

Efforts to Improve Motivation and Learning Outcomes In Mathematics Using Game Methods In Class VI Of Elementary School

Hendriyansyah

SD Negeri 1 Kerten
hendriazzahid@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

The research was motivated by the low motivation and learning outcomes of students at SD Negeri 1 Kerten for the 2021/2022 academic year. Several problems were found. For mathematics lessons, the average score obtained by class VI students on integer operations material, the percentage of students who achieved the standard of learning completeness was 39.58%. This value is very far from the KKM set at SD Negeri 1 Kerten, which is 66%. Based on the research results, it shows that learning using the game method in class VI of SD Negeri 1 Kerten, in Mathematics learning, encourages students to carry out teaching and learning activities well, thereby encouraging students to obtain satisfactory learning achievements. Based on data on student mathematics learning achievement, the class average score in cycle I was 69.62, increasing to 73.51 in cycle II. The percentage of students who achieved the completion standard also increased in cycle I by 88.88% (Good Category), increasing to 100% (Special Category) in cycle II. In this way, the game method can increase the mathematics learning activity and achievement of students at SD Negeri 1 Kerten class VI Semester one of the 2021/2022 academic year.

Keywords: *motivation, game method, mathematics*

Abstrak

Penelitian dilatar belakangi rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik SD Negeri 1 Kerten Tahun Pelajaran 2021/ 2022. Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan. Untuk pelajaran matematika nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VI pada materi operasi bilangan bulat persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 39,58%. Nilai ini sangatlah jauh dari KKM yang ditetapkan di SD Negeri 1 Kerten yaitu sebesar 66%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan di kelas VI SD Negeri 1 Kerten, pada pembelajaran Matematika, mendorong siswa melakukan aktivitas belajar mengajar dengan baik sehingga memacu siswa untuk memperoleh prestasi belajar yang memuaskan. 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 Negeri 1 Kerten kelas VI Semester satu Tahun Pelajaran 2021/ 2022.

Kata kunci: *motivasi, metode permainan, matematika*



PENDAHULUAN

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.

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 ke dalam 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 Negeri 1 Kerten yaitu sebesar 66%.

Rendahnya hasil belajar yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa SD Negeri 1 Kerten pada siswa kelas VI 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.

METODE

1. Metode Penelitian.

Berdasarkan pertimbangan dari tujuan penelitian ini, metode penelitian yang dianggap tepat adalah metode penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas yang lebih dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom 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.

2. 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).

3. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

- a. Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa
- b. Tes Hasil Belajar
- c. Lembar Observasi
- d. Jurnal Siswa
- e. Foto

4. Teknik Analisis Data
 - a. Data Motivasi Belajar Matematika Siswa
 - b. Data Hasil Belajar Matematika Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 1. 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 aturan permainan dan buku-buku	19	70,37
4	Ikut serta permainan	8	29,63
5	Berkerja sama dengan siswa lain dalam bermain	15	55,56
6	Berdiskusi	14	51,85
7	Membuat tabel	17	62,96
8	Melakukan tes	19	70,37
9	Mengungkapkan	27	100
10		18	66,67

Berdasarkan tabel 1. 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.

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 2

Tabel 2. 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 siswa siklus I	69,62	88,88

Berdasarkan tabel 2 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.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I ternyata belum seluruhnya siswa mengikuti permainan dan pemanfaatan waktu yang digunakan kurang efektif. Upaya yang dapat guru lakukan adalah dengan merombak kelompok menjadi heterogen dan guru bersifat lebih tegas agar siswa lebih serius dalam mengikuti pembelajaran.

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 4.4 dibawah ini.

Tabel 3. Aktivitas Belajar Matematika

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

Berdasarkan tabel 4 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.

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 4

Tabel 4. Hasil Tes Hasil Belajar Matematika Siswa pada Siklus II

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

Berdasarkan tabel 4 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.

Menurut Jean Piaget dalam (Penny, 2012: 178-179) tahap perkembangan kognitif dan moral pada anak sekolah dasar, anak-anak belajar melalui permainan di lapangan bermain dengan berinteraksi bersama rekan sebayanya. Supaya perkembangan kognitif anak-anak berjalan baik, dibutuhkan salah satu bentuk pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi lebih baik.

Teori permainan mampu menjelaskan bahwa permainan sangat penting bagi kehidupan anak. Bermain merupakan bagian dari kehidupan anak. Konteks permainan biasanya diakrabi dan bebas stres, juga melibatkan pilihan bebas. Dengan menggunakan media permainan dalam kegiatan belajar, maka ada penyeragaman penafsiran dari guru mata pelajaran terhadap mata pelajaran yang akan di sampaikan kepada siswa. Dengan permainan proses pembelajaran lebih menarik.

Menurut Moeslichatoen dalam Budiyati (2014:41), pelaksanaan kegiatan bermain dalam pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa langkah. Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan permainan meliputi kegiatan pra-bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

Susanto (2009:20) menyatakan bahwa permainan dapat berfungsi memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan diakhir pertemuan. Dengan games, kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat. Selain itu, siswa akan menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan di kelas VI SD Negeri 1 Kerten, pada pembelajaran Matematika, mendorong siswa melakukan aktivitas belajar dengan 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 Negeri 1 Kerten kelas VI Semester satu Tahun Pelajaran 2021/ 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto,dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Budiyati. E. (2013). *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Krogowan, Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2013/2014*
- Burhan Mustakim dan Ary Astuti. (2012). *Buku Paket Mata Pelajaran Matematika Untuk SD Kelas IV*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Djaramah, Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Kawuryan.S.P. (2016).*Implementasi Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*.
- 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.
- Susanto. E. (2009). *60 Games Untuk Mengajar, Membuka dan Menutup Pelajaran*. Yogyakarta: Lambung Kita.