegiatan mengkaji hasil observasi dan merenungkan kembali proses-proses tindakan dengan berbagai permasalahannya. Dalam tahap perenungan ini diolah lembar observasi, jurnal siswa dan tes prestasi belajar matematika siswa yang didapat dari tahap tindakan kemudian menganalisisnya untuk melihat peningkatan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas V semester ganjil SDN 1 Tanjung Glugur tahun ajaran 2022/2023. Kegiatan perenungan ini dilakukan untuk menentukan, merekomendasi dan mendapatkan masukan bagi perbaikan rencana selanjutnya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Siklus I

##### a. Perencanaan

Berdasarkan permasalahan melalui data pada observasi awal, kemudian dibuat perencanaan tindakan untuk siklus I. Adapun tahap perencanaan tindakan untuk siklus I adalah:

1. Menyusun rencana pembelajaran
2. Menyusun aturan permainan
3. Membuat soal tes prestasi belajar matematika siswa yang memuat materi tentang pengukuran berat.
4. Membuat lembar observasi dan jurnal siswa.
5. Mempersiapkan sumber, alat dan bahan berupa buku paket matematika kelas V, LKS, kartu peranan sebagai penjual dan pembeli, uang mainan, timbangan, buku, pensil, ballpoint, tas dan penggaris yang akan digunakan sebagai barang dagangan.
6. Mempersiapkan foto untuk dokumentasi.

##### b. Tindakan dan Observasi

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 Agustus 2022 pukul 07.00-08.20. Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta beberapa siswa maju ke depan kelas untuk menceritakan pengalaman dalam mengukur suatu berat. Misalnya mengukur berat badan, mengukur tinggi badan, membandingkan berat benda sejenis dan tidak sejenis, mengidentifikasi jenis-jenis suatu benda kedalam ukuran berat, mengurutkan benda yang paling ringan hingga paling berat. Namun beberapa menit berlalu tidak ada satu pun siswa yang memberanikan diri untuk ke depan kelas, guru mempertegas kembali dengan memanggil nama siswa secara acak. Baru setelah itu siswa mau bercerita di depan kelas dengan malu-malu.

Setelah siswa mempunyai gambaran mengenai kegiatan pengukuran, guru melakukan tanya jawab yang mengarahkan siswa ke dalam materi. Misalnya "Ibu membeli 2 karung beras masing-masing beratnya 50 Kg, berapakah jumlah berat keseluruhan karung beras tersebut?". Tanya jawab terus dilakukan sampai siswa dapat menjabarkan konsep jumlah barang ke dalam suatu rumus. Kemudian guru memberikan satu contoh. Dan contoh tersebut guru menginformasikan mengenai identifikasi jenis-jenis suatu benda kedalam ukuran berat.

Pertemuan pertama ditutup dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, mengungkapkan gagasan mengenai permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan dalam permainan pengukuran. Pada pertemuan pertama ini, aktifitas belajar matematika masih di dominasi oleh guru dan sesekali mengungkapkan gagasan.

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada kamis tanggal 19 Agustus 20122 pukul 07.00-08.20. Pertemuan ke dua ini adalah pelaksanaan dari permainan pengukuran. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu guru bersama siswa menyiapkan tempat, sumber. Bahan dan alat yang akan digunakan. Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok satu kelompok terdiri dengan 4-5 orang siswa. Secara berkelompok siswa bermain pengukuran suatu benda dengan membagi peran, dua orang sebagai pengukur dan dua orang sebagai pencatat pengukuran. Kemudian melakukan pengukuran dengan menggunakan kesetaraan satuan dalam perhitungan. Sebagai acuan dalam bermain, siswa diberikan format tabel dalam aturan permainan yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya.

Setelah permainan usai, siswa bersama kelompoknya mendiskusikan catatan yang diperoleh selama permainan. Guru dengan teliti memeriksa hasil dari permainan, memeriksa tabel dan menyesuaikan dengan peran yang dimainkan. Kemudian guru membahas beberapa catatan yang dibuat oleh siswa tersebut dan bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada pertemuan ke dua ini aktivitas belajar matematika siswa sudah tampak. Aktivitas yang dapat diamati adalah membaca aturan permainan dan buku-buku yang menunjang dalam melaksanakan permainan, ikut serta dalam melakukan permainan serta berkerja sama dengan siswa lain dalam kelompoknya. Selama permainan pengukuran berlangsung keadaan kelas tidak terlalu tertib. Terdapat siswa yang mengobrol, corat-coret dan melamun. Sebagian siswa lain asyik dengan permainannya sendiri yang keluar dari aturan yang telah diterapkan.

Pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari Selasa 23 Agustus 2022, ini adalah pertemuan terakhir pada siklus I. Untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa diadakan tes prestasi belajar matematika siswa yang pertama.

c. Aktifitas Belajar Matematika Siswa

Selama pembelajaran berlangsung pada siklus I, observer melakukan observasi yang dilakukan siswa di kelas melalui pretes dan postes. Secara garis besar jumlah siswa yang melakukan aktifitas dapat dilihat pada daftar tabel dibawah ini.

---



**Tabel 1.** Aktifitas Belajar Matematika

No	Aktifitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	7	25,93
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat	3	11,11
3	Memperhatikan penjelasan guru	19	70,37
4	Membaca aturan permainan dan buku-buku	8	29,63
5	Ikut serta permainan	15	55,56
6	Berkerja sama dengan siswa lain dalam	14	51,85
7	bermain	17	62,96
8	Berdiskusi	19	70,37
9	Membuat tabel	27	100
10	Melakukan tes Mengungkapkan	18	66,67

Berdasarkan tabel 1 dapat terlihat bahwa aktifitas belajar matematika siswa belum optimal. Ke sepuluh aktifitas belajar matematika siswa belum semuanya dapat dilakukan oleh siswa. Terutama untuk aktifitas menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat sebesar 11,11, mengungkapkan gagasan 25,93 dan membaca aturan permainan dan buku sebesar 29,63 Aktifitas lainnya sudah tergolong ke dalam kategori sedang.

#### d. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan tes prestasi belajar matematika siswa pada siklus I diperoleh data prestasi belajar matematika siswa dengan nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar seperti pada tabel 4.2

**Tabel 2.** Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus I

Siklus 1	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
Nilai ulangan harian	50,37	33,33
Prestasi belajar matematika siswa siklus I	69,62	88,88

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 50,37 pada ulangan harian meningkat menjadi 69,62 pada prestasi belajar matematika siswa siklus I dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 33,33 pada ulangan harian meningkat menjadi 88,88 pada prestasi belajar matematika siswa siklus I.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I diketahui kesan dan pesan yang dirasakan oleh siswa melalui jurnal siswa. Dari jurnal siswa diperoleh pendapat bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran matematika dengan metode permainan pengukuran. Siswa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu serius tetapi tetap dapat berkonsentrasi sehingga dapat menambah wawasan. Saran yang diajukan untuk pertemuan berikutnya adalah permainan sebaliknya dilakukan di luar kelas dan soal yang diberikan tidak terlalu banyak dan sulit.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I ternyata belum seluruhnya siswa mengikuti permainan dan pemanfaatan waktu yang digunakan kurang efektif. Upaya yang dapat guru lakukan adalah dengan merombak kelompok menjadi heterogen dan guru bersifat lebih tegas agar siswa lebih serius dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa terlihat berkerja sama dengan teman-temannya saat mengerjakan tes. Dalam hal ini guru perlu memberikan sanksi untuk siswa yang berkerja sama saat mengerjakan tes.

Hal-hal lain yang perlu diperbaiki oleh guru diantaranya adalah memberikan informasi mengenai tujuan dari permainan, memberikan penghargaan untuk siswa yang aktif, membimbing siswa dalam diskusi, lebih teliti dalam memeriksa, membalas dan menyimpulkan hasil dari permainan.

### 3. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tes prestasi belajar matematika siswa dan refleksi pada siklus I, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan metode permainan jual beli. Dengan demikian perencanaan tindakan untuk siklus II adalah sebagai berikut :

1. Menyusun rencana pembelajaran.
2. Menyusun aturan permainan
3. Membuat soal tes prestasi belajar matematika siswa.
4. Membuat lembar observasi

5. Mempersiapkan sumber, alat dan bahan berupa buku paket matematika kelas V, LKS, kartu peranan sebagai pedagang dan pembeli serta uang mainan.
  6. Mempersiapkan foto untuk dokumentasi.
- b. Tindakan dan observasi

Pertemuan ke keempat dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 September 2022 pukul 07.00-08.20. Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta siswa untuk menceritakan pengalamannya berbelanja di pasar?. Tanpa disebutkan nama, siswa bergantian maju ke depan kelas untuk menceritakan pengalamannya. Kemudian guru melakukan Tanya jawab mengenai aktifitas berbelanja di pasar untuk mengetahui pemahaman siswa tentang cara menghitung berat suatu benda dan perbandingan berat beberapa buah benda. Siswa terlihat antusias dalam menjawab setiap soal yang dikemukakan oleh guru. Terlihat dari siswa yang menunjuk tangan dan saling berebut dalam menjawab. Kemudian guru memberikan satu contoh. Guru membiarkan siswa mengerjakan contoh tersebut dengan bantuan buku-buku yang menunjang. Setelah dianggap cukup guru bersama siswa membahas soal tersebut hingga benar-benar paham mengenai satuan berat, ton, kwintal, kg, dag, gram, cm, mg.

Pertemuan keempat ditutup dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, mengungkapkan gagasan permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan dalam permainan jual beli.

Pada pertemuan keempat ini, aktifitas belajar matematika siswa terlihat aktif dimulai dari mendengarkan penjelasan guru, mengungkapkan gagasan, mengerjakan soal dan menyimpulkan materi. Pertemuan ke lima dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 September 2022 pukul 07.00-08.20. Pertemuan ini adalah pelaksanaan permainan jual beli. Walaupun dilaksanakan di dalam ruangan siswa tetap semangat dalam melaksanakan permainan. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu guru memberikan informasi mengenai tujuan dari permainan kemudian bersama siswa menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat yang akan digunakan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. Secara berkelompok siswa bermain jual beli dengan membagi peran, satu orang sebagai penjual, satu orang sebagai pelayan toko dan dua orang sebagai konsumen kemudian melakukan permainan dengan uang mainan sebagai alat pembayarannya. Sebagai acuan dalam bermain, siswa diberikan format table dalam aturan permainan yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya. Siswa tampak menghayati peran yang dimainkannya, di sela permainan terdengar siswa mengungkapkan gagasannya kepada guru “Nanti kalau saya besar saya mau jadi Pedagang, bu?”.

Setelah permainan usai, siswa bersama kelompoknya mendiskusikan catatan yang diperoleh selama permainan. Guru dengan teliti memeriksa hasil dari permainan, memeriksa tabel dan menyesuaikan dengan peran yang dimainkan. Kemudian guru membahas beberapa catatan yang dibuat oleh siswa tersebut dan bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pada pertemuan kelima ini aktifitas belajar matematika siswa sudah aktif. Selama permainan berlangsung keadaan kelas terlihat tertib. Siswa mulai asyik dengan permainannya dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan.

Pertemuan ke enam pada hari Selasa 20 September 2022 pukul 08.20-09.40 ini adalah pertemuan terakhir pada siklus II maka untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa diadakan tes prestasi belajar matematika yang ke dua.

c. Aktifitas belajar matematika siswa

Selama pembelajaran berlangsung pada siklus II, observer melakukan observasi yang dilakukan siswa di kelas. Secara garis besar jumlah siswa yang melakukan aktifitas pada pertemuan kesatu dapat dilihat seperti pada tabel 4.4 dibawah ini

**Tabel 3.** Aktivitas Belajar Matematika

No	Aktifitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	15	55,56
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat	18	66,67
3	Memperhatikan penjelasan guru	26	96,30
4	Membaca aturan permainan dan buku-buku	20	74,07
5	Ikut serta permainan	27	100
6	Berkerja sama dengan siswa lain dalam	25	92,59
7	bermain	26	96,30
8	Berdiskusi	26	96,30
9	Membuat tabel	27	100
10	Melakukan tes	24	88,89
	Mengungkapkan		

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa aktifitas belajar matematika siswa menunjukkan peningkatan yang memuaskan. Beberapa aktifitas yang mengalami peningkatan terutama pada aktifitas mengungkapkan gagasan sebesar 55,56, menyiapkan tempat, sumber, bahaan dan alat sebesar 66,67, membaca aturan

permainan dan buku-buku sebesar 74,04 . Dengan demikian aktifitas belajar matematika siswa yang diamati masuk ke dalam kategori sedang.

d. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan tes prestasi belajar matematika siswa pada siklus II diperoleh data prestasi belajar matematika siswa dengan nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar seperti pada tabel 4.4.

### **Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus II**

Berdasarkan hasil siklus II adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 66,11 (Siklus I) meningkat menjadi 73,51 (Siklus II) dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 62,69 (Siklus I) meningkat menjadi 100% (Siklus II). Peningkatan ini cukup memuaskan karena persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 100% termasuk kategori istimewa

#### **Refleksi**

Pesan dan kesan yang dirasakan oleh siswa diberikan jurnal siswa. Dan jurnal siswa diperoleh pendapat bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran matematika dengan metode permainan. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang memuaskan dan indikator sudah dapat tercapai. Dengan demikian, penelitian ini terhenti pada siklus II.

### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan data yang didapat dari observasi, berikut adalah grafik aktivitas belajar matematika siswa pada setiap siklus. Secara umum aktivitas belajar matematika siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Aktivitas belajar matematika siswa yang masih rendah pada siklus I antara lain menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 11,11%, mengungkapkan gagasan sebesar 25,93% dan membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 29,63% aktivitas-aktivitas tersebut tergolong ke dalam kategori kurang.

Sementara pada siklus II, aktivitas belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 66,67%, mengungkapkan gagasan sebesar 55,56% dan untuk aktivitas membaca aturan permainan dan buku-buku mengalami peningkatan yaitu sebesar 74,04% yang tergolong ke dalam kategori sedang.

Dengan demikian seluruh aktivitas belajar matematika siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69.62 mengalami peningkatan sebesar 3,89 pada siklus II menjadi 73.51

Selain itu rata-rata kelas diperoleh pula persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 88,88% meningkat menjadi 100% pada siklus II. Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar ini kemudian meningkat lagi menjadi 100% yang termasuk dalam kategori Istimewa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan di kelas V SD Negeri 1 Tanjung Glugur, pada pembelajaran Matematika, mendorong siswa melakukan aktivitas belajar mengajar dengan baik sehingga memacu siswa untuk memperoleh prestasi belajar yang memuaskan. Dari 10 aktivitas yang diamati, 7 diantaranya sudah tergolong ke dalam kategori sedang dan 3 diantaranya termasuk ke dalam kategori kurang. Ketiga aktivitas tersebut naik secara bertahap pada setiap siklusnya, ketiga aktivitas tersebut adalah menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 25,93%, mengungkapkan gagasan sebesar 11,11% dan membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 29,63% dan masing-masing mengalami peningkatan, menjadi menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 55,56%, mengungkapkan gagasan sebesar 66,67% dan untuk aktivitas membaca aturan permainan dan buku-buku mengalami peningkatan yaitu sebesar 74,04%.

Berdasarkan data prestasi belajar matematika siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,62 meningkat menjadi 73,51 pada siklus II. Presentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga meningkat pada siklus I sebesar 88,88% (Kategori Baik), meningkat menjadi 100% (Kategori Istimewa) pada siklus II. Dengan demikian metode permainan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Tanjung Glugur Semester satu tahun pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan jurnal siswa diketahui dengan penggunaan metode permainan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, belajar tidak terlalu tegang namun tetap berkonsentrasi. Siswa lebih cepat mengerti konsep Geometri dan pengukuran dengan menghayati peran yang dimainkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Burhan Mustakim dan Ary Astuti. *Buku Paket Mata Pelajaran Matematika Untuk SD Kelas IV*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Djaramah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Febrianto, Mory Victor; Zuhro, Nur Halimatus. *Analisis Minat Belajar Siswa Pada Materi*
- Konsep Pecahan Matematika Siswa Kelas Iv Dalam Masa Pandemi Covid 19 Di Sd 1 Wringin Anom Kecamatan Jatibanteng Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2020/2021*. Consilium: Education And Counseling Journal, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 50 - 57, mar.2021.ISSN2775-9466.Availableat: <<https://ojs.unars.ac.id/index.php/consilium/article/view/912>>. Date accessed: 08 dec. 2022. doi: <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i1.912>.
- Hasanah, Herlin Nur; Pratiwi, Vidya. *Penerapan Metode Kooperatif Menggunakan Kartu Kalino Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Perkalian Pada Siswa Kelas Iii Sd Terpadu Muhammadiyah 1 Besuki Situbondo*. Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 62-80, june 2013. ISSN 2656-4459. Available at: <<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/334>>. Date accessed: 07 dec. 2022.
- Hidayat, Nuris. *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Melalui Penerapan Scientific Approach Kelas V Semester 2 di SDN 6 Dawuhan Situbondo Tahun Ajaran 2013/2014*. JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia).
- Madya, Suarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP - Yogyakarta.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Grafindo.
- Sudjana. 2000. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production
- Suherman dan Sukajaya. 1990. *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung : Wijaya Kusuma.
-