

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN

Oleh: **Muhammad Suskawationo**
(Guru SDN 3 Surya Adi Kab. OKI)
Email : m_suska@ymail.com

Abstrak

Hasil pengamatan di dalam kelas saat pembelajaran matematika berlangsung, siswa kelas VI cenderung pasif dan aktivitas belajar matematika siswa sangatlah kurang. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan selama 2 bulan dengan metode permainan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari dua pertemuan melalui tahapan perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar pengamatan dan nilai ulangan harian dan prestasi belajar matematika siswa siklus I dan siklus 2. Hasil yang diperoleh 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

EFFORTS TO IMPROVE MATHEMATICS LEARNING ACTIVITIES AND ACHIEVEMENTS THROUGH THE APPLICATION OF GAME METHOD

Abstract

The results of observations in the classroom when learning mathematics takes place, class VI students tend to be passive and student mathematics learning activities are lacking. This Classroom Action Research (CAR) was carried out for 2 months with a game method in an effort to increase the activity and percentage of mathematics learning for students. The study was conducted 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 of each meeting by the observer to see data about learning activities, while data on learning outcomes were obtained through daily test scores and mathematics learning achievements of students in cycle 1, and cycle 2. The results obtained from the Classroom Action Research (CAR) through the game method, showed an increase in the results of student activities, especially in activities to prepare places, materials and tools by 55.56% of activities to express ideas by

66.67% and for reading the rules of the game and books experienced 74.04%. Based on student mathematics learning achievement data obtained an average grade in the first cycle of 69.62% increased to 73.51% in the second cycle. The percentage of students who achieved completeness standards also increased in the first cycle by 88.88% (Good Category), increasing to 100% (Special Category) in Cycle II.

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

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan interaksi timbal balik antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa yang melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika disekolah terus diupayakan dalam rangka meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa. Berbagai cara terus dilakukan, salah satunya dilakukan dengan mensinergikan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran. Komponen yang terlibat dalam pembelajaran tersebut adalah tujuan, bahan pelajaran(materi), kegiatan pembelajaran, metode, alat dan sumber serta evaluasi

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 matematika siswa.

Hasil pengamatan di dalam kelas saat pembelajaran matematika berlangsung, siswa kelas VI cenderung pasif dan beraktivitas 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 anda paham tetapi jika diberikan satu saja permasalahan mereka tidak dapat menyelesaikannya.

Untuk pelajaran matematika nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VI pada materi pengukuran berat yang merupakan materi sebelum dilakukannya penelitian ini adalah 50,37 dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar kelulusan belajar sebesar 33,33%. Nilai ini sangatlah jauh dari persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar mengajar (SKBM) yang diterapkan di SDN 3 Surya Adi yaitu sebesar 60%.

Jika suatu pembelajaran tersebut dibiarkan dan tidak segera diatasi guru maka akan berdampak negatife terhadap prestasi belajar matematika secara keseluruhan. Salah satu upaya guru untuk meningkatkan kembali aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa dalam mempelajari materi geometrid an pengukuran adalah dengan melakukan perbaikan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan komponen pembelajaran lainnya. Salah satu metode yang dapat guru gunakan adalah metode permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan suasana yang mengasyikan tanpa menimbulkan kelelahan. Hal ini senada diungkapkan Djaramah (2002:139) salah bsatu upaya guru dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan simulasi dan permainan. Hal ini dapat meningkatkan interaksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai kehidupan sebenarnya dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Dalam materi geometri dan pengukuran metode permainan yang dapat digunakan adalah permainan jual beli. Yaitu metode permainan yang menetapkan agar pembelajaran bertitik tolak hal-hal konkrit bagi siswa. Hal ini dilakukan dengan memanipulasi benda-benda seperti uang mainan, timbangan, barang-barang dagangan, barang-barang yang menggunakan kemasan dan barang –barang yang tidak menggunakan kemasan ke dalam bentuk permainan.

Menekankan keterampilan dalam memainkan peran sebagai pedagang, penjual, pegawai pajak dan pengawas bank. Selanjutnya mendiskusikan permasalahan yang ditemui dan menemukan sendiri cara menyelesaikan

masalahnya dengan baik. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran. Kesungguhan dalam belajar dengan sendirinya akan memacu siswa untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Jika aktivitas dapat diciptakan dalam pembelajaran matematika, maka suasana saat pembelajaran akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal. Aktivitas yang tercipta akan mendorong siswa untuk berpikir dan berusaha mendapatkan prestasi belajar matematika yang memuaskan.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas yang lebih dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Sukardi (2014:211) 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. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 3 Surya Adi, semester satu tahun ajaran 2018 dan proses-proses interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa selama pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan berlangsung.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala model *Likert* dengan rentang skala lima. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Data Aktifitas Belajar Matematika Siswa

Persentase aktifitas belajar matematika siswa ini kemudian diinterpretasikan menurut kategori tingkat aktifitas, yaitu.

Tabel 1 Kategori Tingkat Aktifitas

Persentase	Kriteria
80%-100%	Sangat Tinggi
60%-79%	Tinggi

Persentase	Kriteria
40%-59%	Sedang
20%-39%	Rendah
0%-20%	Sangat Rendah

2. Data Prestasi Belajar Matematika Siswa

Data belajar matematika siswa diperoleh melalui tes prestasi belajar dan data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan :

a. Nilai rata-rata kelas

Dengan : \bar{X} : Rata-rata
 N : Jumlah Nilai
 N : Banyak Siswa

b. Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar

$TB = \frac{\text{Dengan}}{TB} \times 100\%$: Persentase jumlah siswa yang mencapai Standar ketuntasan belajar. N : Banyak siswa

Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar matematika siswa ini kemudian diinterpretasikan menurut kategori prestasi belajar yang dikemukakan oleh Djamarah dan Aswan (2002:121), yaitu.

Tabel 2 Kategori Tingkat Prestasi Belajar

Persentase	Kriteria
100%	Istimewa
76%-99%	Baik sekali
60%-75%	Baik
0%-59%	Kurang

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Observasi

Pada observasi awal yang telah dilakukan melalui diskusi dengan observer diketahui pada pelajaran matematika di SDN 3 Surya Adi diperoleh informasi bahwa aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa masih rendah terutama di kelas VI, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pengukuran berat.

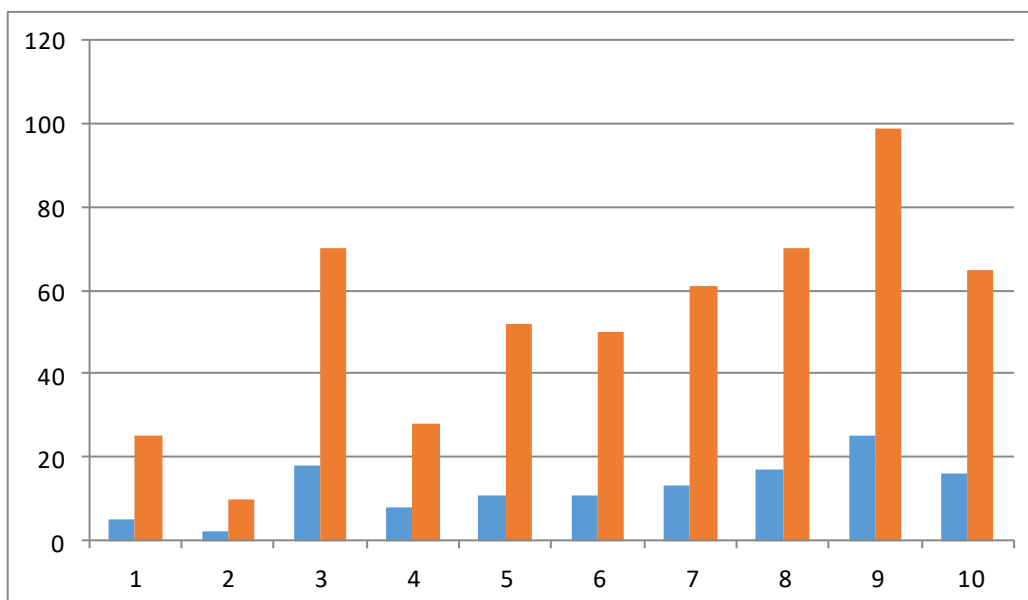
2. Siklus I

Siswa pembelajaran berlangsung pada siklus I, observer melakukan observasi yang dilakukan siswa di kelas melalui *pretest* dan *posttest*. Secara garis besar jumlah siswa yang melakukan aktifitas dapat dilihat pada daftar tabel di bawah ini.

Tabel 3 Aktifitas Belajar Matematika

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

Berdasarkan tabel 3 dapat dibuat grafik, seperti berikut :



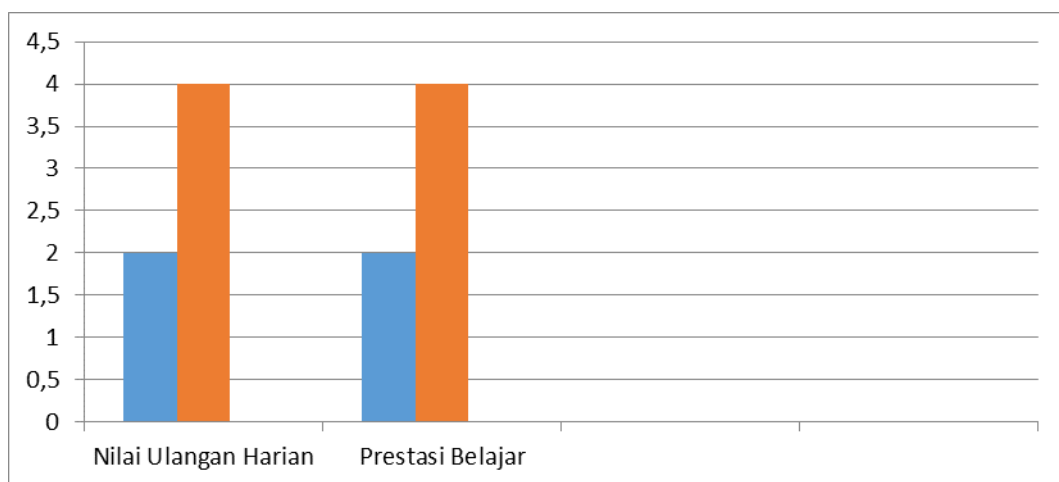
Berdasarkan tabel 3 dan grafik di atas dapat terlihat bahwa aktifitas belajar matematika siswa belum optimal ke sepuluh aktifitas belajar matematika siswa belum semuanya dapat dilakukan oleh siswa, terutama untuk aktifitas menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat sebesar 11,11% mengungkapkan gagasan 25,93% dan membaca aturan permainan dan buku sebesar 29,63%. Aktifitas lainnya sudah tergolong ke dalam kategori sedang.

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.

Tabel 4 Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa Siklus I

Siklus I	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase Jumlah Siswa yang Mencapai Standar Ketuntasan Belajar
Nilai ulangan harian	50,37	33,33
Persentase belajar matematika siswa siklus I	69,62	88,88

Berdasarkan tabel 4 dapat dibuat grafik sebagai berikut :



Berdasarkan tabel 4 dan grafik di atas 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.

Berdasarkan refleksi dari jumlah siswa diperoleh pendapat bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran matematika dengan metode permainan pengukuran.

3. Siklus II

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 5 di bawah ini

Tabel 5 Aktivitas Belajar Matematika

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

Berdasarkan tabel 5 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, bahan 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.

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 6

Tabel 6 Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus II

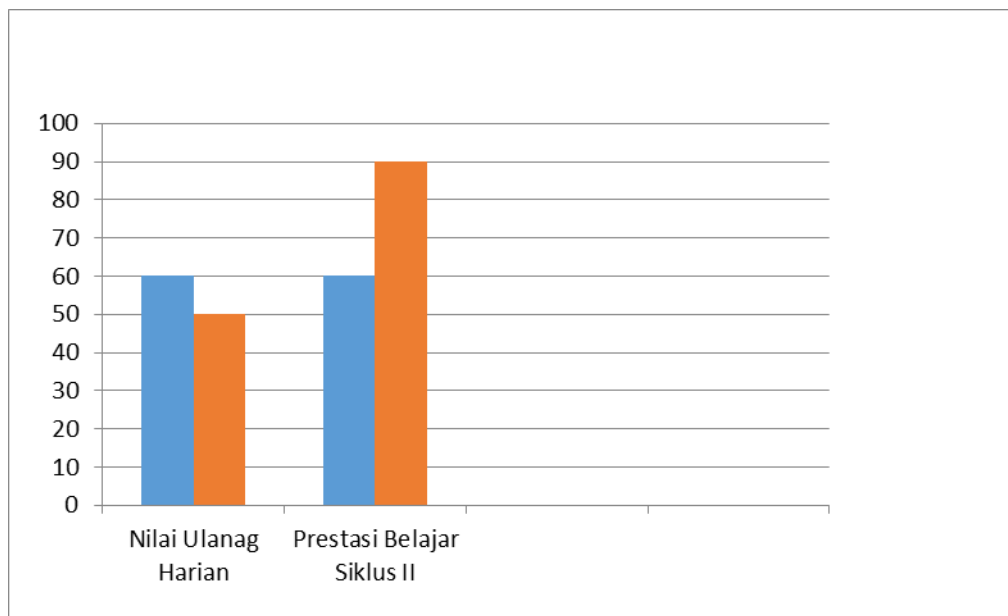
Siklus II	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase Jumlah Siswa yang Mencapai Standar Ketuntasan Belajar
Nilai ulangan	66,11	62,96
Prestasi belajar matematika siswa siklus II	73,51	100

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata kelas dan peningkatan ini cukup memuaskan karena persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 100% termasuk kategori istimewa.

Berdasarkan refleksi dari jurnal siswa diperoleh pendapat bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran matematika dengan metode permainan. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang memuaskan dan indikator sudah dapat tercapai. Dengan demikian, penelitian ini berhenti pada siklus II.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapat dari observasi, berikut adalah grafik aktifitas belajar matematika siswa pada setiap siklus.



Grafik Aktifitas Matematika Siswa pada tiap Siklus

Secara umum aktifitas belajar matematika siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Aktifitas belajar matematika siswa yang masih rendah pada siklus I antara lain menyiapkan tempat, badan dan alat sebesar 11,11% mengungkapkan gagasan sebesar 25,93% dan membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 29,63% aktivitas-aktivitas tersebut tergolong 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 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.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan di kelas VI SD Negeri 3 Surya Adi, pada pembelajaran matematika, mendorong siswa, melakukan aktifitas 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 adalah menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 25,93%, mengungkapkan gagasan sebesar 11,11% 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. Persentase 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 SDN 3 Surya Adi kelas VI Semester Satu Tahun Pelajaran 2018. 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

- Djaramah, Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaramah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Madya, Suarsih. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Pendidikan IKIP - Yogyakarta.
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.