

METODE BERMAIN TINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD NEGERI 4 BANDA ACEH

Didi Yudha Pranata

STKIP Bina Bangsa Getsempena

E-mail: didiyudha2@gmail.com

ABSTRAK

Matematika di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang salah satu materinya adalah penjumlahan. Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas II B SD Negeri 4 Banda Aceh ditemui masalah siswa tidak memahami konsep dasar penjumlahan, hal ini dikarenakan mereka sudah dimudahkan dengan teknologi yaitu kalkulator. Kebiasaan siswa menggunakan kalkulator inilah membuat siswa kurang memahami konsep dasar penjumlahan, sehingga siswa dalam hasil belajar matematika materi penjumlahan sangat rendah. Maka dari itu penulis ingin memberi solusi dalam permasalahan ini yaitu dengan menerapkan metode bermain dalam proses pembelajaran matematika. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan metode bermain pada siswa SD Negeri 4 Banda Aceh. Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek dalam penelitian ini yaitu kelas II B SD Negeri 4 Banda Aceh yang berjumlah 21 siswa. Penelitian ini menghasilkan hasil yang sangat efektif dan efisien. Dengan menerapkan metode bermain pada proses pembelajaran matematika materi penjumlahan hasil belajar siswa meningkat sampai 86%.

Kata Kunci : *Metode Bermain, Hasil Belajar, Siswa SD*

PENDAHULUAN

Dalam pelajaran matematika teknologi itu tidak selamanya berperan karena yang dibutuhkan adalah kemampuan dan pengetahuan, misalnya dalam melakukan perhitungan dalam materi dasar penjumlahan pada siswa SD.

Berdasarkan pengamatan penulis secara langsung dan wawancara dengan guru kelas SD Negeri 4 Banda Aceh, diperoleh gambaran bahwa ternyata kesulitan yang dihadapi oleh para siswa adalah mereka kurang mampu mengaitkan konsep-konsep matematika yang di pelajarnya dengan kegiatan kehidupan sehari-hari, serta mereka sering dimudahkan oleh teknologi, misalnya dalam materi penjumlahan yang seringkali diselesaikan dengan menggunakan kalkulator dari pada

menggunakan kognitifnya. Dan pada umumnya siswa belajar dengan menghafal konsep-konsep matematika bukan belajar untuk mengerti konsep-konsep tersebut. Di sisi lain, metode dan pendekatan yang di terapkan oleh guru umumnya masih menerapkan metode ceramah.

Pada dasarnya banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Baik faktor dari siswa itu sendiri maupun faktor dari luar diri siswa. Salah satu faktor dari dalam diri siswa misalnya, motivasi belajar, minat belajar, sikap terhadap matematika, serta kemampuan berfikir konvergen dan divergen. Sedangkan factor yang berasal dari luar seperti kemampuan guru dalam mengelola proses belajar, sarana belajar, dan lingkungan pendukung.

Dari berbagai kemungkinan latar belakang masalah tersebut, peneliti mendiagnosa bahwa faktor utama yang mempengaruhi kemampuan berhitung materi penjumlahan pada kelas IIB adalah guru belum menggunakan teknik dan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa. Maka dari itu kita sebagai guru harus dapat menggunakan metode yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa, agar siswa tertarik dengan materi yang akan diberikan oleh guru.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Matematika adalah penggunaan Metode Bermain. Metode bermain sangat tepat digunakan karena sifatnya mengajak anak untuk bermain sambil belajar. Anak atau siswa melakukan permainan yang sudah dirancang oleh guru dan tanpa mereka sadari mereka sudah melakukan pembelajaran sesuai dengan tema yang diberikan. Simanjuntak (2008:3-5) "menyatakan kegiatan bermain dapat menjadi strategi yang efektif untuk mencapai seperangkat tujuan belajar. Dan didi (2016) menyatakan bahwa Metode bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan diberbagai jenjang pendidikan. Tedjasaputra (2001:15) Mendefinisikan bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan - perasaan

tertekan, dan lain-lain. Dari pembahasan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa Permainan dalam matematika dapat digunakan sebagai pendekatan untuk menumbuhkan minat anak terhadap pelajaran matematika dan menghilangkan kejenuhan siswa di kelas. Siswa akan senang, tertarik, dan akan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Untuk mengetahui dan menjawab permasalahan yang muncul dalam kasuskasus yang ada perlulah dilakukan sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2008: 3) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IIB SD Negeri 4 Banda Aceh sebanyak 21 siswa. Sedangkan obyek penelitan adalah seluruh proses dan hasil belajar Matematika materi Penjumlahan Kelas IIB SD Negeri 4 Banda Aceh. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah semua data yang diperoleh melalui lembar observasi, hasil test dan dokumen. Jenis data atau informasi yang diperoleh selama observasi dan dokumentasi berupa data kualitatif dan dapat juga

berupa data kuantitatif tergantung dari dampak atau hasil keluaran yang ingin diharapkan.

Data mentah yang diperoleh dari hasil test, kemudian diolah melalui cara penyekoran, menilai setiap siswa, menghitung nilai rata-rata kemampuan siswa untuk mengetahui gambaran yang jelas mengenai hasil belajar memahami pelajaran matematika materi penjumlahan. Untuk menghitung nilai dan rata-rata nilai siswa rumus yang digunakan sebagai berikut:

Rumus menghitung nilai siswa adalah:

$$N = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

N= Nilai

Rumus menghitung rata-rata nilai siswa sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

x_i = Nilai siswa ke-i

n = jumlah seluruh siswa

Nilai yang diperoleh siswa pada saat melaksanakan post-test kemudian dikonversikan terhadap KKM yang

dibuat guru untuk menentukan bahwa siswa tersebut mencapai kriteria tuntas atau belum. Sehingga bagi siswa yang belum atau tidak memenuhi syarat penilaian KKM akan diadakan remedial.

Sedangkan untuk menentukan ketercapaian hasil belajar semua siswa dalam satu kelas dihitung dengan cara mencari rata-rata skor siswa dengan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Ketuntasan belajar

$\sum x$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum N$ = Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil test siklus 1 tergambar bahwa yang belum menguasai kompetensi dasar atau belum tuntas hasil belajarnya, yaitu siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70 berjumlah 3 siswa atau 14% sedangkan siswa yang mencapai ketuntasan belajar yaitu siswa yang memperoleh nilai 70 keatas adalah 18 siswa atau 86%. Perhatikan tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Lembar Test Siswa Siklus 1

NO	Code Sampel	Jenis Kelamin	Nilai Siklus I	Keterangan
1	AS	P	100	Tuntas
2	AR	P	90	Tuntas
3	BW	P	50	Belum tuntas
4	CA	P	90	Tuntas
5	KH	L	80	Tuntas
6	KN	L	70	Tuntas
7	MA	L	80	Tuntas
8	MF	L	100	Tuntas
9	MI	L	90	Tuntas
10	MP	L	90	Tuntas
11	MRA	L	55	Belum tuntas

12	MR	L		90	Tuntas
13	MZ	L		75	Tuntas
14	MD	L		100	Tuntas
15	NR		P	100	Tuntas
16	PR		P	100	Tuntas
17	SM		P	50	Belum tuntas
18	SF	L		90	Tuntas
19	SN		P	90	Tuntas
20	TA	L		90	Tuntas
21	UB		P	100	Tuntas

Jumlah	1.780
Rata-Rata	84.77
Persentase Tuntas	86%
Persentase Belum Tuntas	14%

Dengan demikian dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dengan metode bermain.

Dari hasil test siklus 2 tergambar bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 5%, pada siklus 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan minimum atau siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70 berjumlah 3 siswa atau 14% dan siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 18 siswa atau 86%. Sedangkan

pada siklus 2 jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan minimum sebanyak 2 siswa dari 21 siswa atau 9,5%, dan yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 19 siswa atau 90,5%, dengan nilai rata-rata 84.77 pada siklus 1 dan 92.6 pada siklus 2. Dengan demikian dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dengan metode demonstrasi melalui teknik bermain. Untuk lebih jelas hasil test siswa pada siklus 2 ini lihat tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Lembar Test Siswa Siklus 2

NO	Code Sampel	Jenis Kelamin	Nilai Siklus II	Keterangan
1	AS	P	100	Tuntas
2	AR	P	50	Belum Tuntas
3	BW	P	100	Tuntas
4	CA	P	90	Tuntas
5	KH	P	100	Tuntas
6	KN	L	100	Tuntas
7	MA	L	90	Tuntas
8	MF	L	90	Tuntas
9	MI	L	65	Belum Tuntas
10	MP	L	100	Tuntas
11	MRA	L	100	Tuntas
12	MR	L	90	Tuntas
13	MZ	L	100	Tuntas
14	MD	L	100	Tuntas

15	NR	L		100	Tuntas
16	PR		P	100	Tuntas
17	SM		P	100	Tuntas
18	SF		P	100	Tuntas
19	SN	L		100	Tuntas
20	TA	L		90	Tuntas
21	UB		P	80	Tuntas
Jumlah				1945	
Rata-Rata				92.6	
Persentase Tuntas				90,5%	
Persentase Belum Tuntas				9,5%	

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sd negeri 4 banda aceh. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mulai dari siklus I dan siklus II yaitu pada siklus 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan minimum atau siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70 berjumlah 3 siswa atau 14% dan siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 18 siswa atau 86%. Sedangkan pada siklus 2 jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan minimum sebanyak 2 siswa dari 21 siswa atau 9,5%, dan yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 19 siswa atau 90,5%, dengan nilai rata-rata 84.77 pada siklus 1 dan 92.6 pada siklus 2.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti, maka

peneliti memberi saran kepada setiap guru untuk mencobakan metode bermain dalam proses pembelajaran dan sering mencoba metode-metode lainnya agar pendidikan di indonesia semakin maju dan berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Didi, Yudha Pranata. (2016). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Peningkatan Hasil Dribbling Bola Siswa Sd Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Penjaskesrek Volume III Nomor 1. Januari – Juni 2016 ISSN 2355-0058.*
- Simanjuntak, Victor, G. (2008). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.* Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi-Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan.* Jakarta: Grasindo.