

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN PADA SISWA KELAS I SD NEGERI POPONGAN KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Christiana Nanik Supami

SDN Popongan, Semarang, Indonesia
email: cnaniksupami@gmail.com

Info Artikel

Keywords:

Mathematics Learning Outcomes, Game Method

Abstract

The background of this research is that there is still a lack of interest and student learning outcomes in mathematics subjects based on the results of observations and interviews. This study aims to improve student learning outcomes in mathematics lessons on building materials for first grade students at SD Negeri Popongan through the game method. The first grade students of SD Negeri Popongan were the research subjects, totaling 37 students in the 2021/2022 academic year. The object of the research is the result of student learning in mathematics lessons on building materials through the game method. This study consisted of two cycles, where each cycle consisted of two meetings. The instruments used test instruments and non-test instruments in the form of observation sheets, field notes, and documentation. The method of data collection is obtained through planning, action, observation/observation and reflection. The value data obtained when the action took place between cycles I and II were averaged, so that it was clearly seen that the student's score in each cycle was clear. The completeness of student learning outcomes in the first cycle obtained 62.16% and in the second cycle the student learning outcomes showed an increase to 76.76%, while the value of learning outcomes obtained in the first cycle with an average of 66.76, and the cycle II with an average of 76.76, so it can be said that the use of the game method in improving students' mathematics learning outcomes is in the successful category in cycle II, so the research ends in cycle II. Based on the results of the research above, it can be concluded that the application of the game method can improve the learning outcomes of class I students in building materials in the 2021/2022.

Abstrak

Latar belakang dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang selama kegiatan observasi/pengamatan dan wawancara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang pada siswa kelas I SD Negeri Popongan dengan menggunakan metode permainan. Siswa kelas I SD Negeri Popongan sebagai subjek penelitian, yang berjumlah 37 siswa pada tahun pelajaran 2021/2022. Sedangkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi bangun ruang dengan menggunakan metode permainan sebagai objeknya. Dalam Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya ada dua pertemuan. Instrumen penilaian menggunakan instrumen tes dan instrumen non tes yang berupa lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi. Data-data nilai yang diperoleh ketika tindakan berlangsung berupa rata-rata dan ketuntasan hasil belajar siklus I dan Siklus II, sehingga perolehan nilai siswa dalam setiap siklusnya dapat terlihat dengan jelas. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu sebesar 62,16% dan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan yaitu menjadi 76,76%. Rata-rata hasil belajar pada siklus I dengan rata-rata 66,76, dan siklus II sebesar 76,76, sehingga dapat dinyatakan bahwa dengan penggunaan metode permainan dalam pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan pada penelitian diperoleh kategori berhasil pada siklus II, oleh karena itu penelitian ini berakhir pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangun ruang siswa kelas I SDN Popongan Kecamatan Bringin Tahun Pelajaran 2020/2021.

©2022 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Seluruh penjuru dunia sedang mengalami pandemi covid-19. Penyakit yang ditimbulkan karena adanya Covid-19 yaitu mulai dari penyakit flu sampai dapat menimbulkan kematian. Penyebaran virus covid-19 ini berdampak di berbagai penjuru dunia, tanpa terkecuali Indonesia juga ikut terdampak akibat adanya wabah covid-19 hampir di seluruh pelosok di Indonesia. Dengan adanya wabah Covid-19 ini berpengaruh terhadap banyak kegiatan, ada banyak sektor yang mengalami pembatasan seperti sektor ekonomi, sektor pendidikan, sektor industri, sektor pariwisata, sektor pemerintahan dan sampai sektor transportasi. Pada sektor pendidikan berdampak pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu dalam hal pembatasan pembelajaran tatap muka karena dianggap dapat berpeluang besar menjadi sarana penyebaran virus corona. Dengan pembatasan pembelajaran tatap muka, maka pemerintah mengambil tindakan dengan menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ)/daring. Pada saat pelaksanaan sistem pembelajaran jarak jauh guru dan siswa hanya berkomunikasi menggunakan alat komunikasi seperti HP/ *gadget*/ *smartphone* atau laptop/PC. Dengan bantuan berbagai aplikasi (wa, google classroom, zoom meeting), dengan hal ini guru dan siswa diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran walaupun tidak dengan tatap muka secara langsung di dalam kelas. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan agar guru dan siswa tetap dapat melaksanakan pembelajaran tanpa adanya rasa khawatir akan tertular penyakit covid-19.

Pengamatan yang dilakukan terhadap pembelajaran di kelas I Sekolah Dasar Negeri (SDN) Popongan Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang menunjukkan bahwa pada awal pelaksanaan pembelajaran siswa antusias dalam pembelajaran jarak jauh, tetapi semakin lama antusiasme siswa berkurang. Masih adanya siswa yang tidak mengerjakan tugas dan tidak mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru. Para orangtua kebanyakan mengeluh dengan pelaksanaan sistem pembelajaran daring, karena pada saat mendampingi siswa belajar di rumah terdapat beban dan kesulitan tersendiri bagi orangtua yang tidak memiliki latar belakang Pendidikan ataupun sarana dan fasilitas yang kurang memadai. Kendala lain yaitu siswa yang tidak bisa mengakses sumber belajar online karena tidak memiliki perangkat digital (HP android, komputer, dsb), tidak adanya koneksi atau jaringan internet pada wilayah tersebut, dan borosnya kuota karena latar belakang ekonomi orangtua yang kurang mampu sehingga membuat

siswa mengalami kendala untuk bisa mengakses sumber belajar online/daring. Selain hal tersebut, rata-rata nilai matematika siswa masih dibawah KKM, KKM untuk matematika yaitu 62. Perolehan nilai hasil belajar matematika dari 37 siswa yang didapat dari nilai tes formatif ≤ 62 yang berarti siswa belum mencapai KKM (tidak tuntas) dan ada 9 siswa yang nilainya telah mencapai KKM ≥ 62 (tuntas). Dari data tersebut menunjukkan bahwa prosentase siswa yang tuntas ($\geq$ KKM) adalah 24,32% dan sebesar 75,68% masih belum memenuhi nilai KKM (tidak tuntas).

Apabila kondisi demikian terus dibiarkan berlarut-larut tanpa adanya sebuah tindakan untuk mengubah atau memperbaiki pelaksanaan pembelajaran, maka hal tersebut dikhawatirkan akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran di kelas I pada khususnya, dan di SDN Popongan secara keseluruhan. Untuk itu SD Negeri Popongan mengambil kebijakan dengan melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan sesuai dengan SKB 4 Menteri, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Kesehatan, Menteri Agama dan Menteri Dalam Negeri pada tanggal 30 Maret 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada tahun Ajaran 2021/2022 dan Pada Tahun Akademik 2021/2022 dimasa Pandemi Corona Virus Desease 19 (COVID 19), dengan durasi waktu pelaksanaan pembelajaran paling banyak enam (6) jam dalam sehari.

Dengan adanya kondisi tersebut, maka guru harus mengelola kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara tatap muka terbatas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang. Metode permainan merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dan dapat dilakukan secara mandiri, sebagai salah satu metode alternatif yang digunakan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

Pada dasarnya penggunaan metode permainan dapat mendukung proses belajar siswa, karena selain belajar siswa dapat bermain, mereka dapat pula mengasah keterampilan dan kemampuan yang dimilikinya. Kondisi siswa kelas 1 sekolah dasar yang cenderung lebih suka bermain, maka penggunaan metode ini sesuai dengan karakteristik siswa.

Semua anak suka bermain, dunia anak adalah dunia bermain. Pada saat bermain biasanya anak dapat berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya. Anak dapat

mengekspresikan pengetahuan yang ia miliki sekaligus mendapat pengetahuan baru yang belum pernah diketahui sebelumnya, dan semua yang mereka lakukan dengan riang gembira, penuh semangat. Dengan penggunaan metode yang tepat (permainan) inilah menjadikan siswa lebih termotivasi belajarnya terlebih belajar matematika.

Proses belajar siswa dikatakan berhasil atau tidak, tercermin dari hasil usaha yang dilakukan selama proses belajar berlangsung melalui suatu evaluasi belajar. Hasil belajar siswa digunakan sebagai patokan untuk melihat penguasaan belajar setelah diadakannya kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Pemerolehan kemampuan tersebut dengan adanya perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar. (Hamalik dalam Muhammad Efendi dkk, 2013: 4). Perubahan perilaku sebagai hasil belajar adalah perubahan yang dihasilkan dari pengalaman (interaksi dengan lingkungan), dimana proses mental dan emosional terjadi. Perubahan tingkah laku yang ditunjukkan siswa setelah memperoleh pengalaman belajar dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar kognitif matematika.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran matematika dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Dengan Menggunakan Metode Permainan Pada Siswa Kelas I SDN Popongan Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2021/2022”.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar akan diperoleh siswa melalui proses belajar. Anni dalam Prasetyo Utomo (2019: 10), menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh pelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Sedangkan menurut pendapat Hamalik dalam Affandi, Muhammad, dkk (2013: 1), hasil belajar adalah

perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar. Rumusan tujuan Pendidikan, harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis domain atau ranah. Menurut Benyamin S. Bloom dalam Asrul, dkk, mengembangkan suatu metode pengklasifikasian tujuan pendidikan yang disebut dengan taksonomi (taxonomy), yaitu:

1. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Bloom mengelompokkan ranah kognitif ke dalam enam kategori dari yang sederhana sampai kepada yang paling kompleks dan diasumsikan bersifat hirarkis, yang berarti tujuan pada level yang tinggi dapat dicapai apabila tujuan pada level yang rendah telah dikuasai. Enam kategori tersebut yaitu yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Sikap adalah salah satu istilah bidang psikologi yang berhubungan dengan persepsi dan tingkah laku. Istilah sikap dalam bahasa Inggris disebut attitude. Attitude adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang. Suatu kecenderungan untuk bereaksi terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi. Ada lima kategori tingkatan yaitu; Pengenalan (receiving), pemberian respon (responding), penghargaan terhadap nilai (valuing), pengorganisasian (organization) dan pengamalan (characterization)
3. Ranah psikomotoris berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan tindakan. Ada 5 kategori yaitu (a) imitasi, (b) manipulasi, (c) ketepatan, (d) artikulasi, dan (e) naturalisasi.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berfungsinya secara integratif dari setiap faktor pendukungnya akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hanafiah dan Cucu Suhana (2012:9), menyatakan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor, antara lain:

1. Latar belakang Peserta didik, yang meliputi: tingkat kecerdasan, bakat, sikap, minat, motivasi, keyakinan, kesadaran, kedisiplinan, dan tanggung jawab.
2. Pengajar yang profesional yang memiliki: kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi personal, kompetensi profesional, kualifikasi pendidikan yang memadai, dan kesejahteraan yang memadai.
3. Sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran.
4. Atmosfir pembelajaran partisipatif dan interaktif yang dimanifestasikan dengan adanya komunikasi timbal balik dan multi arah secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan. Sedangkan menurut Slameto (2003: 54), dalam bukunya "Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya" menyatakan bahwa: faktor-faktor belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor Intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Muhibbin Syah (2011:129), mengatakan: secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa) yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa;
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa;
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Faktor-faktor di atas dalam proses belajar mengajar seringkali saling berkaitan dan mempengaruhi satu dengan lainnya. Seorang siswa yang bersikap *corseving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal), biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sedangkan , seorang siswa yang berintelighensi tinggi (faktor internal) dan dapat dorongan positif dari orangtuanya (faktor eksternal), kemungkinan akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil belajar. Jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut, muncul siswa-siswa yang *high-achievers* (berprestasi tinggi) dan *underachievers* (berprestasi rendah) atau gagal sama sekali.

Pembelajaran Matematika di SD

Karso (2006: 2.5), menyatakan bahwa perlunya mata pelajaran matematika diajarkan di sekolah termasuk di sekolah dasar, yang terdiri atas bagian-bagian matematika guna menumbuhkan kembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi serta berpandu pada perkembangan IPTEK. Mata pelajaran matematika untuk membekali siswa untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari disertai dengan kemampuan berpikir kritis, cermat, analitis, sistematis, logis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama dan disiplin. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan mengelola, memperoleh, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang dinamis, tidak pasti, dan kompetitif (persaingan). Selain hal tersebut pemberian pendidikan matematika dapat digunakan sebagai sarana untuk memecahkan masalah dan mengomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain.

Karso (2006:2.6), menyatakan fungsi dari matematika dapat memberikan acuan bagi guru agar dalam memberikan pembelajaran matematika di sekolah sehingga siswa menyenangi matematika berdasarkan kepada anggapan tentang hakikat matematika dan hakikat subyek sisea beserta implikasinya terhadap pembelajaran matematika sebagai berikut:

1. Matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diberikan pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan-persamaan atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika.
2. Matematika merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu. Dalam pembelajaran, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek. Dengan pengamatan terhadap contoh-contoh diharapkan siswa mampu menangkap pengertian suatu konsep. Selanjutnya dengan abstrak ini, siswa dilatih membuat perkiraan terkaan atau kecenderungan berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang

dikembangkan melalui contoh-contoh khusus (generalisasi).

3. Matematika adalah sebagai ilmu atau pengetahuan dan tentunya pengajaran matematika di sekolah harus diwarnai oleh pengetahuan/ilmu. Guru harus mampu menunjukkan betapa matematika selalu mencari kebenaran dan bersedia meralat kebenaran yang telah diterima, bila ditemukan kesempatan untuk mencoba mengembangkan penemuan-penemuan sepanjang mengikuti pola pikir yang sah.

Dari ketiga fungsi tentang pembelajaran matematika di atas, sebagai guru harus disadarkan akan perannya sebagai motivator dan pembimbing siswa sehingga diharapkan pembelajaran matematika menyenangkan/menarik bagi siswa, bermanfaat, dan sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Menurut Karso (2006: 2.7) tujuan Pendidikan Matematika di jenjang Pendidikan dasar mengacu kepada fungsi matematika serta tujuan nasional yang telah dirumuskan dalam GBHN. Tujuan umum diberikannya matematika di jenjang Pendidikan dasar meliputi dua hal, yaitu:

1. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui Latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif.
2. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematik dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Adapun tujuan khususnya adalah :

1. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika.
3. Memiliki pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di SLTP
4. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin.

Metode Permainan

Pada umumnya dunia anak-anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Bagi anak-anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikan dan menyenangkan. Dengan melakukan aktivitas bermain, berbagai pekerjaan akan terwujud. Anak-anak akan memilih sendiri aktivitas bermain, karena bagi anak-anak bermain adalah kegiatan yang menyenangkan,

membahagiakan, dan penuh kegembiraan bukan karena akan mendapat hadiah atau pujian dari kegiatan yang dilakukan. Akan tetapi bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya.

Menurut Piaget dalam Mayesty yang dikutip oleh Nurlaela Hasni Basiroh (2016:15), mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Selanjutnya Dockett dan Fleer dalam Sanjaya (2010: 167), berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Dengan demikian bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Menurut Sardiman (2009:72), permainan merupakan alat utama bagi pengembangan sosial anak-anak. Permainan merupakan proses pembelajaran yang kontinyu dan pengembangan kemampuan dan bakat. (Baety, 2013: 133). Sedangkan menurut Farida (2005: 214). Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenal sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: 1).

adanya pemain, 2). Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi, 3). Adanya aturan-aturan main, 4). Adanya tujuan tertentu yang akan dicapai. Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu alat atau kegiatan yang dilakukan dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Metode permainan yang digunakan pada materi tertentu diharapkan siswa tertarik dan senang mempelajari suatu materi. Apabila permainan itu dilakukan berulang-ulang, maka siswa akan merasa terbiasa menghadapi soal-soal yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional agar anak tertarik mempelajari matematika.

Metode permainan matematika adalah Suatu cara yang digunakan atau sesuatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) dengan aturan tertentu yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

a. Jenis-Jenis Permainan

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan di dalam program kegiatan bermain anak seperti yang dikemukakan oleh Jeffre, Mc.Conkey, Hewson dalam Nurlaela Hasni Basiroh (2016: 17), ialah permainan eksploratif (*exploratory play*), permainan dinamis (*energetic play*), permainan dengan keterampilan (*skillful play*), permainan sosial (*social play*), permainan imajinatif (*imaginative play*), dan permainan teka-teki (*puzzle-it-out play*). Berikut penjelasan jenis-jenis permainan:

1. Permainan Eksploratif (*exploratory play*)
Permainan eksploratif adalah salah satu jenis permainan yang dapat melatih keterampilan fisik anak. Melalui permainan ini siswa dapat belajar mengenal lingkungannya. Permainan eksplorasi dapat dilakukan melalui empat cara yaitu mencari atau membuat penemuan baru seperti mencari suatu benda di lingkungan rumah atau sekolah; merangsang rasa ingin tahu anak; mengembangkan keterampilan pada anak; dan mempelajari keterampilan baru seperti *video game*.
2. Permainan Dinamis (*energetic play*)
Sama seperti permainan eksploratif, permainan dinamis juga merupakan jenis permainan yang dapat melatih keterampilan fisik anak.
Dalam permainan dinamis anak banyak mengeluarkan tenaga untuk mengeksplorasi lingkungannya seperti berlari, bermain kuda-kudaan, memanjat.
3. Permainan Keterampilan (*skillful play*)
Yang dimaksud bermain keterampilan adalah semua bentuk permainan yang membutuhkan keterampilan, dan membutuhkan penggunaan tangan serta mata yang terkendali yang dapat mengasah keterampilan kognitif anak. Contoh seperti membangun menara dari tumpukan balok, konstruksi puzzle jigsaw dan sebagainya.
4. Permainan Sosial (*social play*)
Dasar dari semua aktivitas permainan sosial adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih. Melalui permainan ini anak dapat bersosialisasi dengan teman-teman sekitarnya. Contohnya seperti

bermain bola, dan bermain jual beli. Permainan sosial penting diajarkan kepada anak karena mendorong anak belajar berbagai bentuk karakter orang lain dan mudah bergaul, serta dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

5. Permainan Imajinatif (*imaginative play*)
Permainan imajinatif memiliki beberapa manfaat diantaranya dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan berbahasa, dapat membantu anak dalam memahami orang lain, dapat menumbuhkan kembangkan kreativitas, dapat melatih anak untuk menjadi dirinya sendiri. Beberapa contoh permainan imajinatif seperti bermain peran, permainan boneka, mendongeng, bermain drama, dan sebagainya.
6. Permainan Teka-teki (*puzzle-it-out play*)
Permainan Teka-teki merupakan permainan melalui potongan gambar, kata, situasi, dan warna yang membutuhkan cara memecahkan masalah secara *trial and error*. Contoh dari permainan puzzle yaitu permainan kartu gambar, permainan kancing, permainan papan kotak pencocokan, dan sebagainya. Permainan puzzle memiliki beberapa manfaat salah satunya dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak.

Dari jenis-jenis permainan diatas yang digunakan peneliti yaitu jenis permainan eksploratif, permainan keterampilan dan permainan sosial karena jenis permainan tersebut mengandung aspek kognitif dan afektif.

- b. Langkah-langkah dalam Metode Permainan
Adapun langkah-langkah penggunaan metode permainan, yaitu:

- 1) Tahap Persiapan
Merumuskan tujuan yang hendak dicapai kemudian guru menjelaskan manfaat dari permainan yang akan dilakukan serta menentukan macam kegiatan bermain, menentukan ruang dan tempat bermain, mempersiapkan bahan, alat atau media yang digunakan dalam bermain.
- 2) Tahap Pelaksanaan
Dalam tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan yaitu:
 - a) Tahap pembukaan
Pada tahap ini guru memberikan arahan kepada murid yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya.

b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini para siswa memainkan permainan yang sudah ditentukan dengan mengikuti rambu-rambu yang telah ditentukan pula.

c) Tahap Penutupan

Pada tahap ini guru memberikan *reward* kepada siswa yang telah melakukan permainan dengan baik dan benar.

c. Kelebihan Metode Permainan

Permainan dalam pembelajaran matematika adalah suatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pembelajaran matematika baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Permainan ini adalah suatu alat atau cara agar anak tertarik mempelajari matematika.

Pada pelaksanaannya Metode permainan sama juga seperti metode-metode lainnya yang banyak memiliki kelebihan dan kekurangannya dalam penerapannya di kegiatan pembelajaran. Menurut Arief S. Sadirman (2009 : 78), diantara kelebihan yang ada dalam metode permainan adalah:

1. Permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran- peran kedalam situasi dan peranan yang sebenarnya dimasyarakat.
5. Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan.
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

d. Kelemahan Metode Permainan

Metode permainan juga memiliki beberapa kelemahan yang harus diperhatikan oleh guru ketika akan menerapkan dalam proses pembelajaran. Berikut ini beberapa kelemahan dari penerapan metode permainan dalam pembelajaran:

1. Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan, makin tinggi tingkatannya makin sukar penyajiannya;
1. Banyak memakan waktu
2. Pengajaran kita mungkin akan terganggu bila diadakan peraturan kalah menang, suara gaduh yang ditimbulkan. Anak yang sering menang tidak akan main lagi, sedang anak yang

acapkali kalah tidak mau ambil bagian dalam permainan sedangkan anak yang licik akan sering memicu keributan dan pertengkaran.

3. Permainan akan mengganggu ketenangan kelas-kelas di sekitarnya

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam 2 pertemuan, yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode penelitian yang dilakukan peneliti adalah dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan Awal

1. Siklus I.

a. Perencanaan

Dalam siklus I ini peneliti memfokuskan pada penggunaan metode permainan dan secara garis besarnya adalah sebagai berikut :

- 1) Identifikasi masalah, dalam mengidentifikasi masalah, dalam hal ini peneliti bekerja sama dengan teman sejawat untuk menemukan dan memperjelas suatu permasalahan yang tepat sampai diperoleh hasil yang maksimal.
- 2) Menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran yang memfokuskan pada penggunaan metode permainan.
- 3) Menyusun lembar kerja siswa
- 4) Menyusun test formatif
- 5) Menyusun lembar pengamatan

b. Pelaksanaan

- 1) Menerapkan metode permainan selama melaksanakan pembelajaran matematika dengan jenis permainan eksploratif, dengan kegiatan sebagai berikut :
 - a. Pertemuan ke-1 : Permainan Mencari Tempat
 - b. Pertemuan ke-2 : Permainan Petak Umpat
- 2) Siswa dalam kelompok mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- 3) Dalam kerja kelompok, siswa yang sudah mengerti dan paham dapat menjelaskan kepada siswa lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu memahami materi.
- 4) Penggunaan alat peraga benda bentuk bangun ruang.

c. Pengamatan

Selama kegiatan pengamatan, peneliti dibantu oleh teman sejawat, dalam mengamati siswa dan peneliti.

d. Refleksi

Peneliti bersama teman sejawat melakukan evaluasi terhadap hasil observasi di siklus.

II. Siklus kedua.

- a. Perencanaan
Berdasarkan refleksi diri terhadap pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I, untuk mengingatkan pemahaman siswa tentang menggunakan konsep bangun ruang adalah sebagai berikut :
 - 1) Identifikasi masalah, dalam mengidentifikasi masalah peneliti bekerja sama dengan teman sejawat untuk lebih meningkatkan prestasi belajar siswa.
 - 2) Menyusun rencana perbaikan pembelajaran, menekankan pada penggunaan metode permainan.
 - 3) Menyusun lembar kerja siswa
 - 4) Menyusun test formatif.
 - 5) Menyusun lembar pengamatan untuk mengamati pelaksanaan perbaikan pembelajaran.
- b. Pelaksanaan
 - 1) Menerapkan metode permainan selama melaksanakan pembelajaran matematika dengan jenis permainan keterampilan dan sosial, dengan kegiatan sebagai berikut :
 - a) Pertemuan ke-4 : Permainan Arisan Heboh
 - b) Pertemuan ke-5 : Permainan Stick Bangun Ruang
 - 1) Melakukan kegiatan pengamatan terhadap kegiatan siswa
 - 2) Memberi soal – soal latihan dikerjakan dalam kelompok.
 - 3) Setiap kelompok melaporkan hasil kerjanya, kemudian dibahas bersama.
- c. Pengamatan
Selama kegiatan pengamatan, peneliti dibantu oleh teman sejawat, dalam mengamati siswa dan peneliti.
- d. Refleksi
Peneliti melakukan evaluasi bersama teman sejawat terhadap hasil observasi di siklus II.

Pelaksanaan Tindakan

Penelitian dilaksanakan dalam 3 bulan. Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan peneliti pada Oktober 2021. Siklus II dilaksanakan bulan November 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Kelas I Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Siklus (%)		
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	24,32	62,16	91,89
2	Tidak Tuntas	75,68	37,84	8,11
Total		100	100	100



Tabel 2. Rekapitulasi Rata-rata Hasil Belajar Pra siklus, Siklus I, Siklus II

No	Rata-rata Hasil Belajar	Siklus		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	57,03	66,76	76,76



Pembahasan

Kondisi Awal	Kondisi Siklus I	Kondisi Siklus II
Guru dalam kegiatan pembelajaran masih menerapkan <i>centered</i>	Dalam kegiatan pembelajaran siklus I, guru telah menerapkan metode	Dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru sudah menerapkan

<i>teacher</i> yaitu pembelajaran yang berpusat kepada guru, sehingga kesempatan beraktifitas siswa sangat terbatas dan tidak bisa berkembang, yang menyebabkan siswa tidak tertarik/tidak berminat dalam proses pembelajaran.	<i>permainan</i> , pembelajaran sudah terpusat kepada siswa, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan bimbingan dan arahan dari guru, menjadikan siswa lebih bersemangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan ditunjukkannya hasil belajar yang sudah meningkat dan ketuntasan belajar juga meningkat, meskipun ketuntasan belajar belum memenuhi target 100%.	pembelajaran dengan menerapkan metode <i>permainan</i> , siswa dibimbing guru untuk terlibat langsung dalam pembelajaran tentang materi bangun ruang, sehingga sangat menyenangkan bagi siswa, yang menjadikan siswa lebih aktif dan semangat terlibat dalam proses pembelajaran. Karena siswa kelas I SD masih dalam proses bermain, jadi digunakannya metode permainan lebih tepat. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar yang meningkat dan ketuntasan belajar sudah mencapai 91,89%.
--	---	---

Hasil Tindakan

a. Hasil

Dalam pembelajaran pra siklus, hasil belajar siswa yang mencapai KKM hanya 9 siswa, sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 28 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 51,03.

Dari hasil penelitian ini, diperoleh rata-rata hasil belajar matematika pada materi bangun ruang ada peningkatan sebesar 9,73 (rata-rata nilai pada pra siklus sebesar 57,03 sedangkan pada siklus I sebesar 66,76). Sedangkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siklus I dan siklus II ada peningkatan sebesar 10 (rata-rata nilai pada

siklus I sebesar 66,76 sedangkan pada siklus II sebesar 76,76). Sebelum pelaksanaan perbaikan pembelajaran belum menerapkan metode permainan, siswa yang tuntas belajar ada 9 siswa (24,32%), setelah pelaksanaan perbaikan pembelajaran menerapkan metode permainan pada siklus I siswa kelas I SD Negeri Popongan yang telah dinyatakan tuntas sebanyak 23 siswa atau sebesar 62,16%. Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II, siswa yang telah dinyatakan tuntas yaitu sebanyak 34 siswa (91,89%).

Selama proses pelaksanaan perbaikan pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran matematika materi bangun ruang dengan menerapkan metode permainan ini tergolong baik, hal itu dapat diketahui dari kenaikan keaktifan siswa dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Data yang telah disajikan di atas, merupakan hasil dari implikasi tindakan yang telah dilaksanakan, karena 91,89% dari jumlah siswa mencapai nilai ≥ 62 , maka penelitian ini diakhiri pada siklus II. Namun demikian masih tetap saja ada 3 siswa nilainya belum tuntas. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi dan semangat siswa.

b. Proses Pembelajaran

Dari kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan perbaikan, minat siswa kurang terhadap pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang, tetapi setelah dilaksanakan tindakan perbaikan siklus I dan siklus II yang menerapkan metode permainan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi bangun ruang menjadi meningkat dan selama proses pembelajaran menjadi semakin menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran semakin meningkat. Selama pembelajaran matematika siswa akan merasa senang dan bersemangat dalam belajar karena siswa terpacu dan termotivasi dengan menemukan konsep-konsep yang baru tentang materi yang diberikan. Dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penggunaan metode permainan.

PENUTUP

Dari hasil Perbaikan Pembelajaran Matematika dapat disimpulkan bahwa hasil belajar prasiklus rata – rata 57,03, setelah pembelajaran siklus I diperoleh rata – rata 66,76 dan perbaikan pada siklus II rata – rata 76,76, rata-rata hasil belajar dari prasiklus ke siklus I ada kenaikan 9,73, dari siklus I ke siklus II ada kenaikan sebesar

10, ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I. Ketuntasan nilai hasil belajar sebelum tindakan sebesar 24,32%, siklus I sebesar 62,16%, dan siklus II sebesar 91,89% ada peningkatan dari setiap siklus.

Berdasarkan perolehan hasil belajar yang selalu meningkat, maka dapat disimpulkan pembelajaran Matematika tentang bangun ruang dengan menerapkan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD N Popongan, Kecamatan Bringin, Kabupaten Semarang tahun 2021 / 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhammad, dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang : Unnisula Press
- Asrul, dkk. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media
- Baety, Janice J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Basiroh, Nurlaela Hasni. (2016). *Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas I MI Asyrotusyafi'iyah*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No.22 Tahun 2006 Tentang Standarisasi Sekolah Dasar Dan Menengah*. Depdiknas, Jakarta.
- Farida, Umma. (2005). *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Karso. (2006). *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Marsigit. (1995). *Revitalisasi Pendidikan Matematika (Revisi)*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Matematika, FPMIPA IKIP YOGYAKARTA.
- Purwanto. (2015). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadirman, Arief S, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindi Persada.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suhana, Cucu, and Nanang Hanafiah. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Syah Muhibbin. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Utomo, Prasetyo. (2020). *Aplikasi Model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Pada Siswa kelas V Tahun Pelajaran 2019/2020*. Bancak : SDN Rejosari 03