

Effort Increasing Math Learning Results Through Implementation Of Classroom Class Methods III In SDN 01 Merigi Lesson Year 2015/2016

Esmiyati

SD Negeri 01 Merigi

esmiyatispd@gmail.com

Abstract

Classroom action research "The Use of Mute Game Methods to improve the learning outcomes of third grade mathematics students at Elementary School 01 Merigi (about the multiplication of crop numbers). This research is in the background by observation of mathematics learning of students who consider mathematics is a difficult lesson. From this assumption most students are reluctant to learn, the impact of students' understanding of mathematics is still felt weak. The purpose of this study is to determine whether through the method of mute game can improve student learning outcomes in the subject of multiplication number of counting in class III in Elementary School 01 Merigi Kepahiang Regency, Bengkulu Province. The research was conducted using a classroom action research approach. This study consists of two cycles, taking the Competency Standard: recognizing and using the concept of counting in problem solving. Based on the results of research can be obtained the average formative value of students from cycle I with an average value of 59.5, cycle II with an average value of 78, while the average value of group I cycle with a value of 5.9 and cycle II with the value 7.8. Data obtained by researcher from research subjects of third grade students at Elementary School 01 Merigi and questionnaire and interview. Based on the results of research and discussion can be concluded that the use of mute game method can improve student learning outcomes in the subject of multiplication number of counts.

Keywords: Game Method Implementation, Mathematics Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Depdiknas, 2004: 11). Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Salah satu dasar utama pendidikan adalah untuk mengajar kebudayaan melewati generasi yang satu kepada generasi berikutnya.

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk.

Meskipun diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkuat pada problematika (permasalahan) klasik dalam hal ini yaitu pemerataan pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagaikan sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu darimana mesti harus diawali.

Mengingat sangat pentingnya bagi kehidupan, maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Untuk melaksanakan pendidikan harus dimulai dengan pengadaan tenaga pendidik, metode yang digunakan sampai usaha peningkatan mutu tenaga pendidikan. Salah satu peningkatan profesional guru dalam pendidikan yaitu dikembangkannya konsep kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Matematika merupakan pembelajaran yang paling terasa manfaatnya dalam kehidupan sehari – hari. Menurut Hudoyo (Aisyahh, 2007: 1.1) mengemukakan bahwa matematika berkenaan dengan ide, aturan – aturan dan hubungan – hubungan yang diatur secara logis, sehingga matematika berkaitan dengan konsep – konsep abstrak. Namun, siswa SD adalah anak yang berada pada usia sekitar 7 – 12 tahun. Menurut Piaget (Suwangsih, 2006: 15), anak di usia tersebut masih berpikir pada tahap operasi konkrit yang artinya belum dapat berpikir secara formal.

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Sedangkan ruang lingkup Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) Bilangan. 2) Geometri dan pengukuran 3) Pengolahan data. (Permendiknas No.22 tahun 2006).

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa selalu menganggap pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sulit. Dari anggapan inilah sebagian besar siswa enggan untuk belajar. Dampaknya pemahaman siswa terhadap matematika dirasakan masih lemah dan sulit berkembang.

Demikian halnya dengan siswa kelas III SD Negeri 01 Merigi, pembelajaran matematika diwarnai dengan rasa kurang minat dan jenuh. Siswa kurang termotivasi untuk belajar, guru kurang mampu mengembangkan metode dan strategi belajar. Implikasinya hasil belajar siswa sangat kurang.

Dengan permasalahan tersebut di atas, maka perlu dicari dan diterapkan model pembelajaran yang mampu menetralkan suasana belajar jadi aktif, termotivasi, dan

tenang. Pembelajaran tidak tegang dan menjenuhkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hal tersebut yaitu dengan menggunakan metode permainan. Dengan metode permainan siswa diajak untuk bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Harapannya siswa merasa terhibur dan menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas, penulis merasa perlu melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 01 Merigi. Penelitian yang akan dilakukan berjudul “Implementasi Metode Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 01 Merigi “

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sebagaimana dikemukakan dalam Panduan Penelitian Tindakan Kelas Depdiknas (2003) bahwa PTK adalah studi situasi social dengan maksud memperbaiki kualitas pembelajaran. PTK dilakukan melalui sistem berdaur yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, mengamati dan merefleksi.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di SD Negeri 01 Merigi. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah kelas III dengan jumlah siswa 20 orang, Waktu pelaksanaan dilakukan pada semester genap dari bulan Februari s/d April 2016. Pemilihan Tindakan sekolah ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi guru memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di sekolah. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Izin penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2016.
2. Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2016.
3. Pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2016.
4. Penyusunan laporan dilaksanakan pada tanggal 04 April 2016.
5. Pengesahan laporan dilaksanakan pada tanggal 28 April 2016.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur yang terdiri dari dua siklus. Dalam menerapkan pembelajaran pada setiap siklusnya dilakukan sesuai dengan kemajuan atau perubahan yang telah dicapai pada siklus sebelumnya. Rincian prosedur penelitian tindakan kelas secara lengkap dijabarkan sebagai berikut:

1. Penyusunan rencana tindakan.
Pada tahap ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang diteliti. Kegiatan pada tahap ini dimulai dengan melakukan penelitian pendahuluan terhadap proses belajar mengajar di kelas III. Hasil belajar siswa berupa nilai ulangan harian matematika yang akan dijadikan studi pendahuluan, sehingga dapat dijadikan bahan dalam perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini. Secara terperinci tahap perencanaan dalam penelitian ini yaitu :
 - a. Menetapkan kelas sebagai kelas penelitian.
 - b. Membuat silabus yang didasarkan pada KTSP.
 - c. Membuat rencana pembelajaran
 - d. Menyusun LKS.
 - e. Menetapkan cara observasi.
 - f. Menyusun pedoman observasi.
 - g. Menentukan waktu penelitian.
 - h. Mempersiapkan alat bantu.
2. Pelaksanaan tindakan.

- a. Peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran mulai dari siklus 1 sampai siklus 2 Dalam pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran diawali mengadakan apersepsi dengan memperkenalkan materi yang sudah dipelajari sebelumnya, siswa dimotivasi untuk merangsang minat dan sikapnya dalam pembelajaran, siswa dikelompokkan dengan teman sebangku, dan disuruh meneliti lembar kerja yang telah dibagikan oleh guru.
 - b. Peneliti bertindak sebagai fasilitator, motivator yang bertugas memantau cara kerja siswa dalam memahami dan menemukan jawaban soal pada lembar kerja.
 - c. Peneliti menganalisis dan merefleksikan pelaksanaan dan hasil tindakan pembelajaran pada setiap siklus tindakan.
 - d. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi terhadap hasil pembelajaran pada setiap siklus dan berakhir dengan baik, maka selanjutnya peneliti merancang rencana tindakan selanjutnya yang sudah valid.
3. Observasi Pelaksanaan Tindakan.
- Kegiatan observasi dilakukan peneliti dengan menggunakan pedoman observasi. Pelaksanaannya bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang telah disiapkan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan.
- Hasil observasi merupakan bahan pertimbangan untuk melakukan refleksi dan revisi terhadap rencana dan tindakan yang telah dilaksanakan untuk menyusun rencana dan tindakan selanjutnya yang diharapkan lebih baik dari tindakan sebelumnya.
4. Refleksi
- Tahap ini merupakan refleksi dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan. Refleksi ini didasarkan kepada hasil yang didapati dari lembar observasi dan lembar kerja siswa. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah:
- a. Menganalisis tingkat penguasaan dan ketuntasan belajar siswa.
 - b. Menganalisis hasil observasi mengenai aktivitas siswa selama siklus tindakan berlangsung.
 - c. Menganalisis sikap siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajarinya dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.
 - d. Menganalisis jurnal tentang pendapat atau kesan atau komentar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini ada 2 jenis yaitu tes dan non tes. Tes digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa melalui penyampaian beberapa pertanyaan tertulis sedangkan non tes digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah mendapatkan pembelajaran, dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

Teknik tes dilakukan yaitu dengan melakukan tes formatif dan tes subsumatif. Tes formatif yaitu tes setelah akhir pembelajaran per siklus sedangkan tes sub-sumatif dilaksanakan setelah akhir dari beberapa siklus.

Teknik nontes dilakukan dengan beberapa jenis yaitu lembar observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati aktivitas siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana target pembelajaran dapat tercapai. Angket diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus. Wawancara dilakukan pada setiap

akhir siklus terhadap beberapa orang siswa yang mewakili kelompok tinggi, sedang dan rendah.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini dibagi dua jenis yaitu instrument pembelajaran dan instrumen pengumpulan data.

1. Instrumen Pembelajaran.

Instrumen pembelajaran adalah kelengkapan yang harus disiapkan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Kelengkapan tersebut berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), dan alat peraga. RPP yang disiapkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan objek penelitian yaitu pembelajaran matematika di SD kelas III. Standar kompetensinya yaitu mengenal dan menggunakan konsep bilangan cacah dalam pemecahan masalah. Kompetensi dasarnya adalah melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian, (lebih lengkap ada di lampiran RPP) LKS disesuaikan dengan materi ajar yang termuat dalam RPP. LKS berupa serangkaian perintah dan pertanyaan yang harus dikerjakan siswa untuk membantu memahami isi pembelajaran. (LKS terlampir) Alat peraga adalah media untuk membantu memperjelas materi pembelajaran. Alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah dengan menggunakan mute dan wadahnya.

2. Instrumen Pengumpulan Data.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas tes dan non tes. Tes digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam perkalian dan pembagian bilangan cacah. Tes formatif diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengevaluasi proses pembelajaran setiap siklus. Tes sub sumatif diberikan pada akhir seluruh siklus untuk mengevaluasi hasil pembelajaran dan melihat ketercapaian target yang diinginkan. Non tes digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan. Jenis teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a. Lembar Observasi (pengamatan) : teknik ini digunakan untuk mengobservasi aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- b. Angket adalah daftar pertanyaan yang harus dilengkapi oleh siswa. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa mengenai proses pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus.
- c. Pedoman wawancara adalah suatu acuan yang digunakan peneliti untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode permainan. Wawancara dilakukan pada setiap akhir siklus terhadap beberapa orang siswa yang mewakili kelompok tinggi, sedang, dan kurang. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi yang belum jelas atau belum terungkap di dalam angket.

Analisis Data

Data yang diperoleh pada setiap siklus dianalisis sebagai berikut :

1. Reduksi Data.

Data yang dianggap akan “menggangu” penelitian tidak diikutsertakan didalam analisis. Sebagai contoh, jika ada siswa yang tidak mengikuti siklus pembelajaran secara lengkap maka datanya direduksi atau tidak diikutsertakan dalam analisis.

2. Kategorisasi Data.

Alternatif lain pengelompokan siswa didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran matematika yang ditetapkan di sekolah, yaitu nilai 65,00 dan aspek belajar tuntas (mastery learning) yaitu nilai 75,00 peneliti menetapkan kategori siswa dalam Pembelajaran sebagai berikut :

- a. Nilai Matematika 0-59 Kategori Rendah.

- b. Nilai Matematika 60-74 Kategori Sedang.
 - c. Nilai Matematika 75-100 Kategori Tinggi.
3. Pengolahan Data.
Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil tes, sedangkan data kualitatif berasal dari hasil observasi, angket, dan wawancara. Adapun pengolahan data sebagai berikut :
- a. Data Tes
Data tes berupa jawaban siswa terhadap jenis soal uraian dengan patokan sebagai berikut:
 - o Kategori Tidak memberikan jawaban sama sekali Nilainya 0.
 - o Katergori Memberikan jawaban tetapi cara dan hasilnya tidak tepat Nilainya 5.
 - o Kategori Memberikan jawaban, caranya tepat tetapi hasilnya tidak tepat atau sebaliknya Nilainya 10.
 - o Kategori membrikan jawaban dengan tepat Nilainya 20.
 Penelitian menetapkan ketuntatasan belajar siswa jika telah dapat mencapai kemampuan 75% atau lebih.

- b. Data Non Tes
 - 1) Angket
Derajat penilaian siswa terhadap suatu pernyataan dalam angket dibagi ke dalam 4 kategori yaitu sangat setuju (SS) nilai 4, setuju (S) nilai 3, tidak setuju (TS) nilai 2, dan sangat tidak setuju (STS) nilai 1. Untuk selanjutnya data kualitatif itu ditransfer ke data kuantitatif dengan menggunakan rumus :

Setelah dianalisa, dilakukan interpretasi data dengan menggunakan kategorisasi persentase berdasar pendapat Kuncaraningrat (dalam Pramudiani, 2007:39) sebagai bertkut :

Tabel 1. Klasifikasi Interpretasi Perhitungan Presentase

Besar Persentase	Interpretasi
0 %	Tidak ada
1 % - 25 %	Sebagian kecil
26 % - 49 %	Hampir setengahnya
50 %	Setengahnya
51 % - 75 %	Sebagian besar
76 % - 99 %	Pada umumnya
100 %	Seluruhnya

- 2) Observasi
Observasi dianalisis dengan cara mengelompokkan data hasil observasi sehingga diperoleh kesimpulan yang selanjutnya diinterpretasikan secara deskriptif.
- 3) Hasil wawancara dengan siswa dianalisis dan dilakukan penelusuran terhadap hal-hal yang tidak terjaring di dalam, angket kemudian diinterpretasikan secara deskriptif.

Hasil

1. Kondisi awal

Sebelum dilaksanakan tindakan pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 17 Kepahiang dengan menggunakan metode permainan, penulis melaksanakan peninjauan awal. Peninjauan ini dengan cara melaksanakan langsung pembelajaran matematika yang biasa di lakukan sehari-hari (konvensional).

Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran awal tentang kondisi pembelajaran matematika. Pada waktu observasi, guru (peneliti) membahas pokok bahasan operasi hitung perkalian bilangan cacah.

Hal pertama yang dilakukan para siswa ketika peneliti memasuki kelas, siswa mengucapkan salam secara serentak, lalu dijawab oleh peneliti. Selanjutnya para siswa membaca doa dipimpin oleh ketua kelas.

Kegiatan pembuka pembelajaran diawali dengan mengabsen, kemudian menyuruh para siswa untuk membuka buku pegangannya masing-masing, lalu dilanjutkan dengan penjelasan alakadarnya terkait dengan pokok bahasan yang akan dibahas.

Kemudian guru (peneliti) memulai melaksanakan kegiatan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan “Apakah kalian pernah melakukan operasi hitung perkalian? dijawab oleh sebagian besar siswa adalah “belum’ dan ada sebagian kecil siswa yang menjawab “sudah”.

Pada kegiatan selanjutnya peneliti memulai dengan rnengambil contoh perkalian bilangan cacah dengan cara bersusun ke bawah. Saat guru menulis di papan tulis, diketahui bahwa banyak siswa yang melakukan kegiatan di luar kegiatan pembelajaran seperti melamun, bercakap-cakap dengan teman sebangku, mengganggu teman, menunjukkan sikap malas dan ada yang saling lempar kertas.

Kegiatan selanjutnya, peneliti menjelaskan mengenai cara menyelesaikan perkalian bilangan cacah dengan cara bersusun ke bawah. Seianjutnya guru memberikan soal latihan dengan soal yang berbeda. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Dan hasilnya dikumpulkan di meja peneliti, kemudian penulis memeriksanya satu-persatu. Hal ini menggunakan waktu yang cukup lama. Sementara guru (peneliti) sedang asik memeriksa jawaban siswa, siswa juga asik dengan kegiatan bermainnya. Ada yang ngobrol, berlari-larian dan ada yang memukul-mukul meja.

Kegiatan selanjutnya peneliti menyampaikan bahwa hasil latihan siswa masih banyak yang salah, dan perlu adanya pembelajaran ulang dan siswa diharapkan belajar kembali di rumah. Berdasarkan hasil observasi tersebut di atas diperoleh data-data sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Awal Pembelajaran Matematika

No	I n d i k a t o r	Hasil Observasi		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Keseriusan	-	-	√
2	Inisiatif bertanya	-	-	√
3	Partisipasi dalam pembelajaran	-	√	-
4	Kemampuan memahami pemodelan	-	-	√
5	Kemampuan berdiskusi	-	-	√

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa aktivitas dan perhatian siswa kelas III SD Negeri 01 Merigi, pada deskripsi awal pembelajaran matematika masih jauh dari yang diharapkan.

Tabel 3. Nilai Awal Pembelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 01 Merigi

No.	Jumlah Siswa	Nilai	Keterangan
1.	2	20	
2.	4	30	
3.	3	40	
4.	3	50	Kriteria Ketuntasan
5.	4	60	Minimal 65,00
6.	4	70	
Nilai Rata-rata		46,0	

Tabel 4. Pengelompokan Nilai Awal Pembelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 01 Merigi

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
70	4	35%
60	4	30%
50	3	25%
40	3	20%
30	4	15%
20	2	10%
Jumlah	20	-

Data pada tabel di atas menunjukkan perolehan nilai deskripsi awal pembelajaran matematika, yaitu siswa yang memperoleh Nilai 70. Dari keseluruhan nilai deskripsi awal pembelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa ada 4 siswa (35%) dari jumlah keseluruhan siswa yang dinyatakan lulus atau tuntas sedangkan 16 siswa (65%) dinyatakan belum tuntas (tidak lulus).

Berdasarkan gambaran pelaksanaan pembelajaran di atas, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 01 Merigi masih belum memenuhi yang diharapkan.

2. Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini terbagi menjadi dua siklus, yang dimulai dari refleksi awal. Refleksi awal dilaksanakan dengan melakukan pengamatan pendahuluan untuk mengetahui kondisi awal. Hasil refleksi awal dipergunakan untuk menetapkan dan merumuskan rencana tindakan yaitu menyusun strategi pembelajaran.

Hasil pengamatan pendahuluan ditemukan bahwa selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa cenderung kurang berminat menyelesaikan soal-soal latihan dan guru (peneliti) harus selalu mengingatkan agar siswa mengerjakan latihan, kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang bersemangat dan cenderung pasif tidak aktif dalam mengemukakan pendapat atau, bertanya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar siswa dalam pembelajaran kurang, ditandai dengan banyaknya siswa selama pembelajaran berlangsung tidak ada minat untuk segera menyelesaikan soal-soal latihan khususnya perkalian bilangan cacah bersusun kebawah. Minat untuk bertanya juga kurang karena siswa cenderung pasif pada waktu peneliti memberikan pertanyaan atau saat guru memberikan tugas.

Selanjutnya dilakukan refleksi atau pemaknaan terhadap perilaku siswa tersebut. Berdasarkan hasil refleksi dapat disimpulkan bahwa siswa kurang berminat dan kurang terampil dalam menyelesaikan masalah perkalian bilangan cacah secara bersusun.

Kegiatan pembelajaran perkalian bilangan cacah secara bersusun disajikan dengan menggunakan metode permainan. Akhirnya kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan wajar, motivasi belajar siswa meningkat, dan pada akhirnya prestasi belajar siswa meningkat.

a. Siklus I

1) Perencanaan

Penyusun rencana-rencana yang akan dilakukan pada saat pembelajaran, meliputi :

1. Menentukan topik bahasan berdasarkan Kurikulum SD Negeri 01Merigi, yaitu perkalian bilangan cacah dengan cara penjumlahan berulang.
2. Menyusun rencana pembelajaran yang mencakup :
 - a) Mengkaji Standar Kompetensi dari Kurikulum untuk kelas III semester 1, yaitu mengenal dan menggunakan konsep bilangan cacah dalam pemecahan masalah.
 - b) Membuat indikator, yaitu ;

- 1) Siswa mampu memahami perkalian adalah penjumlahan berulang dengan angka yang sama.
- 2) Melakukan operasi hitung perkalian dengan cara bersusun kebawah untuk mempermudah perkalian.
- c) Menentukan materi pembelajaran perkalian bilangan cacah.
- d) Menyediakan sarana/alat : Buku siswa dan lembar kerja siswa.
- e) Membuat instrumen pembelajaran yang meliputi RPP dan LKS tentang materi perkalian bilangan cacah.
- f) Menyediakan alat-alat dan media yang digunakan.
- g) Menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian serta proses pembelajaran dengan mempergunakan media pembelajaran benda asli.
- h) Menyediakan instrumen observasi dan instrumen tes.
- i) Mempersiapkan daftar Nilai.
- j) Membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang secara heterogen.
- k) Menjelaskan tentang penerapan metode permainan.

2) Pelaksanaan

a. Pertemuan pertama

Pada tahap ini peneliti akan melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode permainan sesuai dengan rencana pelajaran (RPP). Selama pelaksanaan pembelajaran peneliti juga melakukan observasi terhadap jalannya pembelajaran, setelah proses tersebut selesai peneliti akan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, hasil refleksi akan dipakai untuk memperbaiki dan menyusun perangkat pembelajaran siklus berikutnya. Pembelajaran dalam penelitian ini berlangsung dalam siklus-siklus yang saling berkaitan. Garis besar pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus adalah sebagai berikut:

- * Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- * Melakukan pembelajaran dengan memakai metode permainan.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan strategi belajar ini adalah:

➤ Kegiatan Awal :

Menanyakan keadaan siswa, berdo'a, absensi, mengkondisikan siswa pada situasi belajar, dan apersepsi dengan cara mengajukan pertanyaan sederhana. Anak-anak, ibu mengambil 5 buah mute dalam wadah ini.

- * Ibu mengambil lagi 5 buah mute.
- * Berapa kali ibu mengambil mute?
- * Satu kali mengambil berapa buah?
- * Berapa jumlah buku yang ibu ambil?

➤ Kegiatan inti :

Peneliti memberikan mute kepada setiap siswa sebanyak 20 butir.

Siswa dibimbing mengelompokan atau menyediakan 4 wadah dari plastik, setiap wadah diisi mute sama banyak sehingga mute yang dipegang siswa habis tidak tersisa.

Peneliti bertanya kepada siswa:

- * Berapa wadah yang kamu isi mute?
- * Setiap wadah berisi berapa butir mute?
- * Berapa jumlah mute dalam 4 wadah?
- * Jumlah mute dalam 4 wadah mute
- * Mengulang kembali kegiatan seperti di atas, tetapi jumlah wadah ditambah menjadi 5 buah. Kemudian memasukan 20 mute ke dalam 5 wadah sebanyak 4 buah sama rata.
- * Kemudian mengulang pertanyaan yang sarna
- * Siswa dengan bimbingan Peneliti menyimpulkan bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang.

➤ Kegiatan Akhir :

Menyimpulkan hasil pembelajaran dan memberikankan evaluasi.

b. *Pertemuan kedua :*

Pertemuan ini merupakan lanjutan dari pertemuan pertama. Adapun langkah-langkah pelaksanaan strategi belajar ini adalah:

✓ Kegiatan Awal :

- Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran.
- Mengkondisikan siswa pada situasi belajar.
- Berdo'a / absensi
- Apersepsi dengan mengajukan pertanyaan :
Berapakah hasil 8×2 ?
Berapakah hasil 14×5 ?

✓ Kegiatan Inti :

Guru memperlihatkan contoh tentang perkalian bersusun ke bawah. Kemudian guru (peneliti) memberi penjelasan dengan rinci. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang sedang dibahas. Siswa dengan bimbingan guru berlatih mengerjakan soal perkalian dengan cara susun ke bawah.

✓ Kegiatan Akhir :

Guru (peneliti) menyimpulkan materi untuk penguatan. Melakukan evaluasi dan aplikasi dengan diberi tugas PR.

3) *Pembahasan dan Refleksi*

3.1) *Pembahasan*

Berdasarkan data yang diperoleh sesuai dengan instrumen penelitian didapatkan hal-hal sebagai berikut:

- ❖ Hasil tes formatif pada siklus pertama jika dibandingkan dengan nilai awal ada beberapa siswa yang mengalami perubahan ke arah perbaikan ada juga yang tidak berubah dan ada juga nilai siswa yang mengalami penurunan. Dari 20 siswa yang mengikuti tes formatif pada siklus 1 ada 8 siswa yang nilainya naik. Sedangkan 10 orang siswa nilainya tetap tidak berubah dan 2 orang siswa nilainya malah turun. Siswa yang nilainya tidak berubah disebabkan oleh kurang adanya motivasi dalam belajar sehingga tingkat konsentrasi belajarnya rendah. Sedangkan 2 orang siswa yang nilainya menurun disebabkan oleh kurang hati-hatian dalam mengisi soal tes formatif.
- ❖ Pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa cenderung kurang berminat menyelesaikan soal-soal latihan, dan guru (peneliti) harus selalu mengingatkan agar siswa mengerjakan latihan, kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang bersemangat dan cenderung pasif, tidak aktif dalam mengemukakan pendapat atau bertanya dalam mengikuti proses pembelajaran.
- ❖ Minat belajar siswa dalam pembelajaran kurang ditandai dengan banyaknya siswa selama pembelajaran berlangsung tidak ada minat untuk segera menyelesaikan perkalian bilangan cacah.
- ❖ Minat untuk bertanya juga kurang karena siswa cenderung pasif pada waktu guru memberikan pertanyaan atau saat guru memberikan tugas.

3.2) *Refleksi:*

- * Pada kegiatan awal guru (peneliti) perlu terus-menerus memotivasi siswa agar aktif selama pembelajaran.
- * Pada kegiatan di kelompok, keaktifan siswa perlu ditingkatkan dengan cara memberi penghargaan kepada anggota kelompok yang masih mengalami kesulitan di dalam menerapkan media pembelajaran benda asli. Guru (peneliti) harus memberi pelayanan menyeluruh kepada semua

kelompok siswa untuk memberi pelayanan yang maksimal kepada siswa, setiap kelompok diberi waktu untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan kemudian ditanggapi dan disempurnakan.

- * Agar interaksi antar siswa tampak aktif, setiap siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada teman sebaya.

4) *Hasil Tes Siklus I*

a) Hasil Tes Kelompok Siklus.

Berdasarkan hasil tes kelompok pada siklus pertama didapatkan nilai-nilai seperti tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 5. Nilai Rata-Rata Tes Kelompok Siklus 1

No.	Nama Kelompok	Nilai	Keterangan
1	HIJAU	70	Nilai lulus 65,00
2	MERAH	45	
3	KUNING	50	
4	BIRU	45	
5	UNGU	65	

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa kelompok yang dinyatakan lulus pada siklus pertama adalah kelompok 1 dan 5 (40%) atau kurang dari setengahnya dari keseluruhan jumlah kelompok, sedangkan 2-4 kelompok (60%) atau lebih dari setengahnya dinyatakan belum lulus.

b) Hasil Tes Formatif Siklus I :

Tabel 6. Hasil tes Formatif Siklus I

No.	Jumlah Siswa	Nilai	Keterangan
1.	8	45	Kriteria
2.	4	50	Ketuntasan
3.	-	60	Minimal 65,0
4.	4	65	
5.	4	70	
Rata-rata		59.5	

Tabel 7. Pengelompokan Nilai Tes Formatif Siswa Kelas III SD Negeri 01 Merigi Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
70	4	20%
65	4	20%
60	-	-
55	-	-
50	4	20%
45	8	40%
Jumlah	20	100%

Data pada tabel di atas menunjukkan perolehan nilai tes pembelajaran matematika, yaitu siswa yang memperoleh nilai 70 ada 4 siswa (20%) atau sebagian kecil, siswa yang memperoleh nilai 60 dan 50 ada 8 orang siswa (40%) atau sebagian kecil, siswa yang memperoleh nilai 40 ada 8 orang siswa (40%), atau hampir setengahnya.

Dari keseluruhan nilai pada siklus pertama ini pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan dapat disimpulkan bahwa ada 8 siswa (40%) hampir setengahnya dari keseluruhan siswa yang dinyatakan lulus atau tuntas sedangkan 12 siswa (60%) sebagian besar siswa dinyatakan belum lulus.

Sedangkan pengelompokan Nilai berdasarkan rendah, sedang, dan tinggi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Pengelompokan berdasarkan Nilai Tes Formatif Siswa Kelas III SD Negeri 01 Merigi pada Siklus I

Nilai	Banyak Siswa	Keterangan
70 - 100	4	Tinggi
60 - 64	4	Sedang
0 - 59	12	Kurang
Jumlah	20	

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil Nilai tes pada siklus pertama jumlah siswa yang masuk kategori sedang sebanyak 4 orang siswa. Jumlah siswa yang masuk kategori rendah sebanyak 12 orang dan tidak ada seorangpun yang masuk kategori tinggi. Ini membuktikan pembelajaran pada siklus ini belum sesuai dengan harapan perlu ada tindak lanjut pada siklus berikutnya.

5) Hasil Non Tes Siklus I

a) Hasil Angket Siklus I

Berdasarkan hasil angket yang disebar kepada siswa setelah selesai pembelajaran matematika diperoleh data sebagai berikut :

Angket pertama yaitu sikap siswa terhadap pelajaran matematika, menunjukkan bahwa 20% atau sebagian kecil menjawab sangat setuju, 10% atau sebagian kecil menjawab setuju, 40% atau hampir setengahnya menyatakan tidak setuju, dan sisanya 30% atau hampir setengahnya menyatakan sangat tidak setuju.

Sedangkan angket jenis kedua tentang penilaian terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan adalah 10%, atau sebagian kecil menjawab sangat setuju, 40% atau sebagian kecil menyaiakan setuju, 30% atau hampir setengahnya menyatakan tidak setuju, dan 40% atau hampir setengahnya menyatakan sangat tidak setuju.

Berdasarkan hasil angket ini dapat disimpullian bahwa penggunaan metode permainan pada pembelajaran matematika dalam siklus I belum diminati siswa.

b) Hasil Observasi Siklus I

Hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan pada pelaksanaan siklus pertama tersusun dalam tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Observasi pada Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Nama Siswa	K a t e g o r i					Ket.
		A	B	C	D	E	
1	Aisyah Okta Wijaya	3	3	3	3	3	A.Keaktifan
2	Aji Riski	2	2	2	2	2	B.Kerja sama
3	Alfin Ngadi	1	1	2	2	1	C. Disiplin
4	Alion Yuzy	1	1	1	1	1	D. Perhatian
5	Athiqa Dwifadilla	3	3	3	3	3	E. Tanggung Jawab
6	Awan Disaputra	1	1	2	1	1	
7	Cinta Lestari	3	3	3	3	3	
8	Delta Sintika	1	1	1	2	1	Kategori
9	Dhafa Wilianto	1	1	2	2	1	1 = Kurang
10	Fatia Mardotila	1	2	1	2	1	2 = Sedang
11	Geca Handika Puti	1	1	2	2	1	3 = Baik
12	Kelpi Yovitasari	1	2	1	2	1	
13	Kevin Andrean	1	2	1	2	1	
14	Muhammad Triyoga	2	2	2	2	2	
15	Nando Hardinata	3	3	3	3	3	

16	Noranazipa	2	2	2	2	2
17	Rangga Mestaka	2	2	2	2	2
18	Redo Saputra	1	1	2	1	1
19	Revania Julianti	1	1	1	2	1
20	Riki Agustiansyah	1	1	1	1	2
Σ kegori 3		4	4	4	4	4
Σ kegori 2		4	7	9	12	5
Σ kegori 1		12	9	7	4	11

Berdasarkan data pada tabel di atas, menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan metode permainan pada pembelajaran Matematika kelas III SD Negeri 01 Merigi, pada pokok bahasa perkalian bilangan cacah apabila dilihat dari aspek keaktifan terdapat 4 siswa yang keaktifannya tinggi atau (20%), yang keaktifannya sedang ada 4 orang siswa (20%) dan siswa yang keaktifannya kurang ada 12 siswa (60%). Dari aspek kerjasama, siswa yang kerjasamanya tinggi ada 4 orang (20%), siswa yang kerjasamanya sedang ada 7 orang (35%) dan siswa yang kerjasamanya kurang ada 9 orang (45%). Dari aspek disiplin, siswa yang disiplinnya tinggi ada 4 orang (20%), siswa yang disiplinnya sedang ada 9 orang (45%), siswa yang disiplinnya kurang ada 7 orang (35%). Dari aspek perhatian, siswa yang perhatiannya tinggi ada 4 orang (20%), siswa yang perhatiannya sedang ada 12 orang (60%), dan siswa yang perhatiannya kurang ada 4 orang (20%). Dari aspek tanggung jawab siswa yang tanggung jawabnya tinggi ada 4 orang (20%), siswa yang tanggung jawabnya sedang ada 5 orang (25%), dan siswa yang tanggung jawabnya kurang ada 11 orang (55%).

c) Hasil Wawancara Siklus I

Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan metode permainan pada pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan, guru (peneliti) melaksanakan wawancara dengan 10 orang siswa yang sudah dipilih berdasarkan kategorisasi tes hasil belajar.

Hasil wawancara dengan siswa tentang penerapan metode permainan, sebagian siswa (5 orang) menyatakan senang, 5 orang lagi menyatakan kurang senang. Dari sebagian siswa yang menyatakan senang mereka beralasan bahwa dengan metode permainan dapat melatih keterampilan berpikir dan keberanian bertanya. Sedangkan sebagian siswa yang lain yang menyatakan kurang senang beralasan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan kurang menarik dan kurang dapat dipahami.

b. Siklus 2

1) Perencanaan

- Menyusun dan mempersiapkan instrumen pembelajaran yang meliputi silabus, RPP tentang materi Mengenal dan menggunakan konsep bilangan cacah dalam pemecahan masalah.
- Mempersiapkan alat-alat dan media yang digunakan, yaitu media pembelajaran terbuat dari karton. Menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian serta proses pembelajaran dengan mempergunakan media pembelajaran.
- Menambah waktu diskusi kelompok agar setiap kelompok mendapat kesempatan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
- Mempersiapkan instrumen observasi dan instrumen tes.
- Mempersiapkan daftar Nilai.
- Pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang secara heterogen.
- Penjelasan tentang penerapan metode pembelajaran berdasarkan masalah.

2) Pelaksanaan

Pertemuan pertama

a. Kegiatan Awal :

Menanyakan keadaan siswa, berdo'a. absensi. Apersepsi dengan mengajukan pertanyaan:

Berapakah 1×3 ?

Berapakah 2×3 ?

Berapakah 3×3 ?

b. Kegiatan Inti :

- * Guru (peneliti) membuat kotak 11×11 satuan kotak di papan tulis.
- * Siswa dibimbing membuat kotak seperti yang dipapan tulis
- * Guru (peneliti) menulis tanda X di ujung atas sebelah kiri diikuti angka 1 sampai 10 mendatar ke sebelah kanan. Kemudian angka 1 sampai 10 menurun dari ujung kiri atas, siswa dibimbing menuliskan seperti yang dituliskan di papan tulis.
- * Guru (peneliti) menjelaskan cara mengisi kotak yang kurang pada tabel perkalian.
- * Siswa dibimbing mengisi kotak yang kosong pada tabel perkalian, sehingga terisi penuh.

c. Kegiatan Akhir :

- * Penguatan/Kesimpulan
- * Evaluasi

Pertemuan kedua

a. Kegiatan Awal :

- * Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran.
- * Mengkondisikan siswa pada situasi belajar.
- * Berdo'a, absensi dan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan

Berapakah 4×8 ?

Berapakah 8×10 ?

b. Kegiatan Inti :

- * Guru (peneliti) memberikan contoh pengerjaan perkalian dengan cara pengelompokan.
- * Siswa menyimak pernyelasan guru.
- * Siswa dan guru melakukan tanya jawab seputar materi yang dijelaskan.
- * Siswa dengan bimbingan guru berlatih mengerjakan soal perkalian dengan cara pengelompokan.
- * Guru (peneliti) menyimpulkan materi untuk penguatan.

c. Kegiatan Akhir :

- * Melakukan evaluasi.
- * Aplikasi dengan memberikan PR.

3) *Pembahasan dan Refleksi*

3.1) *Pembahasan*

Hasil tes formatif pada siklus 2 bila dibandingkan dengan tes awal perubahannya sangat baik. Seluruh siswa nilainya berubah ke arah perbaikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran matematika cukup berhasil.

Dalam tahap observasi pada siklus kedua, dicatat semua aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran, yaitu mulai kegiatan awal hingga kegiatan akhir.

Observasi dilakukan dengan instrumen observasi. Hasil pengamatan sebagai berikut:

1. Siswa lebih aktif dalam bertanya apabila mereka merasa tidak bisa mengerjakan soal latihan.
2. Siswa lebih aktif dalam menyelesaikan soal-soal tentang penjumlahan bilangan cacah.

3. Sisiwa yang malas, cenderung ada peningkatan kinerjanya, mereka lebih antusias menyelesaikan soal-soal tentang perkalian bilangan cacah.

3.2) Refleksi

1. Pada siklus kedua guru (peneliti) harus lebih memotivasi siswa untuk lebih berhasil, agar ketuntasan tercapai maksimal.
2. Pada kegiatan di kelompok, keaktifan siswa perlu ditingkatkan dengan cara memberi penghargaan kepada siswa yang baik dalam hasil kerjanya menyelesaikan soal-soal.
3. Setiap siswa diberi kesempatan bertanya dan mengemukakan pendapat.

4) Hasil Tes Siklus 2

- a. Hasil tes Kelompok Siklus 2

Berdasarkan hasil tes kelompok pada siklus kedua didapatkan nilai siswa seperti tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 10. Nilai Rata-Rata Tes Kelompok Siklus II

No.	Nama Kelompok	Nilai	Keterangan
1	HIJAU	90	Nilai lulus
2	MERAH	60	65,00
3	KUNING	90	
4	BIRU	80	
5	UNGU	70	

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa kelompok yang dinyatakan lulus pada siklus kedua adalah 3 kelompok 65 sampai 70 (90%) atau pada umumnya dari keseluruhan jumlah kelompok, sedangkan 1 kelompok 60 (10%) dinyatakan belum lulus.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada pokok bahasan perkalian bilangan cacah dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Hasil Tes Formatif Siklus 2

Tabel 11. Nilai Tes Formatif Siswa Kelas III SD Negeri 01 Merigi Siklus kedua

No	Nama Siswa	Nilai Pre tes	Nilai Pos tes	Keterangan
1	Aisyah Okta	80	90	
2	Aji Riski	75	90	
3	Alfin Ngadi	70	80	
4	Alion Yuzy	70	80	
5	Athiqa Dwifadilla	80	90	Kriteria Ketuntasan Minimal 65,00
6	Awan Disaputra	65	70	
7	Cinta Lestari	70	90	
8	Delta Sintika	55	60	
9	Dhafa Wilianto	65	70	
10	Fatia Mardotila	45	60	
11	Geca Handika Puti	70	80	
12	Kelpi Yovitasari	70	80	
13	Kevin Andrean	45	60	
14	Muhammad Triyoga	85	90	
15	Nando Hardinata	70	90	
16	Noranazipa	85	90	
17	Rangga Mestaka	85	90	
18	Redo Saputra	45	60	
19	Revania Julianti	65	70	
20	Riki Agustiansyah	65	70	
Jumlah		1360	1560	
Rata-rata		68	78	

Tabel 12. Pengelompokan Nilai Tes Formatif Siswa Kelas III SD Negeri 01 Merigi Kepahiang Siklus Kedua

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
90	8	45%
80	4	40%
70	4	35%
60	4	30%
50	-	-
Jumlah	20	-

Data pada tabel di atas menunjukkan perolehan nilai pembelajaran matematika, siswa yang memperoleh nilai 90 ada 8 orang (45%), atau sebagian kecil, siswa yang memperoleh nilai 80 ada 4 orang (40%) atau hampir setengahnya, siswa yang memperoleh nilai 70 ada 4 orang (35%) atau hampir setengahnya, siswa yang memperoleh nilai 60 ada 4 orang (30%) atau sebagian kecil. Dari keseluruhan nilai pada siklus kedua ini pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan dapat disimpulkan bahwa ada 16 siswa (80%) pada umumnya dari keseluruhan siswa yang dinyatakan lulus atau tuntas, sedangkan sisanya 4 siswa (20%) sebagian kecil siswa dinyatakan belum lulus (tuntas).

Sedangkan untuk melihat pengkategorian tes berdasarkan nilai dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 13. Pengelompokan berdasarkan Nilai Tes Formatif Siswa Kelas III SD Negeri 01 Merigi pada Siklus Kedua

Nilai	Banyak Siswa	Keterangan
70 - 100	16	Tinggi
60 - 64	4	Sedang
0 - 59	-	Kurang
Jumlah	20	

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil nilai tes pada siklus kedua jumlah siswa yang masuk kategori tinggi sebanyak 16 orang, siswa yang masuk kategori sedang sebanyak 4 orang dan yang masuk kategori rendah tidak ada. Ini membuktikan pembelajaran pada siklus ini sesuai dengan harapan.

5) *Hasil Non Tes Siklus 2*

a. Hasil Angket Siklus 2

Berdasarkan hasil angket yang disebar kepada siswa setelah selesai pembelajaran matematika diperoleh data, angket pertama yaitu sikap siswa terhadap pelajaran matematika, menunjukkan bahwa 45% atau hampir setengahnya menjawab sangat setuju, 40% atau hampir setengahnya menjawab setuju, 35% atau sebagian kecil menyatakan tidak setuju, dan sisanya 30% atau sebagian kecil menyatakan sangat tidak setuju.

b. Hasil Observasi Siklus 2

Hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan pada pelaksanaan siklus kedua tersusun dalam tabel berikut:

Tabel 14. Hasil Observasi pada Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No	Nama Siswa	K a t e g o r i					Keterangan
		A	B	C	D	E	
1	Aisyah Okta	3	3	3	3	3	A. Keaktifan
2	Aji Riski	3	3	3	3	3	B. Kerjasama
3	Alfin Ngadi	3	3	3	3	3	C. Disiplin
4	Alion Yuzi	3	3	3	3	3	D. Perhatian
5	Athiqa Dwifadilla	3	3	3	3	3	E. Tanggung
6	Awan Disaputra	2	2	2	1	2	Jawab

7	Cinta Lestari	3	3	3	3	3	
8	Delta Sintika	2	2	2	2	2	Kategori
9	Dhafa Wilianto	2	2	2	2	2	1 = Kurang
10	Fatia Mardotila	2	2	2	2	2	2 = Sedang
11	Geca Handika Puti	3	3	3	3	3	3 = Baik
12	Kelpi Yovitasari	3	3	3	3	3	
13	Kevin Andrean	2	2	2	2	2	
14	Muhammad Triyoga	3	3	3	3	3	
15	Nando Hardinata	3	3	3	3	3	
16	Noranazipa	3	3	3	3	3	
17	Rangga Mestaka	3	3	3	3	3	
18	Redo Saputra	2	2	2	2	2	
19	Revania Julianti	2	2	2	1	1	
20	Riki Agustiansyah	2	2	1	2	2	
Σ kategori 3		12	12	12	12	12	
Σ kategori 2		8	8	7	6	7	
Σ kategori 1		-	-	1	2	1	

Tabel 15. Persentase Hasil Observasi Pembelajaran Matematika

No	Aspek yang dinilai	Kategori			Ket.
		1	2	3	
1	Keaktifan	-	8	12	3 = Tinggi
2	Kerjasama	-	8	12	2 = Sedang
3	Disiplin	1	7	12	1 = Rendah
4	Perhatian	2	6	12	
5	Tanggung jawab	1	7	12	

Berdasarkan data pada tabel di atas, menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan metode permainan pada pembelajaran Matematika kelas III SD Negeri 01 Merigi pada pokok bahasan perkalian bilangan cacah, jika dilihat dari aspek keaktifan terdapat 12 siswa yang keaktifannya tinggi atau (60%), yang keaktifannya sedang ada 8 orang (40%) dan siswa yang keaktifannya kurang ada 0 orang (0%). Dari aspek kerjasama, siswa yang kerjasamanya tinggi ada 12 orang (60%), siswa yang kerjasamanya sedang ada 8 orang (40%) dan siswa yang kerjasamanya kurang ada 0 orang (0%). Dari aspek disiplin, siswa yang disiplinnya tinggi ada 12 orang (60%), siswa yang disiplinnya sedang ada 7 orang (35%), siswa yang disiplinnya kurang ada 1 orang (5%). Dari aspek perhatian, siswa yang perhatiannya tinggi ada 12 orang (60%), siswa yang perhatiannya sedang ada 6 orang (30%) dan siswa yang perhatiannya kurang ada 2 orang (10%). Dari aspek tanggung jawab siswa yang tanggung jawabnya tinggi ada 12 orang (60%), siswa yang tanggung jawabnya sedang ada 7 orang (35%), dan siswa yang tanggung jawabnya kurang ada 1 orang (5%).

c. Hasil Wawancara Siklus 2

Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan metode permainan pada pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan, guru melaksanakan wawancara dengan 10 orang siswa yang sudah dipilih berdasarkan kategorisasi tes hasil belajar.

Hasil wawancara dengan siswa tentang penerapan metode permainan, sebagian besar siswa (8 orang) menyatakan senang, 2 orang lagi menyatakan kurang senang. Dari sebagian siswa yang menyatakan senang mereka beralasan bahwa dengan metode permainan dapat melatih keterampilan berpikir dan keberanian bertanya. Sedangkan sebagian siswa yang lain yang menyatakan kurang senang beralasan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan kurang menarik dan kurang dapat dipahami.

Pembahasan

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, berkontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2015: 185). Sedangkan pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika (Susanto, 2015: 186 – 187).

Sudirman (1996: 113 -182) menjekaskan bahwa metode simulasi/permainan merupakan cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura atau melalui sebuah permainan dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Menurut Gustini (2009: <http://www.bpplsprog-1.go.id>) bahwa banyak sekali permainan yang bisa dipadukan dengan pembelajaran yaitu permainan pemburuan/pencairan, mencari arah, permainan papan, permainan masyarakat, permainan berhitung menggunakan jari dan kartu, permainan menebak/menerka dan permainan melalui komputer. Permainan jika dikaitkan dengan pembelajaran matematika akan menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Suwangsih (2006: 187) bahwa permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Ruseffendi (dalam Aisyah, 2007: 2.17) menyatakan bahwa untuk dapat mengajar konsep matematika pada siswa dengan baik dan mudah dimengerti, maka materi hendaknya diberikan pada siswa yang sudah siap inteektualnya untuk menerima materi tersebut. Menurut Ismail (2009: 187) metode permainan edukatif dalam pembelajaran matematika adalah cara untuk menyampaikan pelajaran matematika dengan sarana bermain. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam membuat siswa menjadi senang matematika.

Kinerja guru dalam pembelajaran sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa. Menurut Rusman (2012: 50) kinerja guru adalah performance atau unjuk kerja. Kinerja dapat pula diartika sebagai prestasi kerja atau hasil unjuk kerja sebagai perwujudan perilaku seseorang atau organisasi dengan orientasi prestasi.

Berdasarkan pendapat di atas dan melihat hasil pembelajaran mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini dapat dibandingkan dari hasil observasi awal tes formatif 1 dan tes formatif 2. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif

Nilai	Jumlah siswa			Ket.
	Observasi awal	Siklus I	Siklus II	
90	-	-	8	
80	-	-	4	
70	-	4	4	
60	5	4	4	
50	8	4	-	
40	5	8	-	
30	2	-	-	
Rata-	48	59,5	78	

rata

Berdasarkan data dalam tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran matematika pada materi perkalian bilangan cacah dengan menggunakan metode permainan di kelas III SD Negeri 01 Merigi, dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan perkalian bilangan cacah. Hal ini terbukti dari perubahan nilai dalam setiap siklus. Pada observasi awal nilai rata-rata hasil tes adalah 48 dengan 0 orang yang tuntas. Setelah mendapat tindakan pada siklus perlama, rata-rata hasil belajar mencapai 59,5 dengan 4 orang siswa yang tuntas. Kemudian pada siklus ke dua rata-rata hasil tes naik menjadi 78 dengan 16 orang siswa yang tuntas.

Aktivitas belajar siswa berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan penelitian tindakan kelas mengalami perubahan yang baik. Aktivitas yang dipantau yaitu aspek keaktifan, kerjasama, disiplin, perhatian, dan tanggung jawab. Semua aspek tersebut secara bertahap mengalami perubahan yang baik.

Selain itu, keberhasilan pembelajaran juga tidak luput dari dukungan sarana pembelajaran di kelas yang relatif baik. Suasana tenang, nyaman, dan jauh dari kebisingan sehingga siswa merasa tenang dalam diskusi. Kemudian, pembawaan guru yang baik, santun dalam berbahasa dan mampu memotivasi siswa untuk belajar sehingga siswa merasa tidak tertekan dan terpaksa untuk belajar matematika.

Sedangkan salah satu kendala yang menghambat pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan adalah sikap siswa yang sulit dikondisikan. Siswa suka saling ejek sehingga peneliti harus ekstra memantau dan mengendalikan siswa agar tetap kondusif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran dengan metode permainan di kelas III SD Negeri 01 Merigi, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan perkalian bilangan cacah. Hal ini terbukti dari perubahan nilai dalam setiap siklus. Pada observasi awal nilai rata-rata hasil tes adalah 46 dengan 0 orang yang tuntas. Setelah mendapat tindakan pada siklus pertama, rata-rata hasil belajar mencapai 59,5 dengan 4 orang siswa yang tuntas. Kemudian pada siklus ke dua rata-rata hasil tes naik menjadi 78 dengan 12 orang siswa yang tuntas.
2. Aktivitas belajar siswa berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan penelitian tindakan kelas mengalami perubahan yang baik. Aktivitas yang dipantau yaitu aspek keaktifan, kerjasama, disiplin, perhatian, dan tanggung jawab. Semua aspek tersebut secara bertahap mengalami perubahan yang baik.

Saran

Penelitian ini memberikan hasil positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas III SD Negeri 01 Merigi. Peneliti tidak berniat membuat perumusan

atas hasil penelitian ini, karena peneliti menyadari bahwa penelitian ini sangat terbatas baik dari segi subjek penelitian maupun materi ajarnya, disamping metodologi yang digunakan juga sederhana yaitu PTK.

Untuk itu, agar dapat dibuat perumusan perlu penelitian lanjutan dengan mengambil subjek penelitian dan materi ajar yang lebih luas, serta metodologi yang relevan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, penulis menyampaikan beberapa saran, yaitu:

- a. Meskipun penggunaan metode permainan dengan menggunakan mute sesuai untuk pembelajaran matematika, akan tetapi perlu ditunjang oleh teknik-teknik yang lain karena setiap teknik tidak bisa berdiri sendiri.
- b. Setelah terbukti bahwa metode permainan cocok untuk pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 01 Merigi, maka teknik ini dapat dijadikan pertimbangan bagi guru, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika.

Referensi

Aisyah, Nyimas, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Arikunto. S. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dahar, R. W. 1996. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.

Depdiknas. 2003. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas. Dirjen Dikdasmen

Dimiyati dan Mudjiono, 1999, *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta Yogyakarta.

Gustini, Dewi. 2009. *Belajar Matematika melalui Permainan itu Menyenangkan*. <http://www.bpplsp-reg-1.go.id/buletin/read.php?id=85&dir=1&idStatus=0>. Diakses tanggal 17 Januari 2013. Pukul 20.36 WIB.

Hamalik. Oemar, 1995, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta.

Ismail, Andang. 2009. *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media

Kasbolah, K. E. S. (2000). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Depdikbud Dirjen Dikti.

Margono. 1996. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Semarang: Rineka Cipta.

Roestiyah. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ruseffendi, E.T. 1984. *Dasar-Dasar Matematika Modern*. Bandung: Tarsito.

Ruseffendi. 1988. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika*. Bandung: Tarsito.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisasi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

- Rusyan, T. 1996. *Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Argita.
- SD Negeri 17 Kepahiang. 2008. *Kurikulum SD Negeri 01 Merigi*.
- Simanjuntak, L. 1992. *Metode Mengajar Matematika*. Jakarta: Rineka Cipa.
- Sudirman N, dkk. 1996. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. N. 2001 . *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Sinar Baru, Bandung.
- Susanto, A. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Media Grup.
- Suwangsih, E. dan Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Wiriaatmadja, R. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.