

NANIK SUPAMI SD POPONGAN

yayuk

by Yoannes Romando Sipayung

Submission date: 16-Mar-2022 11:16PM (UTC-0400)

Submission ID: 1627685651

File name: ARTIKEL_NANIK_SUPAMI_SD_POPONGAN_yayuk.doc (211.5K)

Word count: 4762

Character count: 31644

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

Christiana Nanik Supami,S.Pd.SD

SDN Popongan
email: cnaniksupami@gmail.com

Info Artikel

Abstract

Keywords:

*Mathematics
Learning Outcomes,
Game Method*

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. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The research subjects were the first grade students of SD Negeri Popongan, 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 to measure the improvement of students' mathematics learning outcomes are using 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. Observations were carried out simultaneously with the action, then the researcher reflected on the results of the test. 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.

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah masih kurangnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi bangun ruang pada siswa kelas I SD Negeri Popongan melalui metode permainan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri Popongan yang berjumlah 37 siswa pada tahun ajaran 2021/2022. Objek penelitian adalah hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi bangun ruang melalui metode permainan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika siswa adalah menggunakan instrumen tes dan instrumen non tes berupa lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Metode pengumpulan data diperoleh melalui perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi. Observasi dilaksanakan bersamaan dengan tindakan, kemudian peneliti merefleksi hasil tes tersebut. Data-data nilai yang diperoleh ketika tindakan berlangsung diantara siklus I dan II dirata-ratakan, sehingga terlihat dengan jelas nilai perolehan siswa dalam setiap siklusnya. Adapun ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh sebesar 62,16% dan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yaitu menjadi 76,76%, sedangkan nilai hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dengan rata-rata 66,76, dan siklus II dengan rata-rata 76,76, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan metode permainan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa berada pada kategori berhasil pada siklus II, sehingga penelitian berakhir pula pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I materi bangun ruang.

27

© 2022 Ngudi Waluyo

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar p-ISSN xxxx-xxxx
Kampus UNW Gedanganak, Ungaran Timur Gd. M. e-ISSN: 2615-6598
It 3 Kode Pos 50512
Tlp (024) 6925406 Fax. (024) 6925406
E-mail: janacitta@unw.ac.id

PENDAHULUAN

Seluruh penjuru dunia sedang mengalami pandemi covid-19. Covid-19 menimbulkan penyakit mulai dari flu hingga dapat menimbulkan kematian. Dengan adanya penyebaran virus covid-19 ini di berbagai penjuru dunia, tanpa terkecuali Indonesia juga ikut terdampak wabah covid-19 hampir di seluruh provinsi di Indonesia. Wabah ini berpengaruh terhadap kegiatan banyak sektor yang mengalami pembatasan seperti sektor industri, sektor transportasi, sektor ekonomi, sektor pariwisata, sektor pemerintahan dan bahkan sampai sektor pendidikan. Pada sektor pendidikan berakibat 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 menggagaskan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ)/daring. Pada pelaksanaan sistem pembelajaran jarak jauh guru dan siswa hanya berkomunikasi menggunakan alat komunikasi seperti HP/smartphone/gadged atau komputer/laptop. 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 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. Sistem pembelajaran daring ini juga dikeluhkan oleh para orangtua, karena pada saat mendampingi siswa belajar di rumah terdapat beban tersendiri bagi orangtua yang tidak memiliki latar belakang pendidikan yang cukup 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 itu rata-rata nilai matematika siswa masih kurang dari KKM yang ditetapkan untuk matematika yaitu 62. Nilai yang diperoleh dari 37 siswa dilihat dari nilai tes formatif ≤ 62 yang berarti siswa belum mencapai KKM dan hanya 9 siswa yang nilainya telah mencapai KKM ≥ 62 . Data tersebut menunjukkan bahwa hanya 24,32% dari jumlah siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dan 75,68% masih belum memenuhi nilai KKM.

Kondisi demikian apabila terus dibiarkan berlarut-larut tanpa adanya tindakan untuk mengubah atau memperbaiki pelaksanaan pembelajaran, 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 protocol 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 Disease 19 (COVID 19), dengan durasi waktu pelaksanaan pembelajaran paling banyak enam (6) jam dalam sehari.

2 Dengan kondisi tersebut, maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa matematika maka guru harus mengelola kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara tatap muka terbatas. Salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dan dapat dilakukan secara mandiri adalah melalui metode permainan, sebagai salah satu metode alternatif yang digunakan guru untuk menciptakan proses pembelajaran aktif, efektif, dan menyenangkan.

Pada dasarnya metode permainan dapat mendukung proses belajar siswa, karena disamping siswa dapat bermain mereka dapat pula mengasah keterampilan dan kemampuan yang dimilikinya. Metode ini sesuai dengan kondisi siswa kelas I sekolah dasar yang cenderung lebih suka bermain.

Semua anak suka bermain, dunia anak adalah dunia bermain. Ketika 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.

2 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 akan terwujud dalam perubahan tingkah laku tertentu, seperti dari tidak tahu menjadi tahu tentang sesuatu, dari acuh tak acuh menjadi menyukai objek dan aktivitas tertentu, serta dari tidak bisa menjadi cakap dalam melakukan keterampilan tertentu (Supratiknya, 2012: 5). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang ditunjukkan siswa setelah ia memperoleh pengalaman belajar dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar kognitif matematika.5

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran matematika dengan judul penelitian “Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas I SDN Popongan Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2021/2022”.

KAJIAN TEORITIS

Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar akan menghasilkan sesuatu yang biasanya disebut dengan istilah hasil belajar. Menurut Purwanto (2015;54), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Sedangkan Nana Sudjana (2004: 22) menyatakan hasil belajar adalah

kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan tindakan. Ada enam aspek psikomotoris, yakni gerak refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh berfungsinya secara integratif dari setiap faktor pendukungnya. Menurut Hanafiah dan Cucu Suhana (2012:9) faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, antara lain:

- 1) Peserta didik dengan sejumlah latar belakangnya, yang mencakup: 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. Slameto (2003: 54), dalam buku "Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya" mengatakan 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) yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa;
- 2) faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa;
- 3) faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap *conserving* terhadap ilmu pengetahuan atau

bermotif ekstrinsik (faktor eksternal), biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa yang berinteligensi tinggi (faktor internal) dan dapat dorongan positif dari orangtuanya (faktor eksternal), mungkin 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

Lampiran I Permendiknas No. 22 Tahun 2006 (2006: 9), menyatakan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Lebih lanjut dijelaskan pula pemberian pendidikan matematika dapat digunakan untuk sarana dalam pemecahan masalah dan mengomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain.

Ebbutt dan Straker dalam Marsigit (1995: 10-63), memberikan pedoman bagi guru agar siswa menyenangi matematika di sekolah berdasarkan kepada anggapan tentang hakikat matematika dan hakikat subyek didik beserta implikasinya terhadap pembelajaran matematika sebagai berikut:

1. Matematika adalah kegiatan penelusuran pola dan hubungan. Dalam pembelajaran matematika,

guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan penemuan dan penyelidikan pola-pola dan hubungan dalam matematika. Kegiatan dapat dilakukan melalui percobaan untuk menemukan urutan, perbedaan, perbandingan, pengelompokan, dan sebagainya serta memberi kesempatan siswa untuk menemukan hubungan antara pengertian satu dengan yang lainnya sampai kepada menarik kesimpulan.

2. Matematika adalah kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi dan penemuan. Dalam mengembangkan kreativitas siswa, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir berbeda menggunakan pola pikir mereka sendiri sehingga menghasilkan penemuan mereka sendiri. Guru juga meyakinkan siswa bahwa penemuan mereka bermanfaat walaupun terkadang kurang tepat dan siswa diberi pengertian untuk selalu menghargai penemuan dan hasil kerja orang lain.
3. Matematika adalah kegiatan problem solving. Guru berupaya mengembangkan pembelajaran sehingga menimbulkan masalah matematika yang harus dipecahkan oleh siswa dengan menggunakan cara mereka sendiri. Guru juga harus mendampingi siswa dalam memecahkan masalah sebagai fasilitator.
4. Matematika merupakan alat berkomunikasi. Guru harus berusaha menjadikan kegiatan pembelajaran matematika yang memfasilitasi siswa mengenal dan dapat menjelaskan sifat-sifat matematika. Guru juga diharapkan dapat menstimulasi siswa untuk dapat menjadikan matematika sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Mencermati penjabaran tentang pembelajaran matematika di atas, penulis mengacu

pada pendapat Ebbutt dan Straker yang menyatakan bahwa guru harus mempunyai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran matematika sehingga diharapkan pembelajaran matematika menyenangkan bagi siswa, bermanfaat, dan sesuai dengan tingkat perkembangannya.

5 Tujuan Pendidikan Matematika Lampiran I Permendiknas No.22 Tahun 2006 (2006: 10), menyebutkan tujuan pembelajaran matematika bagi siswa di sekolah dasar adalah sebagai berikut.

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Metode Permainan

Bermain pada umumnya tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikan. Melalui aktivitas bermain, berbagai

pekerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya.

Menurut Piaget dalam Mayesty yang dikutip oleh Yuliani Nurani Sujiono (2010:72), mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Selanjutnya Dockett dan Flear 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 (mengembirakan) yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional agar anak tertarik mempelajari matematika.

Metode permainan matematika adalah cara yang digunakan atau sesuatu kegiatan yang menyenangkan (mengembirakan) dengan aturan tertentu yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam 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 Jeffrey, McConkey, Hewson dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono (2010: 42), 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;
- 2) Banyak memakan waktu
- 3) 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.

- 4) Permainan akan mengganggu ketenangan kelas-kelas di sekitarnya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan sekolah yang berlangsung selama 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode penelitian yang dilakukan peneliti adalah dengan melaksanakan supervisi klinis yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan Awal

I. Siklus pertama.

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 peneliti bekerja sama dengan teman sejawat dan pembimbing untuk mengungkapkan dan memperjelas 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) Melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan metode permainan dengan jenis permainan eksploratif dengan rincian sebagai berikut :

a. Pertemuan ke-1 : Permainan Mencari Tempat

b. Pertemuan ke-2 : Permainan Petak Umpat

- 2) Guru memberikan tugas kepada kelompok dan dikerjakan.

- 3) Anggota yang sudah mengerti dapat menjelaskan kepada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- 4) Penggunaan alat peraga benda bentuk bangun ruang.

c. Pengamatan

Di tahap Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I peneliti diamati oleh teman sejawat.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi siklus kedua, peneliti melakukan evaluasi bersama teman sejawat 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 dan pembimbing 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 mnegamati pelaksanaan perbaikan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan metode permainan dengan jenis permainan sosial dan keterampilan dengan rincian sebagai berikut :
 - a) Pertemuan ke-5 : Permainan Arisan Heboh
 - b) Pertemuan ke-7 : Permainan Stick Bangun Ruang

- 2) Melakukan kegiatan pengamatan terhadap kegiatan siswa
- 3) Memberi soal – soal latihan dikerjakan dalam kelompok.
- 4) Setiap kelompok melaporkan hasil kerjanya, kemudian dibahas bersama.

c. Pengamatan

Di tahap Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I peneliti diamati oleh teman sejawat.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi siklus kedua, peneliti melakukan evaluasi bersama teman sejawat terhadap hasil observasi di siklus.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan peneliti pada September 2021. Siklus II dilaksanakan bulan Oktober 2018

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

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



20
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



belajar juga meningkat, meskipun ketuntasan belajar belum memenuhi target 100%.

5
 terlibat dalam proses pembelajaran. Karena siswa kelas I SD masih dalam proses bermain, jadi digunakannya metode permainan lebih tepat. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar yang meningkat dan ketuntasan belajar sudah mencapai 91,89%.

1
Pembahasan

Kondisi Awal	1 Siklus I	1 Siklus II
Guru dalam kegiatan pembelajaran masih menerapkan <i>centered</i> ⁴⁰ <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.	Guru dalam kegiatan pembelajaran siklus I telah menerapkan metode <i>permainan</i> , pembelajaran sudah terpusat kepada siswa, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan bimbingan dan arahan ¹⁹ dari guru, sehingga siswa lebih semangat dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran, dengan ditunjukkannya hasil belajar yang sudah meningkat dan ketuntasan	Guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II sudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan 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

Hasil Tindakan

a. Hasil

4
 Dalam pembelajaran pra siklus, perolehan nilai yang mencapai KKM hanya 9 siswa, sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 28 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 51,03.⁶

Pada penelitian ini, hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan materi bangun ruang mengalami peningkatan sebesar 9,73 (dengan rata-rata nilai pada pra siklus sebesar 57,03 sedangkan siklus I sebesar 66,76). Peningkatan hasil belajar matematika siklus I dan siklus II sebesar 10 (dengan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 66,76 sedangkan pada siklus II sebesar 76,76). Sebelum pelaksanaan pembelajaran belum menggunakan metode permainan, siswa yang tuntas belajar hanya 9 siswa (24,32%), setelah pembelajaran menggunakan metode permainan pada siklus I siswa kelas I SD Negeri Popongan yang telah dinyatakan tuntas sebanyak 23 siswa atau sebesar 62,16%. Pada pelaksanaan

6 siklus II, semua siswa telah dinyatakan tuntas yaitu sebanyak 34 siswa atau sebesar 91,89%.

Respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan ini sangat baik, terlihat dari kenaikan antusiasme siswa dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Data yang telah dideskripsikan 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 motivasi kurang.

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 menggunakan metode permainan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi bangun ruang menjadi meningkat dan proses pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran 9 semakin meningkat. Dalam pembelajaran matematika akan terasa menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar siswa 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 prasiklus rata – rata 57,03, setelah pembelajaran siklus I rata – rata 66,76 dan perbaikan siklus II rata – rata 76,76, dari prasiklus ke siklus I ada kenaikan 9,73, dari siklus I ke siklus II ada kenaikan 10, ini membuktikan pembelajaran metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 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 yang selalu meningkat tersebut dapat disimpulkan pembelajaran Matematika tentang bangun ruang dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD N Popongan, Kecamatan Bringin, Kabupaten Semarang tahun 2021 / 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Baety, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- 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.
- 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 Grafindi Persada.
- Yuliani Nurani, Sujiono dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

NANIK SUPAMI SD POPONGAN yayuk

ORIGINALITY REPORT

80%

SIMILARITY INDEX

79%

INTERNET SOURCES

37%

PUBLICATIONS

41%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	40%
2	jipp.unram.ac.id Internet Source	8%
3	ojs.serambimekkah.ac.id Internet Source	7%
4	jurnal.unw.ac.id:1254 Internet Source	3%
5	id.123dok.com Internet Source	3%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
7	www.kompasiana.com Internet Source	2%
8	docplayer.info Internet Source	1%
9	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%

10	repository.usd.ac.id Internet Source	1 %
11	journal.uwks.ac.id Internet Source	1 %
12	www.scribd.com Internet Source	1 %
13	ejournal.unisnu.ac.id Internet Source	<1 %
14	media.neliti.com Internet Source	<1 %
15	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
16	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
17	www.jurnaledukasiindonesia.com Internet Source	<1 %
18	e-journal.upr.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
20	123dok.com Internet Source	<1 %
21	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<1 %

22	jurnal.ensiklopediaku.org Internet Source	<1 %
23	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
24	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
25	eprints.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
26	journalindonesia.org Internet Source	<1 %
27	jurnal.unw.ac.id Internet Source	<1 %
28	jatimprov.go.id Internet Source	<1 %
29	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
30	Toni Toni. "Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik pada Muatan Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Solving di Kelas VI SDN 146/X Tanjung Solok pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022", <i>Journal on Education</i> , 2022 Publication	<1 %
31	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %

32	es.scribd.com Internet Source	<1 %
33	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
34	Submitted to Sogang University Student Paper	<1 %
35	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
36	radarkotabumi.co.id Internet Source	<1 %
37	www.neliti.com Internet Source	<1 %
38	ejournal.unima.ac.id Internet Source	<1 %
39	eprints.uad.ac.id Internet Source	<1 %
40	Siska Megarani, Novita Dwi Astuti. "PENGUNAAN METODE PAIKEM UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA", Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar, 2019 Publication	<1 %
41	core.ac.uk Internet Source	<1 %

42 pasca.um.ac.id Internet Source <1 %

43 publikasijurnalilmiah.com Internet Source <1 %

44 repo.uinsatu.ac.id Internet Source <1 %

45 repository.uinjambi.ac.id Internet Source <1 %

46 Nelly Rosmiati. "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SD NEGERI 43 LUBUKLINGGAU PADA MATERI BANGUN DATAR DENGAN PEMBELAJARAN DARING", Jurnal Perspektif Pendidikan, 2021
Publication <1 %

47 idoc.pub Internet Source <1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On