

Utilization Of Number Card Media in Comparisioning and Ordering Two Number to Two Number Using The Game Method to Increase Mathematics Learning Outcomes for Class 1 State Elementary School Karanganyar 03 District Gandrungmangu 2018/2019

Tati Budiarti

SD Negeri Karanganyar 03
tatibudiarti31@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

This classroom action research is motivated by low math scores. This study aims to increase the motivation and learning activity of grade I students at SD Negeri Karanganyar 03 through a game learning model using number cards in the Mathematics subject, comparing and sorting two numbers to two numbers. In the pre-cycle that completed 8 students with a completeness percentage of 38% incomplete 13 students with a completeness percentage of 62%, in the first cycle which was completed 12 students with a completeness percentage of 57% incomplete 9 students with a completeness percentage of 43% and in the second cycle which was completed 18 students with a completeness percentage of 86% did not complete 3 students with a completeness percentage of 14%.

Keywords: *learning outcomes, game methods, media*

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini di latar belakang oleh rendahnya nilai Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa kelas I SD Negeri Karanganyar 03 melalui model pembelajaran permainan menggunakan kartu bilangan pada mata pelajaran Matematika materi membandingkan dan mengurutkan dua bilangan sampai dua angka. Pada pra siklus yang tuntas 8 siswa dengan persentase ketuntasan 38% tidak tuntas 13 siswa dengan persentase ketuntasan 62%, pada siklus I yang tuntas 12 siswa dengan persentase ketuntasan 57% tidak tuntas 9 siswa dengan persentase ketuntasan 43% dan pada siklus 2 yang tuntas 18 siswa dengan persentase ketuntasan 86% tidak tuntas 3 siswa dengan persentase ketuntasan 14%.

Kata kunci: *hasil belajar, metode permainan, media*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil ulangan harian mata pelajaran matematika kelas I tahun ajaran 2018/2019 semester 2 SD Negeri Karanganyar 03 bahwa siswa yang tuntas dari 21 siswa, ada 13 siswa yang nilainya tidak mencapai KKM dengan rentang nilai 50-65, dan 8 siswa yang dapat melebihi KKM dengan rentang nilai 70-100.

Dalam pembelajaran matematika ini guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan masih jarang dalam menggunakan media dalam menyampaikan pelajaran Matematika sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu interaksi siswa dengan guru belum terlihat, siswa belum aktif bertanya selama proses 2 pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar mata pelajaran Matematika tentang membandingkan dan mengurutkan dua bilangan sampai dua angka. Maka guru akan menggunakan media berupa kartu bilangan.

Kartu bilangan adalah media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran Matematika kompetensi dasar membandingkan dan mengurutkan dua bilangan sampai dua angka. Hal tersebut karena kartu bilangan memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. yaitu sederhana, mudah digunakan, mudah disimpan, memperlancar pembelajaran, dan sesuai dengan topik yang diajarkan. Selain itu kartu bilangan merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat semi konkret sehingga sesuai dengan karakteristik siswa yang bersifat operasional konkret.

Menurut Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget bahwa tahapan tahapan perkembangan kognitif adalah tahap sensory motorik (0–2 tahun), pra-operasional (2–7 tahun), operasional konkret (7–11 tahun) dan operasional formal (11–15 tahun).

Metode permainan adalah suatu cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira (Saefudin, 2012; Sutikno, 2014). Karena anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret, pembelajaran sebaiknya menggunakan alat bantu atau media pembelajaran.

Menurut Ismail dkk (Hamzah, 2014: 48) Matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Menurut Falahudin (2014:108) media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim informasi ke penerima informasi. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* (dalam Sadiman, dkk, 2010:6) mengartikan media sebagai segala bentuk alat atau benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran yang dirancang baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa. Media pembelajaran tersebut berhasil menyalurkan pesan atau bahan ajar apabila kemudian terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa.

Menurut Anitah, S.(2010) media kartu bilangan merupakan suatu jenis hitungan yang dicontohkan lewat benda sebagai media hitung. Media kartu bilangan ini akan lebih mendorong siswa untuk menghitung mengenai apa yang mereka lihat. Oleh karena itu, kartu bilangan harus disesuaikan dengan perkembangan usia dan kondisi lingkungan siswa. Selain itu, guru sebagai pembimbing dapat menerapkan yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Keunggulan menggunakan media kartu bilangan :

- a. Merangsang kreatifitas anak didik dalam melakukan praktek menghitung.
- b. Mengembangkan ketrampilan dalam berhitung.
- c. Memperluas wawasan anak didik.
- d. Meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat berfikir kritis.

Menurut Nana Sudjana (2009: 3) bahwa hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.

Tujuan penelitian ini untuk menerapkan penggunaan model pembelajaran permainan menggunakan media kartu bilangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa kelas I SD Negeri Karanganyar 03 melalui model pembelajaran permainan menggunakan kartu bilangan pada mata pelajaran Matematika materi membandingkan dan mengurutkan dua bilangan sampai dua angka.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh guru kelas. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD Negeri Karanganyar 03 tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 21 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Pelaksanaan penelitian pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 15 April 2019. Untuk kegiatan pra siklus dilaksanakan pada hari Rabu, 17 April 2019, siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin, 22 April 2019 dan pada siklus ke kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 25 April 2019.

Analisis penelitian melalui pengamatan, dan tes formatif pada saat pembelajaran berlangsung serta menuliskan hal-hal yang dibutuhkan sebagai data. Berikut adalah langkah-langkah dalam analisis data peneliti antara lain :

- Hasil post tes siklus 1 dengan mencari jumlah siswa yang sudah tuntas KKM.
- Hasil post tes siklus 2 dengan mencari jumlah siswa yang sudah tuntas KKM.
- Dapat membandingkan nilai yang tuntas yang telah mencapai KKM dari nilai Pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

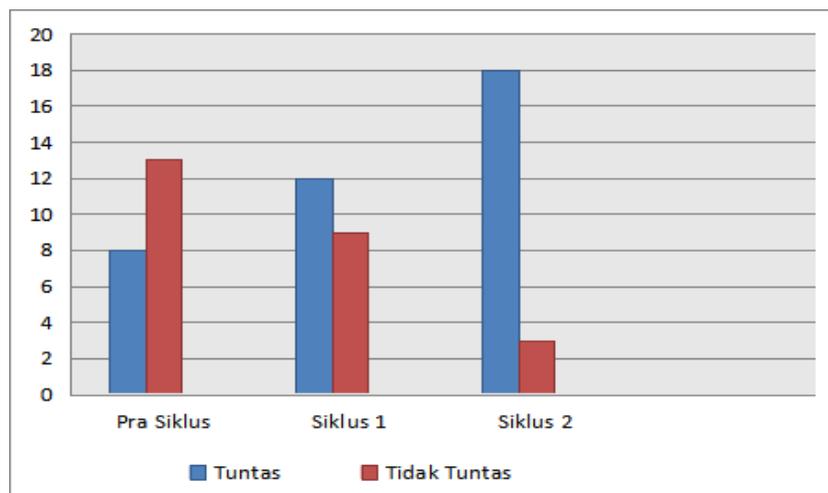
Penerapan metode permainan dengan media kartu bilangan pada pembelajaran Matematika tentang materi membandingkan dan mengurutkan dua bilangan sampai dua angka yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran ini diterapkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil data pra siklus di atas yang telah mencapai nilai kriteria ketentuan minimal sebanyak 8 siswa dari 21 siswa. Pada siklus 1 mengalami kenaikan yaitu siswa dapat mencapai nilai kriteria ketentuan minimal sebanyak 12 siswa dari 21 siswa. Kemudian pada siklus 2 juga mengalami kenaikan pada pembelajaran, siswa yang mencapai nilai kriteria ketentuan minimal sebanyak 18 siswa dari 21 siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan penerapan metode permainan dengan media kartu bilangan dalam pembelajaran Matematika materi membandingkan dan mengurutkan dua bilangan sampai dua angka dapat meningkatkan hasil belajar dari setiap siklus.

Table 4.4 Rekapitulasi Hasil Tes Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

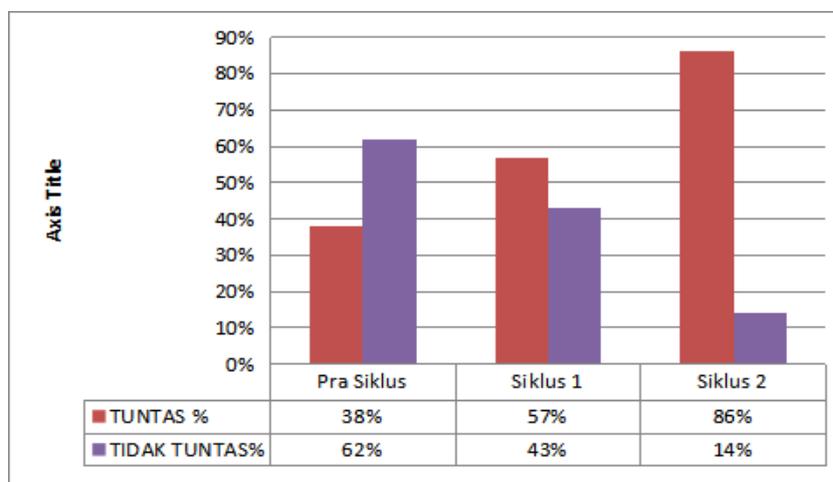
| No | KEGIATAN | JUMLAH SISWA | | | |
|----|------------|--------------|------|--------------|------|
| | | TUNTAS | % | TIDAK TUNTAS | % |
| 1 | Pra Siklus | 8 Anak | 38 % | 13 Anak | 62 % |
| 2 | Siklus 1 | 12 Anak | 57 % | 9 Anak | 43% |
| 3 | Siklus 2 | 18 Anak | 86 % | 3 Anak | 14% |

Kemudian peningkatan hasil belajar tentang materi membandingkan dan mengurutkan dua bilangan sampai dua angka pembelajaran matematika siswa kelas 1 juga dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 1. Diagram Hasil Pengamatan Proses pembelajaran dari Siklus 1 dan 2

Hasil pengamatan proses pembelajaran dari siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan, namun disamping itu masih terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan. Kekurangan tersebut seperti peneliti tidak memberikan tugas atau pekerjaan rumah (PR), harapan peneliti pada siklus 1 belum tercapai, dan kelebihan adalah dengan penerapan metode permainan dan media kartu bilangan pada siklus 2 sudah tercapai walaupun belum 100 % dan masih ada siswa yang belum memenuhi nilai ketuntasan. Dari diagram diatas dapat dibuat diagram persentase ketuntasan sebagai berikut :



Gambar 2. Diagram Persentase Letuntasan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas membawa dampak positif dalam pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan. Hasil pembelajaran dengan menerapkan metode permainan menggunakan media kartu bilangan yang dilakukan peneliti lebih efektif dan membuat siswa lebih aktif dan tertarik serta memiliki tanggung jawab sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Dengan menerapkan metode permainan menggunakan kartu bilangan, dari 21 siswa yang tuntas pada pra siklus 8 siswa tidak tuntas 13 siswa, pada siklus I siswa yang tuntas 12 siswa yang tidak tuntas 9 siswa dan pada siklus 2 yang tuntas 18 siswa tidak

tuntas 3 dengan persentase ketuntasan awal pra siklus tuntas 38% tidak tuntas 62%, pada siklus I naik tuntas 57% tidak tuntas.

Mengingat pentingnya menerapkan metode permainan menggunakan media kartu bilangan dalam proses pembelajaran maka guru perlu menguasai berbagai metode yang membuat siswa senang belajar. Salah satu metode pembelajaran dan media yang dapat digunakan oleh guru dalam rangka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan metode permainan menggunakan media kartu bilangan. Sehubungan dengan itu peneliti menyarankan kepada :

1. Guru

Sedapat mungkin guru perlu memilih metode dan media pembelajaran yang dapat menstimulasi siswa agar senang belajar. Dengan demikian proses pembelajaran akan berlangsung secara kondusif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2. Sekolah

Pihak sekolah perlu melakukan pembinaan secara intensif dengan memanfaatkan wadah pembinaan yang ada di sekolah dalam rangka peningkatan kualitas profesional bagi guru-guru yang ada di lingkungan kerjanya. Serta penyediaan media yang memadai sehingga dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S.(2010). Media Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Andang Ismail. (2009). Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta: Pilar Media
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta
- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Falahudin, Iwan. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya* 4(1): 104-117.
- Hamzah, dkk. 2014. Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Ina Publikatama
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Sagala. (2010). Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar. Bandung: Alfabeta.