



Menggunakan Metode Permainan Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Kelas VI A SD Integral Al Amiin Hidayatullah Timika Tahun Pelajaran 2018/2019

Ramlah

Sekolah Dasar Integral Al Amiin Hidayatullah Timika

***Abstract:** Mathematics learning is a reciprocal interaction between students and teachers and between students and students which involves various components to achieve mathematics learning goals. Mathematics learning in schools continues to be pursued in order to increase motivation, quality of results and student learning outcomes. Various methods continue to be used, one of which is by synergizing the components involved in learning. The components involved in learning are objectives, learning materials (materials), learning activities, methods, media, tools and resources as well as evaluation.*

***Keywords:** Method, Motivation, Mathematics*

Abstrak : Pembelajaran matematika merupakan interaksi timbal balik antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa yang melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah terus diupayakan dalam rangka meningkatkan Motivasi, kualitas hasil, dan hasil belajar siswa. Berbagai cara terus dilakukan, salah satunya dilakukan dengan mensinergikan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran. Komponen yang terlibat dalam pembelajaran tersebut adalah tujuan, bahan pelajaran (materi), kegiatan pembelajaran, metode, media, alat dan sumber serta evaluasi.

Kata Kunci : Metode, Motivasi, Matematika

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Salah satu materi pada pelajaran matematika adalah bilangan bulat. Tujuan diberikannya materi tersebut adalah siswa mampu menentukan cara menghitung bilangan bulat dalam kegiatan sehari-hari. Indikator yang harus dicapai oleh siswa adalah dapat menggunakan konsep bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. Jika tujuan dari materi ini dapat tercapai dengan maksimal maka sangatlah bermanfaat bagi siswa sebagai bekal selepas mereka dari bangku sekolah.

Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan pada saat mempelajari materi ini. Diantaranya adalah kekurangpahaman siswa terhadap soal yang diberikan, karena pada umumnya soal berbentuk cerita dan mengandaikan siswa kedalam situasi ekonomi tertentu. Ketidaktelitian siswa dalam menyelesaikan permasalahan, karena untuk menyelesaikan soal diperlukan konsep dasar dari perhitungan yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Kurangnya penguasaan siswa terhadap proses perhitungan, karena dalam proses perhitungan menggunakan bilangan bulat. Sebagian besar siswa menganggap bahwa materi tersebut sangatlah membosankan karena dalam kenyataannya siswa tidak berada dalam situasi tersebut dan nilai sesungguhnya tidaklah sebesar nilai yang dihitung dan memahami bilangan positif dan bilangan negatif.

Pada umumnya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran adalah dengan metode ekspositori, yaitu dengan memaparkan informasi yang dianggap penting untuk siswa di awal pelajaran, memberikan definisi dan rumus, menjelaskan contoh soal dan cara pengerjaannya, memberikan soal-soal latihan untuk dikerjakan siswa dan kemudian memeriksa pekerjaan siswa di akhir pelajaran. Beberapa guru merasa cocok dengan metode tersebut, namun jika guru mengajar dengan metode yang sama pada setiap pertemuan maka tidak jarang akan ditemui siswa yang bosan untuk mempelajari materi ini, terjadi penurunan aktivitas belajar yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar matematika siswa.

Hasil pengamatan di dalam kelas saat pembelajaran matematika berlangsung, siswa kelas VI cenderung pasif dan aktivitas belajar matematika siswa sangatlah kurang. Hal ini terlihat dari tidak adanya respon saat Tanya jawab berlangsung, tidak berminatnya siswa untuk menyelesaikan soal matematika dan banyak siswa yang bersikap acuh. Jika guru bertanya tentang sejauh mana pemahaman yang didapat mereka mengangguk tanda paham, tetapi jika diberikan satu saja permasalahan mereka tidak dapat menyelesaikannya. Untuk pelajaran matematika nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VI pada materi operasi bilangan bulat yang merupakan materi sebelum dilakukannya penelitian ini adalah 60,42% dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 39,58%. Nilai ini sangatlah jauh dari persentase jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SD Integral Al Amiin Hidayatullah yaitu sebesar 66%.

Rendahnya hasil belajar yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa SD Shining Stars Mimika pada siswa kelas VI B dengan kompetensi dasar Melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan bulat disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor pertama dalam diri siswa (*internal*) dan faktor kedua berasal dari luar siswa (*eksternal*). Faktor dalam diri siswa yaitu kurangnya perhatian siswa terhadap materi operasi hitung bilangan bulat yang disampaikan guru karena siswa belum memahami konsep operasi hitung bilangan bulat. Faktor dari luar siswa, salah satunya yaitu situasi belajar di dalam kelas itu sendiri.

Permasalahan lain yang ditemukan yaitu siswa kurang lancar dalam operasi hitung perkalian, penjumlahan, pembagian, dan pengurangan operasi hitung bilangan bulat. Hal ini terbukti bahwa dalam mengerjakan soal yang berhubungan dengan operasi hitung, ditemukan banyak siswa yang masih mengalami kesulitan. Hal ini mengakibatkan siswa membutuhkan waktu yang lama dalam mengerjakan soal serta mengalami kesulitan dalam menerima penjelasan dari guru. Siswa merasa bingung, membutuhkan waktu yang lama atau bahkan tidak mengerti asal suatu bilangan dari operasi hitung yang dijelaskan guru. Permasalahan ini

membuat siswa tidak dapat menerima konsep materi yang disampaikan guru.

Permasalahan lain yang ditemui adalah frekuensi penggunaan alat peraga masih rendah. Guru mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah untuk menyampaikan materi serta memberikan penjelasan dan dilanjutkan dengan latihan soal. Kegiatan pembelajaran ini mengakibatkan siswa kurang tertarik atau bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal.

Menekankan keterampilan dalam memainkan kartu positif dan negatif pada operasi bilangan, selanjutnya mendiskusikan permasalahan yang ditemui dan menemukan sendiri cara menyelesaikan masalahnya dengan baik. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran. Kesungguhan dalam belajar dengan sendirinya akan memacu siswa untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Jika aktivitas dapat diciptakan dalam pembelajaran matematika, maka suasana saat pembelajaran akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal. Aktivitas yang tercipta akan mendorong siswa untuk berpikir dan berusaha untuk mendapatkan hasil belajar matematika yang memuaskan.

LANDASAN TEORI

Metode Langkah Matematika

Djaramah dan Aswan (2002:82) mengungkapkan bahwa salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan pembelajaran.

Kedudukan metode dalam pembelajaran tersebut adalah:

1. Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang.
2. Metode sebagai strategi pembelajaran, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
3. Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan, metode sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang mengarah pada teori tersebut adalah metode permainan. Sudjana (2000:138) mengungkapkan bahwa metode permainan adalah suatu metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada para peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya.

Berkenaan dengan pelajaran matematika, Hodayat (2004:16) mengungkapkan bahwa metode permainan matematika adalah setiap sumber hiburan yang mempunyai tujuan kognitif

khusus yang dapat diukur dan tujuan afektif khusus yang dapat diamati. Suherman dan Udin (1999:258) mengungkapkan bahwa permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional pengamatan matematika.

P. Dienes (dalam Suherman dan Udin, 1999:175) mengemukakan bahwa tiap-tiap konsep dalam matematika yang disajikan dalam bentuk konkrit akan dapat dipahami dengan baik. Benda-benda dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik. Benda-benda ini dapat memelihara dan meningkatkan cara berfikir logis yang telah dimiliki siswa.

Bermain memiliki tahapan-tahapan tersendiri. *Zoltan P. Dienes* (dalam Suherman dan Udin, 1999:176) membagi 6 tahapan bermain, yaitu:

1. Permainan bebas (*free play*)
2. Permainan yang disertai aturan (*Games*)
3. Permainan Kesamaan sifat (*Suarching for Communities*)
4. Representasi
5. Simbolisasi
6. Formalisasi

Penerapan 6 tahapan belajar *Dienes* dalam permainan jual beli adalah siswa berhadapan dengan unsur-unsur dalam interaksinya dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar ini dapat berupa pasar, toko, kantor pajak atau bank. Siswa secara bebas mengamati aktivitas-aktivitasnya yang terjadi. Hal ini dapat mempersiapkan siswa untuk memahami konsep Geometri dan bilangan. Metode permainan jual beli dalam pembelajaran matematika memiliki beberapa manfaat, diantaranya yaitu:

1. Memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada siswa untuk bereksplorasi, sehingga pengertian maupun pemahaman konsep tentang Geometri dan bilangan dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.
2. Meningkatkan keterampilan menghitung, kemampuan menghafal rumus, dan dapat memahami soal yang baik.
3. Memberikan kemungkinan kepada siswa untuk mendiskusikan masalah-masalah yang dihadapi pada saat bermain dan dapat memecahkan masalah secara lebih baik.
4. Para siswa dapat membandingkan pengalaman mereka saat bermain jual beli ke dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam kegiatan ekonomi.

Setiap metode mempunyai sifat masing-masing baik mengenai keunggulan-keunggulan maupun kelemahan-kelemahannya.

1. Keunggulan metode permainan jual beli
 - a. Permainan jual beli menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar.
 - b. Pemilihan peran yang dimainkan dirasa menyenangkan olah para siswa.
 - c. Menumbuhkan kebiasaan untuk saling bekerja sama antara siswa satu dengansiswa yang lainnya.
 - d. Dapat menggunakan alat-alat yang mudah didapat, murah dan gampangdigunakan.
2. Kelemahan metode permainan jual beli
 - a. Kadang-kadang melebihi waktu yang telah ditentukan.
 - b. Kemungkinan timbul perasaan menyombongkan did atas peran yang diperoleh.
 - c. Membutuhkan keterampilan dalam mencari dan mengembangkan alat-alat yangakan digunakan.

Langkah-langkah Permainan

Menurut Sudjana (2000:138) langkah-langkah penggunaan permainan, adalah:

1. Pendidik atau bersama peserta didik memberikan dan menentukan idepokok pesan atau masalah yang disampaikan dalam permainan.
2. Pendidik bersama peserta didik menyusun dan menentukan aturanpermainan yang mudah, sederhana dan jelas bagi peserta didik.
3. Pendidik membantu peserta didik dalam mempersiapkan tempat tempat, fasilitas dan alat-alat yang diperlukan
4. Pendidik membantu peserta didik dalam melaksanakan permainan.

Pelaksanaan permainan matematika harus direncanakan dengan tujuan intruksional yang jelas, tepat penggunaannya tepat pula waktunya. Sudjana (2000:138) mengungkapkan bahwa penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik hingga menimbulkan suasana yang mengasyikan tanpa menimbulkan kelelahan. Timbulnya suasana mengasyikan ini dapat memotivasi siswa untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran matematika. Halsenada diungkapkan oleh Djaramah (2002:139) salah satu upaya guru dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan simulasi dan permainan, hal ini dapat meningkatkan interksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai kehidupansebenarnya dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Termotivasinya siswa dalam belajar dengan sendirinya akan memacu siswa untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa.

Aktivitas Belajar

Dalam arti luas aktivitas belajar siswa bersifat fisik/jasmani dan bersifat mental/rohani. Sriyono (dalam Rosani, 2004:15) mengungkapkan bahwa keaktifanjasm

maupun rohani meliputi:

1. Keaktifan indera, indera pendengaran, indera penglihatan, indera peraba dan lain-lain. Siswa harus dirangsang agar dapat menggunakan inderanya sebaik mungkin.
2. Keaktifan akal, akal siswa harus aktif atau diaktifkan untuk memecahkan masalah.
3. Keaktifan ingatan, pada waktu mengajar siswa harus aktif menerima bahan pengajaran yang disampaikan oleh guru, dan menyimpannya dalam otak kemudian saat ia siap dan mengutarakan kembali.
4. Keaktifan emosi, dalam hal ini siswa hendaklah senantiasa berusaha mencintai pelajrannya.

Piaget (dalam sardiman, 2004:100) menerangkan bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan maka anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Sardiman (2004:97) mengungkapkan bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak adabelajar kalau tidak ada aktivitas.

Di kelas adanya aktivitas belajar siswa merupakan asas yang sangat penting di dalam interaksi pembelajaran. Hampir tidak pernah terjadi proses pembelajaran tanpa adanya aktivitas belajar siswa. Seandainya dibuat rentangan skala keaktifan dari 0-10, maka tidak ada skala 0 betapapun kecilnya aktivitas siswa tersebut. Hanya saja pada umumnya kadar keaktifan siswa dalam belajar secara efektif masih kurang. Sudirman (dalam Rosani, 2004:16) mengungkapkan bahwa kurang aktifnya siswa disebabkan oleh hasil belajar siswa pada umumnya hanya sampai tingkat penguasaan, siswa umumnya belajar dengan teknik menghafal sehingga cepat lupa, sumber-sumber belajar yang digunakan pada umumnya terbatas pada guru (catatan), dan guru kurang kurang merangsang aktivitas belajar siswa optimal.

Dalam pembelajaran matematika, yang penting adalah bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar matematika. *Robert R. Sears* (dalam Suherman dan Udin, 1999:9) mengungkapkan bahwa dalam tahap perkembangan perilaku pada usia sekolah berada pada tahap system motivasi sekunder yang berdasar pada belajar di luar keluarga. Pada proses pembelajaran diperlukan penataan lingkungan sosial berupahubungan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan orang lain.

Aktivitas belajar matematika siswa dapat dilihat melalui beberapa indikator yang muncul dalam proses pembelajaran. Indikator tersebut pada dasarnya adalah ciri- ciri yang tampak dan dapat diamati serta diukur. *Paul B. Diedrich* (dalam sardiman,2004:101) membuat klasifikasi aktivitas sebagai berikut:

1. *Visual Activies*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral Activies*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, membersaran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, intrupsi.
3. *listening Activies*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, music, pidato.
4. *Writing Activies*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing Activies*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta,diagram.
6. *Motor Activies*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakuaknpercobaan, membuat kontruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental Activies*, sebagai contoh misalnya: menggapai, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional Activies*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Selanjutnya dalam setiap tahap permainan jual beli dapat diamati adanya aktivitas belajar matematika siswa yang bersesuaian dengan indikator aktivitas, yaitu:

1. Sebelum melaksanakan permainan
2. Pada saat melaksanakan permainan
3. Setelah melaksanakan permainan

Manfaat aktivitas belajar dalam pembelajaran menurut *Baron* (dalam Hamalik, 2005:91), yaitu:

1. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
3. Memupuk kerja sama yang harmonis antar siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
4. Siswa belajar dan bekerja sesuai minat dan kemampuan sendiri sehinggasingat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual
5. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis sertakekeluargaan, musyawarah juga mufakat.
6. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistic dan konkrit,sehingga dapat mengembangkan pemahaman berpikir kritis.
7. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnyakehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Hasil Belajar

Menurut Djaramah (2002:143) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

Fungsi utama hasil belajar menurut Zainal Arifin (Saputri, 2004:14), yaitu:

1. Indikator dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa.
2. Lambang penguasaan hasrat ingin tahu
3. Bahan informasi dalam inovasi pendidikan dengan asumsi bahwa hasil belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmupengetahuan dan teknologi serta berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Karakteristik yang dimiliki hasil belajar menurut Surya (Yosiana, 2006:16), yaitu:

1. Merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dapat diukur.
2. Merupakan hasil perbuatan seorang siswa dan bukan merupakan hasil jerih payah orang lain.
3. Dapat dievaluasi tinggi rendahnya berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan.
4. Hasil kegiatan belajar yang dilakukan secara sadar.

Tes hasil belajar dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga hasil tes ini bisa dijadikan balikan (*feedback*) bagi guru dan mengetahui apakah tujuan tersebut telah tercapai atau tidak. Benyamin SBloom (Suherman dan Sukjaya, 1990:30) membagi tujuan ke dalam tiga daerah atau domain, yaitu:

1. Daerah Kognitif (*Kognitive Domain*)
2. Daerah Afektif (*Afective Domain*)
3. Daerah Psikomotorik (*Psychomotorik*)
 - a. Ingatan (*Recall*)

Dalam jenjang kemampuan ingatan (*Recall*) ini seseorang dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah dan lain sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Tujuan dalam tungakatan ini termasuk kategori paling rendah dalam daerah kognitif.

- b. Pemahaman (*Comprehension*)

Kemampuan ini mendapat penekanan dalam pembelajaran. Siswa dituntut memahami atau mengerti apa yang dikerjakan, mengetahui apa yang sedang dikombinasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan pemahaman dapat dirinci, yaitu menerjemahkan (*Translator*) yang artinya kemampuan menerjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya, menginterpretasikan (*Interpretation*) yang artinya kemampuan untuk mengenal dan memahami dan mengekstrapolasi (*Extrapolation*) yang artinya kemampuan memperluas persepsinya dalam arti, dimensi, kasus atau masalah.

c. Penerapan (*Application*)

Pada tingkat penerapan, siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menggunakan apa yang telah diketahuinya dalam sesuatu yang baru baginya. Dalam jenjang kemampuan ini dituntut kesanggupan untuk mengemukakan ide-ide umum, tata cara, metode-metode, prinsip-prinsip dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret. Kata kerja operasional dalam penerapan diantaranya menghitung, menggunakan, menerapkan dan menyusun.

Hasil Penelitian yang Relevan.

Matematika” oleh Feri Hermawan, Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2003.

Dengan hasil penelitian:

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan siswa merasa tertarik dan senang. Ini disebabkan karena metode permainan menggunakan soal-soal ada hubungannya dengan permainan. Selain itu, adanya kebebasan sehingga siswa dapat mengeluarkan pendapat, dapat bermotivasi dan berkreatifitas dalam mengembangkan pengetahuannya. Siswa juga menyukai cara guru dalam mengajarkan materi dikarenakan dengan metode permainan menjadikan guru sebagai fasilitator atau seorang moderator, bukan sebagai penyampai informasi atau ilmu. Permasalahan yang diberikan mudah dipahami, siswa dapat berpikir dengan gembira karena yang disajikan berhubungan dengan permainan.
2. Semakin sering metode ini diberikan minat siswa untuk mempelajari matematika semakin tinggi. Siswa merasa nyaman untuk belajar matematika dengan metode permainan. Dengan kata lain siswa tidak merasa takut untuk berpendapat, menyajikan jawaban dan mengkomunikasikan jawabannya, juga dikarenakan gurunya yang berbeda dari pengajaran seperti biasa.
3. Pemahaman siswa terhadap konsep matematika menjadi lebih mantap. Siswa menjadi senang, ceria dan bergembira jika mengerjakan pengurangan maupun bahasan lainnya. Dengan metode permainan siswa terpacu untuk aktif dan mudah dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Penelitian serupa dengan judul “*Penggunaan Metode Permainan pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SDN Kutagandok IV Kutawaluya Karawang*” oleh Martoko, Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2003. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan metode permainan mempunyai implikasi terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian hasil nilai dari tiap-tiap siklus. Penggunaan metode permainan pada pembelajaran matematika mendapat kesan yang baik dari siswa hal ini terungkap dan terlihat dari adanya siswa yang antusias terhadap pelajaran tersebut, dengan alasan metode permainan tersebut menyenangkan dan mempunyai banyak manfaat sehingga siswa

mempunyai pengalaman baru.

Selain itu dengan judul yang berbeda “*Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Matematika untuk Membangkitkan Minat Belajar Matematika di Kelas VI SD Karyajaya Kec. Bojongpicung Kab. Cianjur*”. Oleh Aceng M. Hidayat, Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2004. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan metode permainan dampaknya adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan metode permainan mendapat respon yang baik dari siswa. Penggunaan metode permainan lebih mengakrabkan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Pandangan sebagian bahwa matematika itu susah yang berakibat malas untuk mempelajari matematika dengan menggunakan metode permainan, hal tersebut dapat ditekan, siswa tidak ragu-ragu lagi untuk belajar matematika dan terlibat aktif di kelas.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI A SD Integral Al Amiin, semester satu tahun ajaran 2018/2019 dan proses-proses interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa selama pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan berlangsung.

Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Integral Al Amiin. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada semester satu tahun ajaran 2018/2019. Yaitu berkisar antara bulan Juli sampai bulan Desember tahun 2018.

Metode Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VI A semester satu SD Integral Al Amiin tahun ajaran 2018/2019 pada materi Bilangan Bulat. Untuk mencapaitujuan tersebut maka diperlukan suatu upaya pembelajaran berupa metode permainan jual beli sebagai solusi praktis dan kontekstual tanpa mengabaikan hal-hal yang bersifat teoritik.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, metode penelitian yang dianggap tepat adalah metode penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas yang lebih dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classrrom Action Research(CAR)*. Sukardi (2004:211) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan pada umumnya sangat cocok untuk meningkatkan kualitas subjek yang hendak diteliti. Sependapat dengan hal ini Madya (1994:12) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan yang dimaksudkan untuk meningkatkan praktik

tertentu ke dalam situasi kerja tertentu.

Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, mengembangkan sebagaimana lazimnya dalam penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan tahap- tahap kegiatan yang ditempuh pada tiap siklus meliputi empat kegiatan, yaitu : (1) Tahap perencanaan tindakan (*plan*), (2) Tahap pelaksanaan atau tindakan (*action*), (3) Tahap pengamatan (*Observation*), (4) Tahap perenungan (*Reflective*).

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan ditandai dengan jumlah siswa yang aktif lebih dari 40%.
2. Hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan ditandai dengan jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar lebih dari 60%.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses dan hasil yang dicapai dipergunakan :

1. Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa

Nilai ulangan harian matematika siswa didapat dari nilai ulangan pada materi bilangan bulat yaitu materi sebelum dilakukannya penelitian ini. Nilai ulangan harian matematika siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar matematika siswa kelas VI A semester satu SD Integral Al Amiin tahun ajaran 2018/2019. Nilai ini kemudian dijadikan hasil awal dalam penelitian. Dari ulangan harian yang dilakukan oleh siswa VI A semester satu SD Integral Al Amiin tahun ajaran 2018/2019, pada materi bilangan bulat diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,37 dan persentasenya siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 33,33%.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil ini dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika kelas siswa VI A semester I SD Integral Al Amiin tahun ajaran 2018/2019, setelah dilakukannya pembelajaran matematika dengan metode permainan jual beli.

3. Lembar Observasi

Lembar observasi berisi daftar jenis motivasi belajar siswa yang mungkin timbul dan akan diamati selama pembelajaran matematika dengan permainan jual beli berlangsung. Hasil dari lembar observasi ini disajikan data motivasi belajar matematika siswa dan bahan perenungan untuk perbaikan tiap siklus.

4. Jurnal Siswa

Jurnal siswa diberikan di setiap akhir siklus dengan maksud untuk merekam semua peristiwa yang terjadi pada saat proses tindakan, kendala tindakan, langkah-langkah tindakan, permasalahan lain yang mungkin timbul selama pelaksanaan tindakan serta gagasan untuk siklus berikutnya

5. Foto

Foto digunakan untuk merekam peristiwa penting pada proses tindakan. Hasil foto ini dapat didiskusikan dengan guru dan siswa sehingga dapat memberikan andil dalam perbaikan siklus selanjutnya.

Teknik Analisis Data

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

1. Data Motivasi Belajar Matematika Siswa

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

$$P = \frac{N_A}{N_B} \times 100\%$$

Dengan : P: Persentase tiap kategori yang diamati

N_A : Banyak siswa yang melakukan motivasi

N_B : Banyaknya siswa yang diamati

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

Tabel 1

Tabel Kategori Tingkat Motivasi

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

a. Data Hasil Belajar Matematika Siswa

Data belajar matematika siswa diperoleh melalui tes hasil belajar. Menurut Nurlaela (2005:31) bahwa data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan :

i. Nilai rata-rata kelas

$$X = \frac{\sum N}{N}$$

Dengan :

X : Rata-rata

$\sum N$: Jumlah nilai

N : Banyak siswa

ii. Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar

$$TB = \frac{\sum S \geq 65}{N} \times 100\%$$

Dengan :

TB : Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar

$\sum S \geq 65$: Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 65

N : Banyak siswa

Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar matematika siswa ini kemudian diinterpretasikan menurut kategori hasil belajar yang dikemukakan oleh Djamarah dan Aswan (2002:121), yaitu :

Tabel 2

Tabel Kategori Tingkat Hasil Belajar

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

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi

Pada observasi awal yang telah dilakukan melalui diskusi dengan observer diketahui pada pelajaran matematika di SD Integral Al Amiin diperoleh informasi bahwa motivasi dan hasil belajar matematika siswa masih rendah terutama di kelas VI A, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bilangan bulat.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Berdasarkan permasalahan melalui data pada observasi awal, kemudian dibuat perencanaan tindakan untuk siklus I. Adapun tahap perencanaan tindakan untuk siklus I adalah:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran
- 2) Menyusun aturan permainan
- 3) Membuat soal tes hasil belajar matematika siswa yang memuat materi tentang bilangan bulat.
- 4) Membuat lembar observasi dan jurnal siswa.
- 5) Mempersiapkan sumber, alat dan bahan berupa buku paket matematika kelas VI, LKS, kartu peranan sebagai penjual dan pembeli, uang mainan, timbangan, buku, pensil, ballpoint, tas dan penggaris yang akan digunakan sebagai barang dagangan.
- 6) Mempersiapkan foto untuk dokumentasi.

b. Tindakan dan Observasi

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 08 Agustus 2018 pukul 09.30-10.40. Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta beberapa siswamaju ke depan kelas untuk menceritakan pengalaman dalam mengukur suatu bulat. Misalnya mengukur bulat badan, mengukur tinggi badan, membandingkan bulat benda sejenis dan tidak sejenis, mengidentifikasi jenis-jenis suatu benda kedalam ukuran bulat, mengurutkan benda yang paling ringan hingga paling bulat.

Pertemuan pertama ditutup dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, mengungkapkan gagasan mengenai permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan dalam permainan pengukuran. Pada pertemuan pertama ini, motivasi belajar matematika masih di dominasi oleh guru dan sesekali mengungkapkan gagasan.

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada Senin tanggal 20 Agustus 2018 pukul 08.00-09.10. Pertemuan ke dua ini adalah pelaksanaan dari permainan bilangan. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu guru bersama siswa menyiapkan tempat, sumber. Bahan dan alat yang akan digunakan. Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok satu kelompok terdiri dengan 4-5 orang siswa. Secara berkelompok siswabermain bilangan suatu benda dengan membagi peran, dua orang sebagai pengukur dan dua orang sebagai pencatat bilangan. Kemudian melakukan pengukuran dengan menggunakan kesetaraan satuan dalam perhitungan. Sebagai acuan dalam bermain, siswa diberikan format tabel dalam aturan permainan yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya.

Pada pertemuan ke dua ini aktivitas belajar matematika siswa sudah tampak. Aktivitas yang dapat diamati adalah membaca aturan permainan dan buku-buku yang menunjang dalam melaksanakan permainan, ikut serta dalam melakukan permainan serta berkerja sama dengan

siswa lain dalam kelompoknya. Selama permainan bilangan berlangsung keadaan kelas tidak terlalu tertib. Terdapat siswa yang mengobrol, corat-coret dan melamun. Sebagian siswa lain asyik dengan permainannya sendiri yang keluar dari aturan yang telah diterapkan.

Pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Agustus 2018, ini adalah pertemuan terakhir pada siklus I. Untuk mengetahui hasil belajar matematikasiswa diadakan tes hasil belajar matematika siswa yang pertama

c. Motivasi Belajar Matematika Siswa

Selama pembelajaran berlangsung pada siklus I, observer melakukan observasi yang dilakukan siswa di kelas melalui pretes dan postes. Secara garis besar jumlah siswa yang melakukan motivasi dapat dilihat pada daftar tabel dibawah ini.

Tabel 3
Motivasi Belajar Matematika

No	Motivasi yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	7	25,93
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat	3	11,11
3	Memperhatikan penjelasan guru Membaca	19	70,37
4	aturan permainan dan buku-buku	8	29,63
5	Ikut serta permainan	15	55,56
6	Berkerja sama dengan siswa lain dalam	14	51,85
7	bermain	17	62,96
8		19	70,37
9		27	100
10	Berdiskusi Membuat tabel Melakukan tes Mengungkapkan	18	66,67

Berdasarkan tabel 3 dapat terlihat bahwa motivasi belajar matematika siswa belum optimal. Ke sepuluh motivasi belajar matematika siswa belum semuanya dapat dilakukan oleh siswa. Terutama untuk motivasi menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat sebesar 11,11%, mengungkapkan gagasan 25,93% dan membaca aturan permainan dan buku sebesar 29,63%. Motivasi lainnya sudah tergolong ke dalam kategori sedang.

d. Hasil Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan tes hasil belajar matematika siswa pada siklus I diperoleh data hasil belajar matematika siswa dengan nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar seperti pada tabel 4

Tabel 4
Hasil Tes Hasil Belajar Matematika Siswa pada Siklus I

Siklus 1	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
Nilai ulangan harian	50,37	33,33
Hasil belajar matematika siswasiklus I	69,62	88,88

Berdasarkan tabel 4 dapat dibuat grafik sebagai berikut :

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 50,37 pada ulangan harian meningkat menjadi 69,62 pada hasil belajar matematika siswa siklus I dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 33,33% pada ulangan harian meningkat menjadi 88,88% pada hasil belajar matematika siswa siklus I.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I diketahui kesan dan pesan yang dirasakan oleh siswa melalui jurnal siswa. Dari jurnal siswa diperoleh pendapat bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran matematika dengan metode permainan bilangan. Siswa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu serius tetapi tetap dapat berkonsentrasi sehingga dapat menambah wawasan. Saran yang diajukan untuk pertemuan berikutnya adalah permainan sebaliknya dilakukan di luar kelas dan soal yang diberikan tidak terlalu banyak dan sulit.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tes hasil belajar matematika siswa dan refleksi pada siklus I, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan metode permainan jual beli. Dengan demikian perencanaan tindakan untuk siklus II adalah sebagai berikut :

1. Menyusun rencana pembelajaran.
2. Menyusun aturan permainan
3. Membuat soal tes hasil belajar matematika siswa.
4. Membuat lembar observasi
5. Mempersiapkan sumber, alat dan bahan berupa buku paket matematika kelas VI, LKS, kartu peranan sebagai pedagang dan pembeli serta uang mainan.
6. Mempersiapkan foto untuk dokumentasi

b. Tindakan dan observasi

Pertemuan ke keempat dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 5 September 2018 pukul 09.30-10.40. Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta siswa untuk menceritakan pengalamannya berbelanja di pasar?. Tanpa disebutkan nama, siswa bergantian maju ke depan kelas untuk menceritakan pengalamannya. Kemudian guru melakukan Tanya jawab mengenai motivasi berbelanja di pasar untuk mengetahui pemahaman siswa tentang cara menghitung bulat suatu benda dan perbandingan bulat beberapa buah benda. Siswa terlihat antusias dalam menjawab setiap soal yang dikemukakan oleh guru. Terlihat dari siswa yang menunjuk tangan dan saling berebut dalam menjawab. Kemudian guru memberikan satu contoh. Guru

membiarkan siswa mengerjakan contoh tersebut dengan bantuan buku-buku yang menunjang. Setelah dianggap cukup guru bersama siswa membahas soal tersebut hingga benar-benar paham mengenai satuan bulat, ton, kwintal, kg, dag, gram, cm, mg.

Pertemuan keempat ditutup dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, mengungkapkan gagasan permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan dalam permainan jual beli.

Pada pertemuan keempat ini, motivasi belajar matematika siswa terlihat aktif dimulai dari mendengarkan penjelasan guru, mengungkapkan gagasan, mengerjakan soal dan menyimpulkan materi.

Pertemuan ke lima dilaksanakan pada hari Senin tanggal 10 September 2018 pukul 08.00-09.10. Pertemuan ini adalah pelaksanaan permainan jual beli. Walaupun dilaksanakan di dalam ruangan siswa tetap semangat dalam melaksanakan permainan. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu guru memberikan informasi mengenai tujuan dari permainan kemudian bersama siswa menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat yang akan digunakan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. Secara berkelompok siswa bermain jual beli dengan membagi peran, satu orang sebagai penjual, satu orang sebagai pelayan toko dan dua orang sebagai konsumen kemudian melakukan permainan dengan uang mainan sebagai alat pembayarannya. Sebagai acuan dalam bermain, siswa diberikan format table dalam aturan permainan yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya.

Siswa tampak menghayati peran yang dimainkannya, di sela permainan terdengar siswa mengungkapkan gagasannya kepada guru “Nanti kalau saya besar saya mau jadi Pedagang, bu?”.

Pertemuan ke enam pada hari Rabu tanggal 12 September 2018 pukul 09.30-10.40 ini adalah pertemuan terakhir pada siklus II maka untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa diadakan tes hasil belajar matematika yang ke dua.

c. Motivasi belajar matematika siswa

Selama pembelajaran berlangsung pada siklus II, observer melakukan observasi yang dilakukan siswa di kelas. Secara garis besar jumlah siswa yang melakukan motivasi pada pertemuan kesatu dapat dilihat seperti pada tabel 5 dibawah ini

Tabel 5
Aktivitas Belajar Matematika

Menggunakan Metode Permainan Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Kelas VI A SD Integral Al Amiin Hidayatullah Timika Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Motivasi yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	15	55,56
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat	18	66,67
3		26	96,30
4	Memperhatikan penjelasan guru Membaca aturan permainan dan buku- buku	20	74,07
5		27	100
6	Ikut serta permainan	25	92,59
7	Berkerja sama dengan siswa lain dalam bermain	26	96,30
8		26	96,30
9	Berdiskusi Membuat tabel Melakukan tes	27	100
10	Mengungkapkan	24	88,89

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa motivasi belajar matematika siswa menunjukkan peningkatan yang memuaskan. Beberapa motivasi yang mengalami peningkatan terutama pada motivasi mengungkapkan gagasan sebesar 55,56%, menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat sebesar 66,67%, membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 74,04% . Dengan demikian motivasi belajar matematika siswa yang diamati masuk ke dalam kategori sedang.

d. Hasil Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan tes hasil belajar matematika siswa pada siklus II diperoleh data hasil belajar matematika siswa dengan nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar seperti pada tabel 6

Tabel 6
Hasil Tes Hasil Belajar Matematika Siswa pada Siklus II

Siklus II	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
Nilai ulangan harian	66,11	62,96
Hasil belajar matematika siswa siklus II	73,51	100

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 66,11 (Siklus I) meningkat menjadi 73,51 (Siklus II) dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 62,69% (Siklus I) meningkat menjadi 100% (Siklus II). Peningkatan ini cukup memuaskan karena persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 100% termasuk kategori istimewa.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, aktivitas dan hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang memuaskan dan indikator sudah dapat tercapai. Dengan demikian, penelitian ini terhenti pada siklus II.

Pembahasan

Secara umum aktivitas belajar matematika siswa tiap siklus mengalami peningkatan.

Aktivitas belajar matematika siswa yang masih rendah pada siklus I antara lain menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 11,11%, mengungkapkan gagasan sebesar 25,93% dan membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 29,63% aktivitas-aktivitas tersebut tergolong ke dalam kategori kurang.

Sementara pada siklus II, aktivitas belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 66,67%, mengungkapkan gagasan sebesar 55,56% dan untuk aktivitas membaca aturan permainan dan buku-buku mengalami peningkatan yaitu sebesar 74,04% yang tergolong ke dalam kategori sedang.

Dengan demikian seluruh aktivitas belajar matematika siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69.62 mengalami peningkatan sebesar 3,89 pada siklus II menjadi 73.51

Selain itu rata-rata kelas diperoleh pula persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 88,88% meningkat menjadi 100% pada siklus II. Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar ini kemudian meningkat lagi menjadi 100% yang termasuk dalam kategori Istimewa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan di kelas VI A SD Integral Al Amiin, pada pembelajaran Matematika, mendorong siswa melakukan aktivitas belajar mengajardengan baik sehingga memacu siswa untuk memperoleh prestasi belajar yang memuaskan. Dari 10 aktivitas yang diamati, 7 diantaranya sudah tergolong ke dalam kategori sedang dan 3 diantaranya termasuk ke dalam kategori kurang. Ketiga aktivitas tersebut naik secara bertahap pada setiap siklusnya, ketiga aktivitas tersebut adalah menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 25,93%, mengungkapkan gagasan sebesar 11,11% dan membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 29,63% dan masing-masing mengalami peningkatan, menjadi menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 55,56%, mengungkapkan gagasan sebesar 66,67% dan untuk aktivitas membaca aturan permainan dan buku-buku mengalami peningkatan yaitu sebesar 74,04%.

Berdasarkan data prestasi belajar matematika siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,62 meningkat menjadi 73,51 pada siklus II. Presentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga meningkat pada siklus I sebesar 88,88% (Kategori Baik), meningkat menjadi 100% (Kategori Istimewa) pada siklus II.

Dengan demikian metode permainan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar

matematika siswa SD Integral Al Amiin kelas VI A Semester satu Tahun Pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan jurnal siswa diketahui dengan penggunaan metode permainan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, belajar tidak terlalu tegang namun tetap berkonsentrasi. Siswa lebih cepat mengerti konsep Geometri dan pengukuran dengan menghayati peran yang dimainkan.

Saran

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

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Burhan Mustakim dan Ary Astuti. *Buku Paket Mata Pelajaran Matematika Untuk SD Kelas IV*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Djaramah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Madya, Suarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP - Yogyakarta.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Grafindo.
- Sudjana. 2000. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production
- Suherman dan Sukajaya. 1990. *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung : Wijaya Kusuma.