

Peningkatan Pemahaman Perkalian Bilangan dengan Menggunakan Metode Bermain Siswa Kelas III SD N 3 Kalikotes

Chitra Novellia

SD N 3 Kalikotes
chitra086@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

This research aims to improve the understanding of multiplication among third-grade students by employing a play-based method. Conducted using the Classroom Action Research approach, the study spans a two-week period, comprising two cycles. Each cycle consists of two two-hour sessions. The research is conducted with 26 students from the first semester of the third-grade class at SD N 3 Kalikotes Klaten for the academic year 2021/2022. Data collection involves written tests conducted at the end of each cycle, accompanied by observations during each session. The data analysis utilizes descriptive analysis, involving the calculation of average scores and the determination of Minimum Completeness Criteria (KKM). The Classroom Action Research, employing a play-based method in teaching multiplication to third-grade students, has shown an improvement in their understanding of the material.

Key words: *Understanding Multiplication Numbers, Game Method.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman perkalian bilangan siswa kelas III dengan menggunakan metode bermain. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam waktu 2 minggu, yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan dua jam Pelajaran. Setting penelitian adalah siswa kelas III semester I SD N 3 Kalikotes Klaten yang berjumlah 26 siswa tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data dengan tes tertulis yang dilakukan setiap akhir siklus dan observasi dilakukan setiap pertemuan. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yaitu analisis yang dilakukan dengan cara menghitung nilai rata-rata dan pencapaian KKM. Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode bermain dalam pembelajaran matematika kelas III pada materi perkalian bilangan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi tersebut.

Kata kunci : Pemahaman Perkalian Bilangan, Metode Bermain.

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

Pembelajaran matematika menurut pandangan siswa merupakan pembelajaran yang paling ditakuti atau harus di jauhi. Sedangkan dalam kehidupan sehari-hari kita sering bertemu dengan peristiwa-peristiwa yang ada kaitannya dengan matematika (ilmu pasti) secara langsung dan tidak langsung. Contohnya, seorang pedagang memerlukan ilmu berhitung, petani memerlukan perhitungan cuaca dan musim, kita meloncati lubang memerlukan matematika yaitu pengetahuan tentang jarak, seorang buruh memerlukan perhitungan gaji, seorang majikan memerlukan data statistik, seorang tukang kayu memerlukan pengetahuan gambar-gambar geometris dan sebagainya.

Kunci utama pembelajaran matematika dikatakan berhasil adalah daya serap dan keaktifan siswa. Daya serap dan keaktifan siswa dalam pembelajaran ditandai dengan seberapa besar intensitas siswa dalam mengerjakan soal nilai hasilnya ≥ 70 . Dalam kenyataannya kedua hal itu sulit sekali diterapkan apabila siswa sebelumnya sudah tidak tertarik dengan pembelajaran matematika.

Permasalahan tersebut muncul pada waktu penulis mengajar di SD Negeri 3 Kalikotes Klaten. Selama mengajar penulis mengamati bahwa kebanyakan siswa dalam pemahaman materi matematika masih rendah walaupun mereka tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan penulis. Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya (1) faktor internal yaitu yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kurangnya minat dan motivasi peserta didik saat pembelajaran matematika (2) faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa, seperti metode guru yang tidak menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, mengingat pentingnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika maka penulis merasa tertarik untuk membahasnya sekaligus untuk memperbaiki mutu pendidikan. Menurut peneliti, lemahnya pemahaman siswa mungkin disebabkan oleh kurangnya kreatifitas pengajar dalam mengembangkan metode belajar. Penulis mencoba untuk menawarkan sebuah pemecahan masalah tersebut dengan satu tindakan nyata demi tercapainya hasil yang optimal, di sini penulis menggunakan metode bermain karena dapat dilihat bahwa siswa adalah anak yang masih berada pada usia bermain. Haryati, T. (2019) menyatakan bahwa: 1) Penerapan metode bermain sambil belajar dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan materi mata uang dan 2) Penerapan metode belajar sambil bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Penulis ingin sekali membuat argumen bahwa matematika sangat menarik jika kita lakukan dengan metode bermain.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam waktu dua minggu, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan dua jam pelajaran. Penulis mencoba menggunakan metode bermain kartu keberuntungan pada siklus pertama dan menggunakan metode bermain arisan pada siklus ke dua. Penggunaan metode bermain berpedoman dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat pada materi perkalian bilangan. Dalam penelitian penulis membatasi hanya mata pelajaran matematika pada kompetensi dasar, melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka, karena perkalian bilangan dalam kompetensi dasar tersebut KKM yang diharapkan belum tercapai. Teknik pengumpulan data dengan tes tertulis yang dilakukan setiap akhir siklus dan observasi dilakukan setiap pertemuan. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yaitu analisis yang dilakukan dengan cara menghitung nilai rata-rata dan pencapaian KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman perkalian bilangan dengan menggunakan metode bermain peserta didik kelas III semester I SD Negeri 3 Kalikotes Klaten tahun pelajaran 2021/2022. Dari uraian diatas penulis mengambil judul: Peningkatan Pemahaman Perkalian Bilangan dengan

Menggunakan Metode Bermain Siswa Kelas III SD Negeri 3 Kalikotes Klaten Tahun Pelajaran 2021/2022.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK ini merupakan proses siklus mulai tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi yang mungkin diikuti dengan perencanaan ulang (Kunandar 2013). Subjek yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas III semester I SD Negeri 3 Kalikotes Klaten yang berjumlah 26 siswa tahun pelajaran 2021/2022.

A. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini terdapat 2 macam data, yaitu data yang berkaitan dengan pemahaman perkalian siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran. Data tentang penggunaan metode bermain sesuai dengan pemahaman perkalian peserta didik diukur dengan tes pemahaman atau ulangan, sedangkan data yang berkaitan dengan respon siswa terhadap pembelajaran diukur dengan lembar pengamatan.

B. Instrumen

Penelitian ini akan menggunakan 2 jenis instrumen, yaitu :

1. Tes tertulis (soal tes pemahaman)

Soal tes pemahaman berupa soal isian yang dikembangkan sendiri oleh penulis. Soal isian berjumlah 10 nomor, yang masing-masing nomor mempunyai bobot 2. Dengan ketentuan: Skor 2 : Jika jawaban benar, Skor 0 : Jika jawaban salah

2. Lembar Pengamatan

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas belajar siswa. Analisis data dalam penelitian ini yaitu data yang bersifat kualitatif berupa informasi berbentuk data observasi aktivitas belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus pertama telah dilaksanakan pemahaman perkalian bilangan dengan kartu keberuntungan. Pada pelaksanaan siklus pertama, tidak semua siswa memahami perkalian bilangan, karena siswa baru pertama kali menyelesaikan soal perkalian bilangan melalui konsep perkalian. Namun demikian, berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap pembelajaran mencapai 61,53 %.

Selain itu, pemahaman siswa dalam melakukan pemahaman perkalian bilangan pada siklus pertama juga cukup baik. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian bahwa rata-rata kelas pada siklus pertama mencapai 56,15. Karena hasil penelitian yang dicapai pada siklus pertama belum mencapai kriteria keberhasilan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus kedua.

Pada siklus kedua telah dilaksanakan metode bermain arisan. Siswa fokus dalam mengikuti pembelajaran perkalian bilangan dengan langkah pemahaman konsep perkalian. Pada siklus kedua, siswa lebih memahami pembelajaran perkalian bilangan dengan langkah pemahaman konsep perkalian dan terjadi interaksi dalam pembelajaran.

Pemahaman siswa ditunjukkan sangat baik, pada siklus kedua juga terjadi peningkatan pemahaman perkalian bilangan siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penelitian bahwa pada siklus kedua rata-rata kelas mencapai 69,23 dan nilai persentase siswa yang mencapai KKM 73,07 %. Karena hasil penelitian yang dicapai pada siklus kedua telah mencapai kriteria keberhasilan, maka siklus dihentikan.

Pembelajaran dengan metode bermain akan membuat siswa merasa senang dan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari hasil penelitian bahwa siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan metode bermain. Apabila siswa telah merasa senang dan termotivasi

dalam mengikuti proses pembelajaran, maka tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan lebih optimal.

Dari pelaksanaan penelitian ini diketahui bahwa penggunaan metode bermain dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dari metode bermain yaitu siswa merasa senang dengan pembelajaran yang dilakukan, siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan kegiatan yang mereka sukai, dalam mengikuti kegiatan pembelajaran siswa tidak stres, dan menjadi lebih aktif. Menurut R. Ibrahim dan Nana S dalam Muhammad Fadlillah (2012:156) menjelaskan bahwa “setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dilihat dari berbagai sudut, namun yang penting bagi guru metode mana pun yang digunakan harus jelas tujuan yang akan dicapai”. Fungsi permainan tersebut antara lain menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak anak terlibat penuh, meningkatkan proses belajar, membangun kreatifitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar dari pengalaman, dan memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Sesuai dengan pendapat Rohmah, N. (2016) manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini, disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan mendapatkan manfaat besar dalam pengembangan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta sosial. Dalam hal perkembangan aspek fisik, metode bermain dengan kartu yang telah dilaksanakan telah memungkinkan peserta didik untuk menggerakkan anggota tubuhnya, sehingga tenaga siswa dapat tersalurkan dan tidak merasa bosan. Metode bermain yang telah dilaksanakan juga telah memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan teman-temannya, sehingga bermanfaat bagi perkembangan aspek sosial anak. Metode bermain yang dilaksanakan juga bermanfaat bagi perkembangan aspek emosi atau kepribadian anak. Dengan metode bermain ini, siswa akan memiliki rasa percaya diri, karena telah merasa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan soal pemahaman baik di kartu atau di papan tulis. Selain itu, metode bermain ini juga mengajarkan siswa untuk dapat bekerja sama dengan teman-temannya, dapat bersikap jujur. Metode bermain yang dilakukan juga bermanfaat bagi perkembangan aspek kognisi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian bahwa metode bermain ini memotivasi siswa dalam pemahaman terhadap perkalian bilangan dan kemampuan menghitung perkalian bilangan. Metode bermain ini juga melatih ketajaman indera pendengaran dan penglihatan anak yang mampu membuat siswa aktif dan kritis. Metode bermain yang telah dilaksanakan juga bermanfaat sebagai media intervensi, yaitu melatih kemampuan menghitung perkalian bilangan.

Data awal sebelum adanya tindakan nilai rata-rata hasil tes pemahaman siswa adalah 33,46 yang diambil dari analisis nilai selama dua minggu berturut-turut pada kompetensi dasar yang sama dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata hasil tes pemahaman siswa 69,23. dengan adanya peningkatan rata-rata nilai tes pemahaman siswa yang melebihi indikator keberhasilan pemahaman sudah tercapai. Oleh karena itu penelitian dihentikan sampai siklus kedua dan tidak dilanjutkan.

Pada siklus kedua telah dilaksanakan metode bermain arisan dengan jumlah siswa 26 orang. Siswa fokus dalam mengikuti pembelajaran perkalian bilangan dengan langkah pemahaman konsep perkalian. Pada siklus kedua ini satu siswa mendapat nilai 90, sepuluh siswa mendapat nilai 80, delapan siswa mendapat nilai 70, tujuh siswa mendapat nilai 50. Jadi siswa yang mendapat nilai tes pemahaman di atas KKM pada akhir siklus kedua sebanyak 19 siswa atau mencapai 73,07 % dari 26 siswa. Sebanyak 7 siswa masih memperoleh nilai tes pemahaman di bawah KKM atau 26,92 %. Jadi peningkatan untuk siswa yang tuntas dari akhir siklus pertama ke siklus kedua mencapai 11,54 %. Karena dalam penelitian siklus kedua ini nilai rata-rata tes pemahaman siswa telah mencapai indikator keberhasilan akhir siklus kedua maka siklus tidak dilanjutkan.

Adapun nilai tes pemahaman beberapa siswa yang meningkat drastis dimungkinkan karena pembelajaran yang dilakukan pernah dilakukan sebelumnya dengan kata lain dilakukan empat kali pertemuan. Sedangkan ada nilai tes pemahaman siswa yang cenderung tetap dan masih berada di bawah indikator keberhasilan dimungkinkan karena faktor kurang fokus dalam memahami perkalian bilangan. Ada 3 nilai siswa yang cenderung menetap, pada akhir siklus pertama mendapat nilai 50 dan di akhir siklus mendapat nilai 50 yaitu nomer induk siswa 3996 disebabkan karena siswa tersebut mempunyai kelemahan dalam pembelajaran yaitu kurang teliti dan terburu-buru saat mengerjakan soal tes pemahaman. Sedangkan nomer induk siswa 3886 dan 3905 pada saat mengikuti tes akhir siklus kedua siswa sedang sakit.

Dari hasil penelitian di atas dapat dilihat terjadi peningkatan pemahaman siswa yang ditandai dengan naiknya nilai rata-rata tes pemahaman siswa dari kondisi awal 33,46 ke siklus pertama mencapai 56,15 dan pada siklus kedua mencapai 69,23. Dengan demikian, hasil penelitian di atas membuktikan hipotesis bahwa penggunaan metode bermain dapat meningkatkan pemahaman perkalian bilangan siswa kelas III semester I SD Negeri 3 Kalikotes Klaten tahun pelajaran 2021/2022. Selain itu metode bermain memberikan suasana pembelajaran baru dan memotivasi siswa dalam pemahaman perkalian bilangan sehingga siswa termotivasi untuk lebih giat dalam belajar sehingga pemahaman siswa dapat meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain dapat meningkatkan pemahaman perkalian bilangan siswa kelas III SD Negeri 3 Kalikotes Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2021/2022 dalam pembelajaran matematika kompetensi dasar melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka. Hal itu ditunjukkan oleh nilai rata-rata pada pretes adalah 33,46, pada akhir siklus I dengan menggunakan metode bermain kartu keberuntungan adalah 56,15, dan pada akhir siklus II dengan menggunakan metode bermain arisan adalah 69,23. Sedangkan persentase siswa yang mencapai KKM pada pretes adalah 7,69%, pada akhir siklus I adalah 61,53%, dan pada akhir siklus II adalah 73,07%. Adanya peningkatan prestasi belajar pada siswa disebabkan karena siswa benar-benar terlibat aktif dalam pembelajaran dan memahami materi perkalian bilangan yang diajarkan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, peneliti menyarankan kepada pembaca, khususnya para guru SD, untuk menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, misalnya metode bermain. Apabila siswa telah tertarik dengan metode yang digunakan, maka siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa pun akan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih optimal. Pada akhirnya, akan diperoleh prestasi belajar yang memuaskan dan siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal dkk. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung : Yrama Widya.
- Ardani, A. A. M. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Nambaru. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210-216.
- Fadlillah, M. (2012). Desain pembelajaran PAUD. *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan pemahaman konsep matematis melalui penggunaan media kantong bergambar pada materi perkalian bilangan di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 32-44.

- Haryani, C., Wadin, W., & Sofino, S. (2014). Penerapan metode bermain dengan media playdough dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini. *Universitas Bengkulu*.
- Haryati, T. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika model belajar sambil bermain perbantuan media monopoli (PTK Matematika kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017). *JPG: Jurnal Penelitian Guru Fkip Universitas Subang*, 2(01), 187-194.
- Kunandar. Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta, Rajagrafindo Persada (2013), p.53-54.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Wahyuningtyas, D. T., & Ladamay, I. (2016). Meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian bilangan bulat menggunakan media wayangmatika. *Jurnal Pancaran*, 5(3), 51-60.