

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BERHITUNG MELALUI METODE PERMAINAN KARTU BILANGAN

Titis Susilowati

SD Negeri Lopang II

Kec. Kembangbahu, Kab. Lamongan

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan metode permainan kartu bilangan terhadap kemampuan siswa berhitung di kelas II SD Negeri Lopang II, Kecamatan Kembangbahu, Kabupaten Lamongan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I terdapat 11 siswa yang mengalami ketuntasan belajar perorangan dari 18 jumlah siswa (61 %) ini menunjukkan pada siklus ini belum mengalami ketuntasan klasikal. Pada siklus II terdapat 17 siswa yang mengalami ketuntasan belajar perorangan dari 18 jumlah siswa (94 %) ini menunjukkan pada siklus ini sudah mengalami ketuntasan klasikal. Dan peningkatan nilai rata-rata siswa yaitu 66,67 pada siklus I menjadi 82,50 pada siklus II. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode permainan kartu bilangan terhadap peningkatan kemampuan siswa berhitung.

Kata kunci: prestasi belajar, metode permainan kartu bilangan.

Abstract: The purpose of this study was to determine the effect of using number card game methods on students' numeracy skills in class II Lopang II Public Elementary School, Kembangbahu District, Lamongan District. This study uses classroom action research method, consisting of two cycles, namely cycle I and cycle II. In the first cycle there were 11 students who experienced individual learning completeness from 18 students (61%) showed that this cycle had not experienced classical completeness. In cycle II there were 17 students who experienced individual learning completeness from 18 students (94%) showed that this cycle had experienced classical completeness. And the increase in the average value of students is 66.67 in the first cycle to 82.50 in the second cycle. From the data above, it can be concluded that there is an effect of using the number card game method on increasing students' ability to count.

Keywords: learning achievement, number card game method.

PENDAHULUAN

Matematika sebagai sarana pengembangan berpikir logis dan sistematis menjadi sangat penting dalam pengembangan Ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Kita tidak dapat hidup normal di tengah masyarakat tanpa memiliki pengetahuan matematika. Oleh karena itu sejak Sekolah Dasar (SD) dan bahkan Taman Kanak-kanak (TK) telah

diberikan pelajaran matematika. Walaupun begitu, masih saja dalam pandangan sebagian masyarakat menganggap matematika merupakan suatu bidang studi yang sulit, kurang diminati dan menakutkan untuk dipelajari.

Pandangan bahwa matematika merupakan bidang studi yang sulit dan menakutkan (*phobia*) bisa disebabkan

karena sejak dari anak mulai belajar matematika banyak guru dan orang lain yang menunjukkan bahwa matematika sukar dan menakutkan. Di samping itu, banyak simbol dan obyek matematika yang bersifat abstrak, tidak dapat dilihat dan dirasakan menjadikan matematika bagi banyak orang merupakan pelajaran yang sulit untuk dipelajari, lebih-lebih dengan pola pengajaran yang monoton, kaku serta profil guru yang angker menambah kesan bahwa matematika kering dan kurang menyenangkan. Padahal apabila pembelajaran dilakukan dengan tepat, matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa.

Maka dari itu guru perlu mengadakan variasi pengajaran misalnya dalam pengelolaan kelas yang lebih menarik, penggunaan metode mengajar yang lebih cocok dan penggunaan alat peraga yang sesuai. Penggunaan media yang tidak tepat akan diperoleh kualitas yang kurang optimal dan yang lebih penting adalah untuk memepermudah menyelesaikan soal matematikanya dan akan lebih bagus jika dapat mencapai atau memperoleh kedua-duanya.

Oleh karena itu seorang guru harus mengubah pandangan atau kesan bahwa matematika itu sukar, menakutkan dan kering dengan berbagai metode pengajaran yang sesuai dengan perkembangan anak dan menjadikan matematika lebih menyenangkan.

Paradigma baru dalam pembelajaran matematika, lebih memusatkan kegiatan belajar pada siswa, lingkungan serta bahan ajar yang disusun sedemikian rupa sehingga siswa lebih aktif mengkonstruksi pengetahuan untuk dirinya sendiri. Peran guru lebih banyak sebagai motivator dan fasilitator terjadinya proses pembelajaran, bukan sebagai pengajar atau penyampai ilmu saja.

Dalam penelitian ini penulis menawarkan alternatif pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu bilangan. Pembelajaran dengan cara permainan dapat menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh, dan dapat meningkatkan proses belajar. Metode permainan kartu bilangan sangat sesuai dengan mata pelajaran matematika terutama pada siswa kelas awal yang membutuhkan pembelajaran konkrit dan menyenangkan. Dengan permainan kartu bilangan siswa akan terdorong kreatifitasnya untuk berpikir, melatih kecepatan dan ketepatan dalam menerapkan konsep yang telah dikuasai, serta menguji atau menerapkan ketrampilan yang baru saja dipelajari.

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk, (1) mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu bilangan terhadap peningkatan prestasi belajar matematika dan (2) mengetahui pelaksanaan metode permainan kartu bilangan dalam pembelajaran matematika siswa kelas II SD Negeri Lopang II, Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2017/2018.

Adapun maksud penulis mengadakan penelitian ini diharapkan berguna untuk:

1. Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang peranan guru dalam meningkatkan pemahaman siswa belajar matematika.
2. Sumbangan pemikiran bagi guru dalam mengajar dan meningkatkan pemahaman belajar matematika terutama pada tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Menurut Tim Pelatih Proyek PGSM, PTK (*Classroom Action Research*) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan. (Riduwan, 2004:3).

Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas II SD Negeri Lopang II, Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 18 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 11 siswa, sedangkan siswa perempuan sebanyak 7 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas silabus, rencana pembelajaran, lembar kegiatan siswa, dan penilaian kelas.

Hasil penilaian kelas dianalisis untuk mendapatkan umpan balik tentang berbagai komponen dalam proses pembelajaran dan untuk menentukan kegiatan tindak lanjut yang tepat. Tindak lanjut diberikan sebagai suatu tindakan terhadap umpan balik yang diterima dari pelaksanaan penilaian kelas.

Analisis penilaian kelas atau persentase keberhasilan siswa setelah

proses belajar mengajar setiap putarannya dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan penilaian tes tulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana.

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RP 1, LKS 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2017 di kelas II dengan jumlah siswa 18 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar dan langkah-langkah pembelajaran mengacu pada RP yang telah disiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi penilaian tes tulis dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Distribusi Nilai Tes Siklus I

No. Urut	Nama Siswa	Skor	Ket.	
			T	TT
1	AGUNG RIZKI	65		
2	AHMAD IRSAYADIT	60		
3	DICKY DWI C.	65		
4	GILANG R.	70		
5	IMAM FATONI	75		
6	LIDYA DWI A.	75		
7	MOH. ALDIANSYAH	55		
8	MOH. ANDRIYANTO	60		
9	MOH. IKMAL	70		
10	MOH. NAJRIL	70		
11	NOVI DWI FIKA	75		
12	FAFIDA ECHA	50		

13	RENI S.	55		
14	SUDIRMAN SAID	70		
15	VANESA S.	70		
16	WIDIYAWATI	70		
17	CAHAYA NIUMI	75		
18	FAJAR WAHYU T.	70		
Σ		1200	11	7
Jumlah skor 1200				
Jumlah skor maksimal ideal 1800				
% skor tercapai 66,67				

Keterangan:	T	: Tuntas
	TT	: Tidak Tuntas
	Jumlah siswa yang tuntas	: 11
	Jumlah siswa yang belum tuntas	: 7
	Klasikal	: Belum tuntas

Tabel 2 Rekapitulasi Nilai Tes Siklus I

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata tes	66,67
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	11
3.	Persentase ketuntasan belajar	61
4.	Presentasi belum tuntas	39

Pengamatan

Dari kedua tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran permainan kartu bilangan diperoleh nilai rata-rata belajar siswa 66,67 dan ketuntasan belajar mencapai 61 % atau ada 11 siswa dari 18 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 55 % lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %. Hal ini disebabkan siswa masih merasa baru mempelajari matematika berhitung dengan bilangan yang lebih banyak variasinya dari sebelumnya.

Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan metode pembelajaran permainan dadu. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua

pembelajaran dengan baik sesuai dengan RP yang telah dibuat. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.

Berdasarkan data hasil pengamatan dan penilaian diketahui bahwa siswa dalam menyelesaikan soal kurang teliti.

Siklus II:

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RP 2, LKS 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Karena pada siklus pertama masih belum tuntas terutama terdapat kekurangan pada ketelitian siswa dalam menjawab pertanyaan, maka guru menambah keterlibatan siswa dengan cara siswa lebih aktif melakukan latihan baik di rumah (tugas rumah) maupun di kelas melalui bantuan lingkungan sekitar.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 September 2017 di kelas II dengan jumlah siswa 18 siswa

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi penilaian dengan tujuan untuk mengetahui tingkat

keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi Nilai Tes Siklus II

No. Urut	Nama Siswa	Skor	Ket.	
			T	TT
1	AGUNG RIZKI	70		
2	AHMAD IRSAYADIT	80		
3	DICKY DWI C.	85		
4	GILANG R.	85		
5	IMAM FATONI	85		
6	LIDYA DWI A.	90		
7	MOH. ALDIANSYAH	85		
8	MOH. ANDRIYANTO	80		
9	MOH. IKMAL	85		
10	MOH. NAJRIL	80		
11	NOVI DWI FIKA	85		
12	FAFIDA ECHA	85		
13	RENI S.	65		
14	SUDIRMAN SAID	90		
15	VANESA S.	80		
16	WIDIYAWATI	85		
17	CAHAYA NIUMI	90		
18	FAJAR WAHYU T.	85		
Σ		1485	17	1
Jumlah skor 1485 Jumlah skor maksimal ideal 1800 % skor tercapai 82,50				

Keterangan: T : Tuntas
 TT : Tidak Tuntas
 Jumlah siswa yang tuntas : 17
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 1
 Klasikal : Tuntas

Tabel 4 Rekapitulasi Nilai Tes Siklus II

No.	Uraian	Hasil Siklus II
1.	Nilai rata-rata tes	82,50
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	17
3.	Persentase ketuntasan belajar	94
4.	Presentase belum tuntas	6

Pengamatan

Dari tabel 3 dan 4 di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran permainan kartu bilangan diperoleh nilai rata-rata belajar siswa 82,50 dan ketuntasan belajar mencapai 94 % atau ada 17 siswa dari 18 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa pada siklus kedua ini secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ketuntasan 94 % lebih tinggi dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %.

Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini hingga mengalami

ketuntasan baik ketuntasan secara perorangan maupun secara klasikal dikarenakan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan belajar aktif sehingga siswa menjadi terbiasa dengan pembelajaran seperti ini. Dengan penggunaan metode permainan kartu bilangan siswa lebih terbiasa mengerjakan soal latihan yang telah diberikan oleh guru.

Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan metode pembelajaran permainan dadu. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik sesuai dengan RP yang telah dibuat.

Berdasarkan data hasil pengamatan dan penilaian diketahui bahwa siswa dalam menyelesaikan soal masih terdapat kekurangan yaitu pada ketepatan atau ketelitian siswa dalam menjawab pertanyaan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru, siswa semakin lebih aktif selama proses belajar berlangsung.

Kekurangan pada siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga hasil yang diperoleh juga menjadi meningkat atau lebih baik.

Untuk siswa yang masih belum mengalami ketuntasan perseorangan guru memberikan tugas baik tugas rumah maupun tugas latihan di sekolah.

Pengujian Hipotesis

Melalui hasil penelitian tersebut di atas maka dapat diketahui metode pembelajaran permainan dadu memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya

pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing-masing 61 % menjadi 94 %, sehingga pada siklus II ini ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Dengan melihat hasil persentase peningkatan ketuntasan belajar klasikal tersebut maka hipotesis yang peneliti ajukan dapat terbukti yaitu :

“Jika pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode permainan kartu bilangan, maka prestasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Lopang II, Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2017/2018 akan meningkat”

Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing-masing 61 % menjadi 94 % (mengalami kenaikan sebanyak 33 %). Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan kartu bilangan memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Lopang II, Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2017/2018.

Dalam penelitian ini ada siswa yang tidak mengalami peningkatan skor/nilai dari siklus I ke siklus II yaitu terdapat satu siswa. Sedangkan rata-rata skor siswa mengalami peningkatan yaitu dari 66,67 menjadi rata-rata 82,50

Dalam pelaksanaan pembelajaran berhitung dengan menggunakan metode permainan kartu bilangan, guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran aktif dengan baik. Hal ini

terlihat dari aktivitas guru yang muncul diantaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS, menjelaskan, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana persentase untuk peningkatan baik nilai/skor, ketuntasan belajar perorangan dan ketuntasan belajar klasikal di atas cukup besar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu bilangan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Lopang II, Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2017/2018 yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal siswa dalam siklus I (61 %) dan siklus II (94 %) dan peningkatan rata-rata siswa yaitu 66,67 pada siklus I menjadi 82,50 pada siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu bilangan telah berjalan dengan baik. Guru melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya untuk mengurangi kelemahan maupun kesalahan dan menjauhkan hambatan yang dialami guru selama proses pembelajaran.

Saran-Saran

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu bilangan menemui banyak kendala/hambatan, untuk itu peneliti mencoba memberikan saran-saran sebagai berikut:

Untuk melaksanakan metode pembelajaran permainan kartu bilangan memerlukan persiapan yang cukup

matang permainan ini terdiri dari beberapa kelompok dan hasil dari permainan harus diawasi oleh guru agar permainan ini dapat berjalan dengan baik dan memperoleh manfaat pembelajaran yang diharapkan.

Untuk lembaga pendidikan disarankan agar ditambah personil guru dalam pembelajaran kelas-kelas awal, karena pada kelas-kelas awal siswa harus dibimbing dan diasuh secara intensif. Pada kelas awal merupakan penanaman dasar pemikiran dan pembelajaran, maka jika personil guru tidak seimbang dengan jumlah diswa yang diajar maka pembelajaran tidak akan berjalan optimal.

Untuk masyarakat terutama pada lingkungan keluarga, hendaknya diperlukan adanya perhatian dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua terhadap siswa/anaknya yang baru memasuki sekolah dasar. Hal ini diperlukan karena keterbatasan waktu belajar di sekolah.

Perlu adanya penelitian lanjutan, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di SD Negeri Lopang II, Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan.

Untuk penelitian selanjutnya agar digunakan metode atau cara mengajar lain guna meningkatkan prestasi belajar matematika terutama kemampuan berhitung siswa kelas awal.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Degeng³, I.N.S. 1991. *Karakteristik Belajar Mahasiswa Berbagai Perguruan Tinggi Di Indonesia*. Jakarta PAU Universitas Terbuka Dirjen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama.

2002. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah, Buku 5, Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2004. *Kurikulum 2004, Pedoman Pengembangan Silabus dan Model Pembelajaran Tematis Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Hasibuan. JJ. Dan Moerdjiono. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Heruman. 2003. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Rosda.
- Ngalim, Purwanto M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi, Yasin, Senduk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Riduwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rustiyah, N.K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sagala. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penelitian Pendidikan IKIP Surabaya. 1993 *Pengantar Penelitian Pendidikan*, Surabaya, University Press IKIP Surabaya.
- Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yamin, Martinis. 2003. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.