

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN DI KELAS VI SD NEGERI 327 SINUNUKAN KECAMATAN SINUNUKAN

Torang Siregar

Mahasiswa Pascasarjana UIN Syahada Padangsidimpuan

Email : torangsir@uinsyahada.ac.id

Abstrak

Hasil pengamatan di dalam kelas saat pembelajaran matematika berlangsung, siswa kelas VI cenderung pasif dan aktivitas belajar matematika siswa sangatlah kurang. 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 ketuntasan belajar sebesar 33,33%. Nilai ini sangatlah jauh dari persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar mengajar (SKBM) yang ditetapkan di SD Negeri 327 Sinunukan, yaitu sebesar 60%. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan selama 2 bulan dengan menggunakan metode permainan dalam upaya meningkatkan aktivitas dan persentase belajar matematika siswa kelas VI SDN 327 Sinunukan, Sinunukan. 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 disiklus 2. Hasil yang diperoleh dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui model metode permainan, memperlihatkan peningkatan hasil aktivitas siswa terutamanya 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 the classroom when mathematics learning was taking place, class VI students tended to be passive and students' mathematics learning activities were very lacking. For mathematics lessons, the average score obtained by class VI students in the weight measurement material, which was the material before this research was carried out, was 50.37 and the percentage of students who reached the learning completion standard was 33.33%. This value is very far from the percentage of students who reach the teaching and learning completion standards (SKBM) set at SD Negeri 327 Sinunukan, which is 60%. This classroom action research (PTK) was carried out for 2 months using the game method in an effort to increase the mathematics learning activity and performance of class VI students at SDN 327 Sinunukan, Sinunukan. The research was carried out in two cycles, each consisting of two meetings through the following stages: planning, observation and reflection. The data collection technique is carried out through observation sheets at each meeting by observers to see data about learning activities, while data about learning outcomes is obtained through daily test scores and student mathematics learning achievements in cycle 1 and cycle 2. Results obtained from Classroom Action Research (PTK) through the game method model, shows an increase in student activity results, especially activities for preparing places, materials and tools by 55.56%, activities to express ideas by 66.67% and reading game rules and books by 74.04%. Based on the data of mathematics learning achievement of class VI students, the average score in cycle I was 69.62 increased to 73.51 in cycle II. The percentage of students who reached the learning completion standard also increased in cycle I by 88.88% (Good Category), increased to 100% (Excellent Category) in cycle II.

74.04%. %. Based on data on student mathematics learning achievement, the class average score in cycle I was 69.62, increasing to 73.51 in cycle II. The percentage of students who achieved the completion standard also increased in cycle I by 88.88% (Good Category), increasing to 100% (Special Category) in cycle II.

Keywords : *Implementation, Realistic, Area of Square and Rectangle Shapes*

1. 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 di sekolah 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. 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. 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 VI 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 mengganggu tanda 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 ketuntasan belajar sebesar 33,33%.

Nilai ini sangatlah jauh dari persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar mengajar (SKBM) yang ditetapkan di SDN 327 Sinunukan yaitu sebesar 60%. 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 senada diungkapkan Djaramah (2002:139) salah satu 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 pada hal-hal konkret 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 untuk mendapatkan prestasi belajar matematika yang memuaskan.

2. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 327 Sinunukan, semester satu tahun ajaran 2022/2023 dan proses-proses interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa selama pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 327 Sinunukan, Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester satu tahun ajaran 2022/2023. Yaitu berkisar antara bulan Agustus sampai bulan Oktober tahun 2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester satu SDN 327 Sinunukan tahun ajaran 2022/2023 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 Classroom 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 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 VI semester satu SDN 327

Sinunukan, 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 VI, 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 VI, LKS, kartu peranan sebagai penjaga 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.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data Aktifitas Belajar Matematika Siswa

Data aktifitas belajar matematika siswa diperoleh melalui lembar observasi. Hasil observasi ini kemudian dianalisis untuk melihat aktifitas-aktifitas apa saja yang muncul selama pembelajaran matematika dengan metode permainan jual beli berlangsung.

Untuk melihat tingkat aktifitas belajar matematika siswa, selanjutnya dilakukan penskoran terhadap aktifitas-aktifitas yang muncul dengan cara menghitung persentase dari tiap-tiap aktifitas selama pembelajaran matematika dengan metode permainan berlangsung. Untuk menghitung persentase dari lembar observasi dapat digunakan rumus **P** : Persentase tiap kategori yang diamati

NA : Banyak siswa yang melakukan aktifitas

NB : Banyaknya siswa yang diamati

Persentase aktifitas belajar matematika siswa ini kemudian diinterpretasikan menurut kategori tingkat aktifitas yang dikemukakan oleh Yulianti (2005:25)

Tabel 1. Tabel Kategori Tingkat Aktifitas

Persentase	Kriteria
80%-100%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
0 % - 20%	Sangat rendah

2. Data Prestasi Belajar Matematika Siswa

Tabel 2. Kategori Tingkat Prestasi Belajar

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

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi

Pada observasi awal yang telah dilakukan melalui diskusi dengan observer diketahui pada pelajaran matematika di SDN 327 Sinunukan diperoleh informasi bahwa aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa masih rendah terutamanya di kelas VI, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pengukuran berat.

2. 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 VI, 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 Selasa tanggal 10 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 2022 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-coreat dan melamun. Sebagian siswa lain asyik dengan permainannya sendiri yang keluar dari aturan yang telah diterapkan.

Pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 21agustus 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.

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.

B. Pembahasan

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

Selainitu 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.

4. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan di kelas VI SD Negeri 327 Sinunukan, 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 SDN 327 Sinunukan kelas VI 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.

B. Saran

1. Metode permainan cepat digunakan guru sebagai variasi dalam metode pembelajaran.
2. Dalam penggunaannya, sebaiknya guru merencanakannya dengan tujuan yang jelas, mempersiapkan hal-hal yang akan digunakan dengan maksimal, membantu siswa dalam melaksanakan permainan dan meminimalkan resiko buruk yang akan terjadi. Dengan demikian waktu yang digunakan dapat efisien dan permainan yang digunakan dapat efektif dan bermanfaat.
3. Dalam penyampaian guru harus tegas dan kreatif agar siswa tetap berada dalam aturan permainan yang ditetapkan dan memperbanyak latihan-latihan.

REFERENSI

- 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.
- Sutardji,dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Grafindo.
- Madya, Suarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP - Yogyakarta.
- Sudjana. 2000. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production
- Suherman dan Sukajaya. 1990. *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung : Wijaya Kusuma.
- Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta. Astuti, Willi. 2011.
- Bermain dan Tehnik Permaianan. Surakarta: Qinant. Departemen Pendidikan Nasional. 2007.
- Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK. Jakarta. Depdiknas. 2004.
- Kurikulum Taman Kanak-Kanak Dan Raudhatul Athfal (RA) Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Gagne, Robert M dan Briggs, Leslie J. 1997.
- Principles of Instructional Design. New York. Holt Rinehart and Winston Hildayani, Rini. 2008.
- Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka Ismail, Andang. 2009.
- Eduncatio Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Saleh. Yogyakarta: Pro U Media Kunandar. 2010.
- Langkah Mudah Penelitian Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta:

- Raja Grafindo Persada. Nurbiana, Dhieni, dkk. 2008.
- Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka. Qodriyah, Nurul. 2011.
- Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kubus Bergambar Kelompok B Di TK Aisyiyah Cabang Blimbing. Skripsi. UMS Sugiyem. 2012.
- Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Dengung Lebah Di TK Pertiwi Gagaksipat Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012.
- Skripsi. UMS Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks Surtikanti. 2010.
- Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini. Surakarta: Qinant. 81 82 Suwandi, Sarwiji. 2009.
- “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penulisan Karya Ilmiah” Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Usman. B dan Asnawir. 2002.
- Media Pembelajaran. Jakarta: Delia Citra Utama. Wardhani, IGAK dan Wihardit, Kuswaya. 2008.
- Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Universitas Terbuka Widatiningsih. 2012.
- Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Pohon Hitung Pada Anak TK ABA Socokangsi II Gadungan Kecamatan Jatinom Klaten. Skripsi. UMS Wijiana. D. Widarmi, dkk. 2011.
- Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.