

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika melalui metode bermain kartu soal pada siswa kelas VI sekolah dasar

Eva Khuzaimah*

¹SDN 1 Padaan, Japaj, Blora, Dinas Pendidikan Kabupaten Blora Propinsi Jawa Tengah. Desa Padaan Kecamatan Japah Kabupaten Blora 58257, Indonesia

*khuzaimaheva@gmail.com

Abstract. *Classroom action research aims descriptively to find out the influence of the method of playing card questions on improving the ability to work on story problems in mathematics class VI in SD Negeri 1 in the 2017/ 2018 academic year. Subjects given the action are grade VI in SD Negeri 1 in the 2017/2018 academic year of 26 students and divided into 6 groups. The results of the study descriptively showed that the tendency of mathematics learning outcomes for Grade VI students of SD Negeri 1 Padaan was an increase, namely with the acquisition of an average score before the action was held at 59.69 and after the action was taken to be 66.5 thus meaning there was an increase in achievement by 6 , 81.*

Kata kunci: *learning outcomes, question cards, story problems, elementary school*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan orang tua. Kerja sama antara ketiga pihak diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa khususnya di SD masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata hasil penilaian prestasi belajar matematika yang masih belum memuaskan.

Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma, atau postulat dan akhirnya ke dalil [1]. Sedangkan hakikat matematika menurut Soejadi, memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif [2]. Soal didefinisikan sebagai sebarang tugas atau kegiatan dimana siswa belum mempunyai aturan atau metode penyelesaian dan juga siswa belum melihat bahwa ada metode penyelesaian khusus yang benar ” [3]. Soal cerita, disisi lain, jauh lebih erat kaitannya dengan kehidupan anak-anak dibandingkan dengan matematika sekolah. Soal cerita dirancang untuk mengantisipasi dan mengembangkan pemodelan matematika anak-anak di dunia nyata. Soal-soal cerita bisa diturunkan dari pengalaman di kelas, wisata lapangan, diskusi pada saat pelajaran atau dari literatur anak-anak [4]. Soal untuk belajar matematika juga memiliki ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri soal untuk belajar matematika adalah soal harus disesuaikan dengan kondisi siswa, soal harus dikaitkan dengan matematika yang akan dipelajari siswa, jawaban dan metode penyelesaian soal memerlukan justifikasi dan penjelasan [3]. Soal cerita merupakan salah satu bentuk dari soal tes uraian dimana tes uraian ini akan berfungsi untuk mendiagnosis kesulitan yang dialami siswa. Karena dalam soal tes cerita, siswa dituntut kemampuannya untuk mengorganisir jawaban yang meliputi

beberapa langkah yang harus dilakukan, sehingga soal cerita dapat digunakan sebagai indikator ketidakmampuan atau kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan seperangkat soal tes cerita.

Metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik – baik untuk mencapai maksud atau tujuan yang ditentukan [5]. Dalam melakukan pembelajaran guru menggunakan berbagai macam metode sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik yang pada akhirnya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu upaya guru merangsang pengembangan potensi siswa agar aktif dan memperoleh hasil belajar yang optimal, dalam penelitian ini ditawarkan metode diskusi dengan bermain kartu soal yakni metode pembelajaran dengan permainan kartu yang berisi pertanyaan – pertanyaan atau soal – soal yang disusun oleh siswa sendiri / group / guru secara bersama. Hasil belajar siswa yang dibimbing oleh temannya dengan pengarahan dari guru tidak kalah baik, bahkan menurut pengamatan hasil belajar siswa yang membimbing sendiri pun juga naik akibat mereka melaksanakan tugas sebagai pembimbing.

Namun mengingat kondisi peserta didik di sekolah kami khususnya pada mata pelajaran matematika prestasinya masih jauh dari yang diharapkan. Peserta didik kami umumnya mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal cerita. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya kesalahan yang dibuat siswa pada saat mengerjakan ulangan harian dalam bentuk soal cerita. Umumnya para siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal cerita sehingga tidak dapat mengerjakannya dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah kami masih rendah. Ada 11 siswa dari jumlah 26 yang belum mencapai KKM sehingga prosentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 58 % . Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VI SD Negeri 1 Padaan pada mata pelajaran matematika tentang soal cerita yaitu 59,69, jadi masih belum mencapai KKM yang ditentukan.

Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan permasalahan umum yang dijumpai ternyata peserta didik banyak yang mengalami kesulitan di antaranya : dalam pengerjaan hitung campuran, menyelesaikan masalah suku yang belum diketahui, pengerjaan pecahan, serta pengerjaan soal cerita. Dengan alasan - alasan yang disampaikan di atas maka penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan mengadakan penelitian melalui metode bermain kartu soal. Menurut Dave Meier, di tengah permainan kita paling dekat dengan kekuatan penuh kita [6]. Kesenangan bermain yang tidak terhalang melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh, melatih kesehatan, dan membuat kita merasa hidup sepenuhnya. Bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka tercapai dalam sebuah permainan. Permainan belajar yang menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh dan tidak terhalang dapat memberi banyak sumbangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu Apakah metode bermain kartu dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika dapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Padaan tahun pelajaran 2017 / 2018?

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode bermain kartu dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika dapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Padaan tahun pelajaran 2017 / 2018.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas dengan Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang metode bermain kartu soal dan hasil belajar yang dicapai baik sebelum penggunaan metode tersebut atau sesudahnya, serta kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Data penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Sedangkan teknik pengumpulan data berupa tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok [7]. Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita. Data ini dapat divalidasi melalui tehnik triangulasi dimana teknik ini memeriksa validitas data dengan memanfaatkan sarana diluar data untuk keperluan pengecekan atau perbandingan data itu [8].

Teknik pemeriksaan keabsahan data (validitas data) dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Teknik triangulasi menurut Sugiyono teknik triangulasi merupakan teknik pengumpulan data data dan

sumber yang telah ada [9]. Teknik triangulasi yang digunakan antara lain berupa: Triangulasi sumber data dan triangulasi metode pengumpulan data, hal ini dilakukan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam mengerjakan soal-soal dan faktor penyebabnya, dengan cara peneliti melaksanakan tes formatif pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Padaan materi tentang soal cerita serta melakukan diskusi dengan teman sejawat tentang pelaksanaan pembelajaran secara menyeluruh termasuk tentang model pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

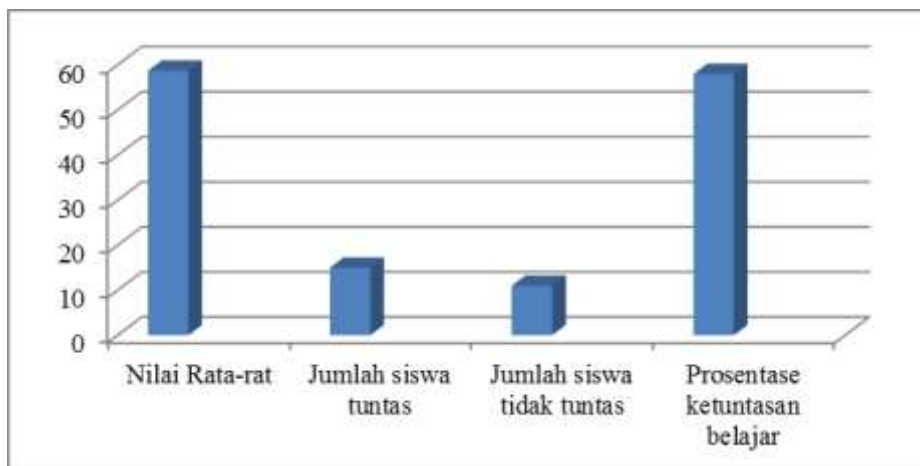
3. Hasil dan Pembahasan

Dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini mengingat kondisi peserta didik di sekolah kami khususnya pada mata pelajaran matematika prestasinya masih jauh dari yang diharapkan. Peserta didik kami umumnya mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal cerita. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya kesalahan yang dibuat siswa pada saat mengerjakan ulangan harian dalam bentuk soal cerita. Umumnya para siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal cerita sehingga tidak dapat mengerjakannya dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah kami masih rendah.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Pra Siklus

No	Uraian	Hasil Belajar Siswa
1	Nilai Rata-rata	59,69
2	Jumlah Siswa yang Tuntas	15
3	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	11
4	Prosentase Ketuntasan Belajar	58 %

Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam diagram berikut ini:



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Pra Siklus

Dari hasil data di atas, dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas. Ada 11 siswa dari jumlah 26 yang belum mencapai KKM sehingga prosentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 58 % . Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VI SD Negeri 1 Padaan pada mata pelajaran matematika tentang soal cerita yaitu 59,69, jadi masih belum mencapai KKM yang ditentukan.

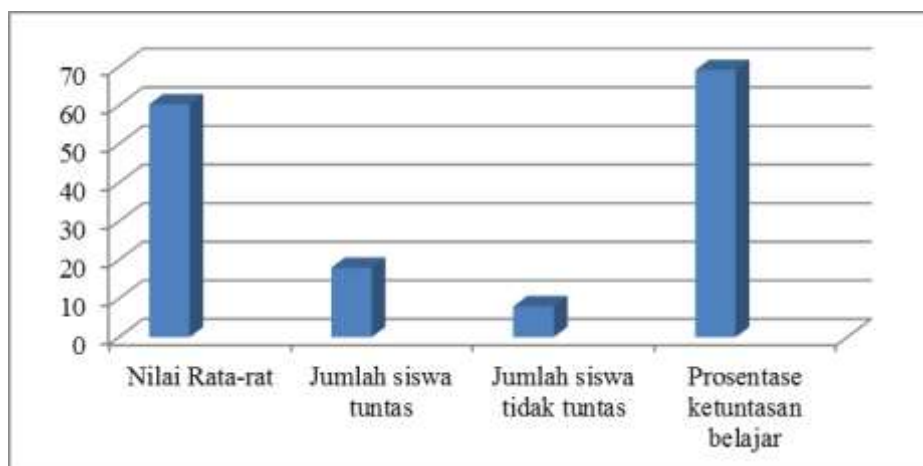
Bertolak hasil pelaksanaan siklus I metode bermain kartu soal tentang soal cerita mata pelajaran matematika di kelas VI SD Negeri 1 Padaan diperoleh hasil penilaian tes hasil belajar yang telah dilakukan. Berikut ini rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus I:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Siklus I

No	Uraian	Hasil Belajar Siswa
1	Nilai Rata-rata	60,3

2	Jumlah Siswa yang Tuntas	18
3	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	8
4	Prosentase Ketuntasan Belajar	69,2 %

Dari data pada tabel 2 dapat diketahui jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa sedangkan 8 siswa belum tuntas sehingga prosentase ketuntasan dapat diperoleh 69,2 %, pada siklus ini nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 60,3. Untuk jelasnya dapat digambarkan dalam diagram berikut ini:



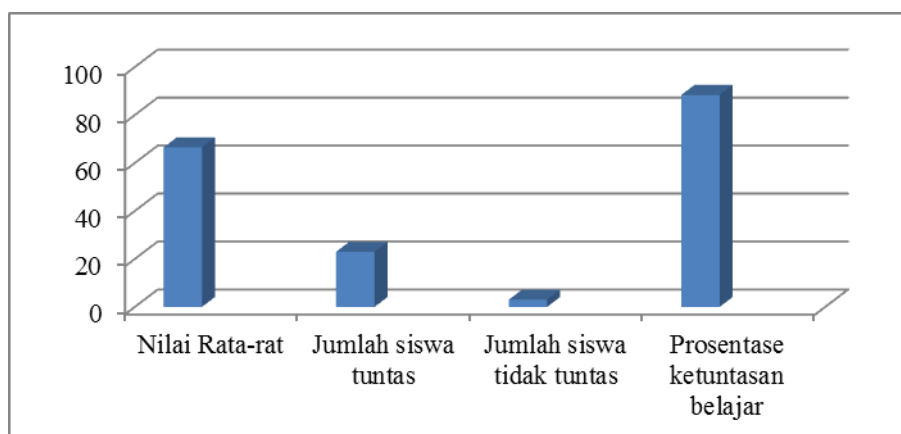
Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Siklus I

Dari hasil pelaksanaan siklus II metode bermain kartu soal tentang operasi hitung bilangan bulat di kelas VI SD Negeri 1 Padaan diperoleh hasil penilaian tes hasil belajar yang telah dilakukan. Hasil yang didapatkan siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pada siklus I (terlampir). Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi penilaian hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar siklus II

No	Uraian	Hasil Belajar Siswa
1	Nilai Rata-rata	66,5
2	Jumlah Siswa yang Tuntas	23
3	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	3
4	Prosentase Ketuntasan Belajar	88,4 %

Dari data di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan metode bermain kartu soal tentang soal cerita pada mata pelajaran matematika di kelas VI SD Negeri 1 Padaan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 66,5. Dari 26 siswa, sebanyak 3 siswa yang tidak tuntas karena nilai yang diperoleh belum mencapai KKM yang diharapkan. Nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 60 sehingga prosentase ketuntasan siswa yang diperoleh adalah sebesar 88,4 %, jadi dapat diketahui dari hasil tiap siswa sudah banyak mengalami ketuntasan karena nilai yang diperoleh siswa telah mengalami ketuntasan sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah. Untuk memperjelas data di atas dapat digambarkan dalam diagram berikut ini:



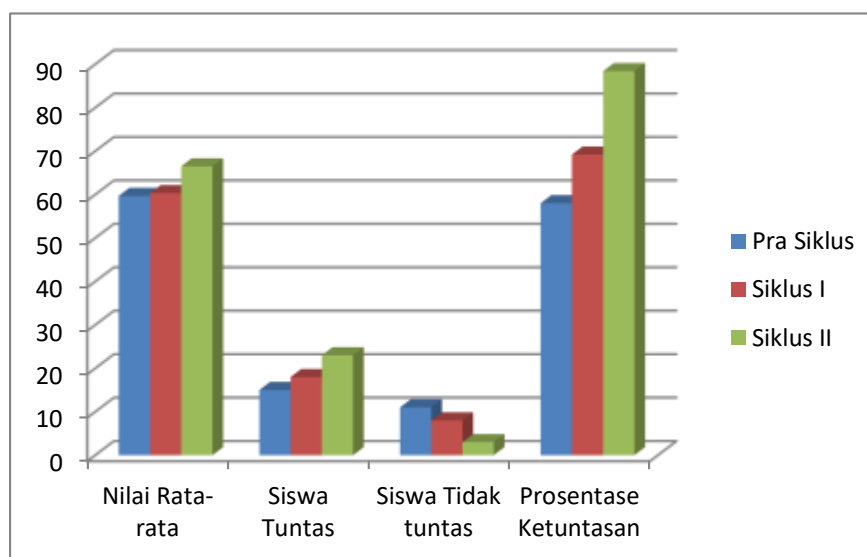
Gambar 3. Diagram Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar siklus II

Pada Pelaksanaan penelitian yang dilakukan peneliti dapat dibandingkan hasil belajar siswa baik pada pra siklus, siklus I, dan siklus II pelajaran matematika tentang materi soal cerita kelas VI SD Negeri 1 Padaan. Dari data yang diperoleh peneliti dapat ditampilkan tabel berikut ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Tiap Siklus

No	Uraian	Hasil Belajar Siswa		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	59,69	60,3	66,5
2	Jumlah Siswa Tuntas	15	18	23
3	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	11	8	3
4	Prosentase Ketuntasan Belajar	58 %	69,2 %	88,4 %

Dari data tabel 4 tentang rekapitulasi hasil belajar tiap siklus menyebutkan bahwa ada peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika kelas VI SD Negeri 1 Padaan tentang soal cerita, untuk nilai rata-rata kelas dari pra siklus dengan nilai 59,69 di siklus I meningkat menjadi 60,3 sedangkan di siklus II jauh lebih bagus dengan nilai rata-rata 66,5. Begitu pula dengan prosentase ketuntasan belajar dari pra siklus yang hanya 58 % di siklus lanjutan meningkat menjadi 69,2 % di siklus I dan 88,4 % di siklus II. Data tersebut dapat diperkuat dengan gambar di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Tiap Siklus

Kegunaan permainan kartu bilangan adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam memahami suatu pokok bahasan tertentu dalam pembelajaran matematika [10]. Permainan dengan kartu juga dikemukakan oleh Silbermen sebagai pembelajaran kooperatif tipe index card match kartu bilangan (mencocokkan kartu indeks) adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran [11]. Sudjana (2005) mengemukakan ada enam fungsi pokok dari alat peraga dalam proses belajar mengajar [12]. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi alat peraga adalah sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, sebagai media dalam menanamkan konsep-konsep matematika dan mempercepat proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya bahwa permainan kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa [13, 14, 15].

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 1 Padaan dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata dalam perolehan hasil belajar siswa dari yang semula 59,69 menjadi 66,5 sehingga prestasi belajar matematika meningkat sebesar 6,81.

5. Referensi

- [1] Ruseffendi, E.T. 1993. *Pendidikan Matematika 3 Modu 1 – 5*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- [2] Soejadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdikbud.
- [3] Van De,Walle John. 2008. *Elementary and Middle School Mathematics, Sixth Edition, Alih Bahasa oleh Suyono*. Jakarta: Erlangga
- [4] Fosnot. 2008. *Enquiring teachers, enquiring learners: A constructivist approach for teaching*. New York: Columbia University.
- [5] KBBI, 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 21 Januari 2020].
- [6] Dave Meier. 2005. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung : Kaifa.
- [7] Suharsimi Arikunto. 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- [8] Moleong, Lexy J. 1995. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- [9] Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Pujiati. 2007. *Penggunaan Alat Peraga Matematika SD*. Jakarta. Depdikbud.
- [11] Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Bealajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- [12] Nana Sudjana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung
- [13] Mulyasni. 2016. Permainan Kartu Bilangan Sebagai Alat Peraga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn 010 Ujung Batu. *Jurnal Primary PGSD*, **5(3)**, 361-367.
- [14] Lestari, dkk. 2018. Pengaruh Media Kartu Permainan Uno Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Membandingkan Pecahan Sederhana, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa PGSD*, **5(2)**.
- [15] Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. 2015. Pengembangan media permainan kartu uno untuk meningkatkan pemahaman konsep dan karakter siswa kelas VIII tema optik. *Unnes Science Education Journal*, **4 (1)**, 711-719.