

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tema 1 Diriku pada Peserta Didik Kelas I B SD Negeri Kasreman Melalui Permainan *Scrabble* di Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019

Saptaningrum

Guru Kelas IB SD Negeri Kasreman

*saptaningrum.0429@gmail.com

Abstract. The type of this research is a Class Action Research (CAR) with the purpose to analyze the Mathematic learning outcome on the First Chapter about Myself of the students of Class I B the Elementary School of Kasreman with the scrabble game on the first Semester of the 2018/2019 year academic. The subjects of this research are the students of Class I B the Elementary School of Kasreman on the first Semester of the 2018/2019 year academic as much as twenty three children; consist of ten boys and thirteengirls. The data resources of this research are relating with learning activities and learning outcomes. Techniques of collecting data of this research are non test technique and test technique. Technique of analyzing data of this research is comparative description. The procedure of this research is the Kemmis and Mc Taggart's cycle model. The results of this research are 1) the Mathematic learning on the First Chapter about Myself with the scrabble game is a group task, 2) the Mathematic learnings on the First Chapter about Myself with the scrabble game are a practically simple rules, 3) the Mathematic learning on the First Chapter about Myself with the scrabble game are increasing the learning activities in actively discussing, cooperating collaboration, very actively answering the questions form the teacher and other students, very actively asking the questions and 4) the Mathematic learning outcomes on the First Chapter about Myself with the scrabble game are increasing. The learning outcomes on the Early Condition are 53,91 for the average and 30,43% for the completeness. The learning outcomes on the First Cycle are 69,56 for the average and 65,21% for the completeness. The learning outcomes on the Second Cycle are 82,6 for the average and 86,95% for the completeness.

Abstrak: Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan menganalisis hasil belajar Matematika Tema 1 Diriku pada Peserta Didik Kelas I B SD Negeri Kasreman melalui permainan Scrabble di Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas I B SD Negeri Kasreman pada Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 sebanyak dua puluh tiga anak, terdiri dari sepuluh putra dan tiga belas putri. Sumber data penelitian berkaitan dengan aktivitas belajar dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data dengan teknik non tes dan teknik tes. Teknik analisis data dengan teknik analisis deskriptif komparatif. Prosedur penelitian ini adalah model siklus Kemmis dan Mc Taggart. Hasil penelitian adalah 1) Pembelajaran Matematika Tema 1 Diriku melalui permainan Scrabble dengan penugasan dalam kelompok, 2) Pembelajaran Matematika Tema 1 Diriku melalui permainan *Scrabble* bersifat praktis dengan aturan yang sederhana, yaitu merangkai kartu huruf sesuai dengan jawaban, 3) Pembelajaran Matematika Tema 1 Diriku melalui permainan Scrabble meningkatkan aktivitas belajar dalam berdiskusi dengan aktif, bekerja sama dengan kooperatif, menjawab pertanyaan dari guru dan peserta didik lainnya dengan sangat aktif dan bertanya kepada guru dengan sangat aktif dan 4) Hasil belajar Matematika Tema 1 Diriku melalui permainan *Scrabble* meningkat. Hasil belajar pada Kondisi Awal adalah nilai rata-rata sebesar 53,91 dan ketuntasan sebesar 30,43%. Hasil belajar pada Siklus I adalah nilai rata-rata sebesar 69,56 dan ketuntasan sebesar 65,21%. Hasil belajar pada Siklus II adalah nilai rata-rata sebesar 82,6 dan ketuntasan sebesar 86,95%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Diriku, Permainan *Scrabble*.

1. Pendahuluan

Peserta didik di Kelas I yang termasuk kelas bawah adalah mempunyai karakteristik yang senang bermain dan tingkat kematangan yang belum ideal. Hal tersebut harus dipahami guru, sehingga pembelajaran berlangsung menarik dan mendidik. Pembelajaran yang tidak kreatif akan menyebabkan peserta didik tidak berminat dan tidak terampil mencapai tujuan belajar. Pembelajaran yang kreatif adalah pembelajaran melalui permainan. Dalam permainan tersebut, peserta didik pada hakikatnya sedang belajar.

Peserta didik Kelas I B SD Negeri Kasreman pada awal Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 ini belum mempunyai keterampilan membaca, menulis dan berhitung yang memadai, sehingga mengalami kesulitan dalam belajar. Dalam pembelajaran dengan Kurikulum 2013 (Kurtilas) tersebut, peserta didik terbagi dalam lima kelompok yang terdiri dari empat hingga lima anggota, namun aktivitas belajar belum aktif dan kooperatif. Sesuai dengan indikator pembelajaran, peserta didik belum terampil dalam membilang secara urut, mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan, mengidentifikasi dan menulis lambang bilangan, menyatakan kumpulan objek sesuai dengan bilangan yang tepat maupun membaca lambang bilangan. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil belajar yang tidak memuaskan dimana nilai rata-rata sebesar 53,91 dan ketuntasan sebesar 30,43%.

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran berkaitan dengan peserta didik yang tidak terampil dalam membaca, menulis dan berhitung maupun aktivitas belajar peserta didik yang tidak aktif dan kooperatif dalam kelompoknya masing-masing.

Menurut Soeparno (1988: 75-76), permainan *Scrabble* berkaitan dengan teka-teki silang mendatar, yaitu dalam hal mengisi kotak-kotak huruf, sehingga membentuk sebuah kata. Daftar kata yang dibentuk dalam permainan *Scrabble* harus merupakan kata yang mempunyai makna atau kata baku. Permainan *Scrabble* adalah permainan menyusun kata di atas papan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang. Permainan *Scrabble* adalah permainan menyusun kembali suatu struktur bahasa yang sebelumnya telah diacak. Permainan *Scrabble* ini menggembirakan. Permainan *Scrabble* disebut juga *spersgame* atau *funwonder*.

Menurut Soeparno (1988: 77), kelebihan permainan *Scrabble* dalam pembelajaran adalah 1) media pengajaran dengan kadar CBSA yang tinggi, 2) membangkitkan kegairahan belajar yang rendah, 3) kompetitif yang mendorong perlombaan, 4) menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan maupun solidaritas, 5) mengesankan.

Sesuai dengan permasalahan yang terjadi, penulis sebagai Guru Kelas I B SD Negeri Kasreman melakukan tindakan dalam pembelajaran melalui permainan *Scrabble*. Dalam pembelajaran tersebut, peserta didik bersama kelompoknya belajar bersama dengan berdiskusi dan bekerja sama mengerjakan tugas. Pembelajaran menjadi aktif dan kooperatif dimana peserta didik dan kelompoknya membaca pertanyaan, berhitung dan menulis dengan merangkai kartu huruf yang tersedia dalam kotak tugas yang tersedia. Peserta didik dan kelompoknya yang belajar bersama menjadi terampil dalam membaca, menulis dan berhitung, sehingga tidak mengalami kesulitan belajar. Pembelajaran melalui permainan *Scrabble* diharapkan membantu peserta didik dalam membaca, menulis dan berhitung, sehingga hasil belajar meningkat.

2. Experimental Method

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini, tindakan tersebut adalah pembelajaran melalui permainan *Scrabble* dalam kelompok kecil. Kartu huruf berbentuk persegi dan berukuran cukup kecil, yaitu 2,5 cm x 2,5 cm. Kotak tugas terdiri dari tujuh kotak mendatar dan sepuluh kotak menurun yang digunakan untuk menempel rangkaian kartu huruf.

Tempat penelitian ini adalah Kelas I B di SD Negeri Kasreman, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang. Waktu penelitian ini adalah periode awal Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas I B SD Negeri Kasreman pada Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian sebanyak dua puluh tiga anak, terdiri dari sepuluh putra dan tiga belas putri.

Sumber data penelitian berkaitan dengan aktivitas belajar dan hasil belajar. Aktivitas belajar dan hasil belajar sesuai dengan tindakan dalam pembelajaran. Aktivitas belajar meliputi berdiskusi, bekerja sama, menjawab pertanyaan dari guru dan peserta didik lainnya maupun

bertanya kepada guru. Hasil belajar meliputi nilai ulangan harian. Teknik pengumpulan data dengan teknik non tes dan teknik tes. Teknik non tes untuk mengumpulkan data aktivitas belajar. Teknik tes untuk mengumpulkan data hasil belajar. Teknik analisis data dengan teknik analisis deskriptif komparatif.

Prosedur penelitian ini adalah model siklus Kemmis dan Mc Taggart yang merupakan penyempurnaan dari Lewin. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Siklus berikutnya merupakan kelanjutan dan revisi dari siklus sebelumnya sesuai dengan hasil refleksi. Dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

1) Deskripsi Kondisi Awal

Pembelajaran pada Kondisi Awal masih berlangsung klasikal walaupun peserta didik terbagi dalam lima kelompok yang terdiri dari empat hingga lima anggota. Aktivitas belajar belum aktif dan kooperatif. Pembelajaran semacam ini pun cenderung berlangsung tidak menarik. Pembelajaran bergantung pada keterangan dan petunjuk pada buku teks.

Peserta didik Kelas I B SD Negeri Kasreman belum mempunyai keterampilan membaca, menulis dan berhitung yang memadai, sehingga mengalami kesulitan dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan keterampilan membilang secara urut, mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan, mengidentifikasi dan menulis lambang bilangan, menyatakan kumpulan objek sesuai dengan bilangan yang tepat maupun membaca lambang bilangan yang masih lemah.

Hasil belajar pada Kondisi Awal juga tidak memuaskan. Sesuai dengan evaluasi hasil belajar dalam ulangan harian, hasil belajar dengan nilai rata-rata sebesar 53,91 dan ketuntasan sebesar 30,43%.

2) Siklus I

Pembelajaran melalui permainan Scrabble dengan penugasan dalam kelompok. Peserta didik belajar bersama dengan kelompok yang terbentuk, yaitu optimalisasi kelompok. Tugas terdiri dari tiga butir soal isian dimana peserta didik dan kelompoknya membaca pertanyaan, menghitung jawaban dan merangkai kartu huruf pada kotak tugas sebagai tindak lanjut menulis jawaban.

Aktivitas belajar peserta didik pada Siklus I adalah 1) Peserta didik berdiskusi dengan cukup aktif (C), 2) Peserta didik bekerja sama dengan cukup kooperatif (C), 3) Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dan peserta didik lainnya dengan cukup aktif (B) dan 4) Peserta didik bertanya kepada guru dengan aktif (B).

Hasil belajar peserta didik pada Siklus I adalah 1) Peserta didik mencapai hasil belajar dengan nilai rata-rata sebesar 69,56 dan 2) Peserta didik mencapai hasil belajar dengan ketuntasan sebesar 65,21%.

3) Siklus II

Pembelajaran melalui permainan Scrabble dengan pembaruan pada kartu huruf. Kartu huruf vokal dengan warna merah muda maupun biru muda dan kartu huruf konsonan dengan warna putih. Kartu huruf dengan warna yang berbeda ini memudahkan dalam merangkai kata. Sedangkan optimalisasi kelompok, tugas dan alokasi waktu masih sama.

Aktivitas belajar peserta didik pada Siklus II adalah 1) Peserta didik berdiskusi dengan aktif (B), 2) Peserta didik bekerja sama dengan kooperatif (B), 3) Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dan peserta didik lainnya dengan sangat aktif (A) dan 4) Peserta didik bertanya kepada guru dengan sangat aktif (A).

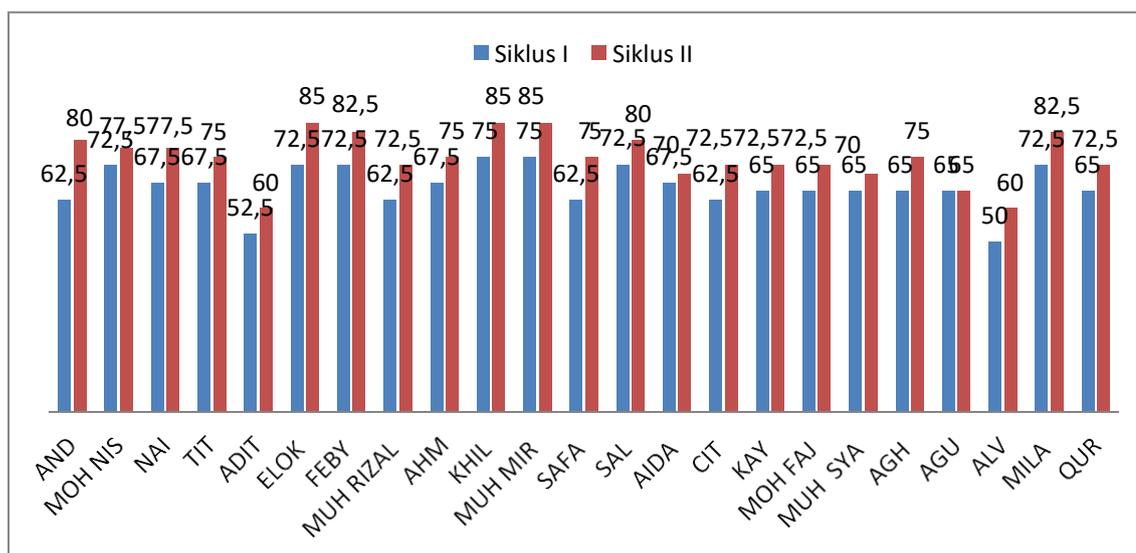
Hasil belajar peserta didik pada Siklus II adalah 1) Peserta didik mencapai hasil belajar dengan nilai rata-rata sebesar 82,6 dan 2) Peserta didik mencapai hasil belajar dengan ketuntasan sebesar 86,95%.

b. Pembahasan

Pembelajaran Matematika Tema 1 Diriku pada peserta didik Kelas I B SD Negeri Kasreman melalui permainan *Scrabble* di Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan belajar kelompok dimana peserta didik dan kelompoknya belajar bersama dengan berdiskusi dan bekerja sama mengerjakan tugas. Optimalisasi kelompok ini tanpa mengubah komposisi kelompok yang terbentuk, namun mengatur tempat duduk supaya semakin berdekatan.

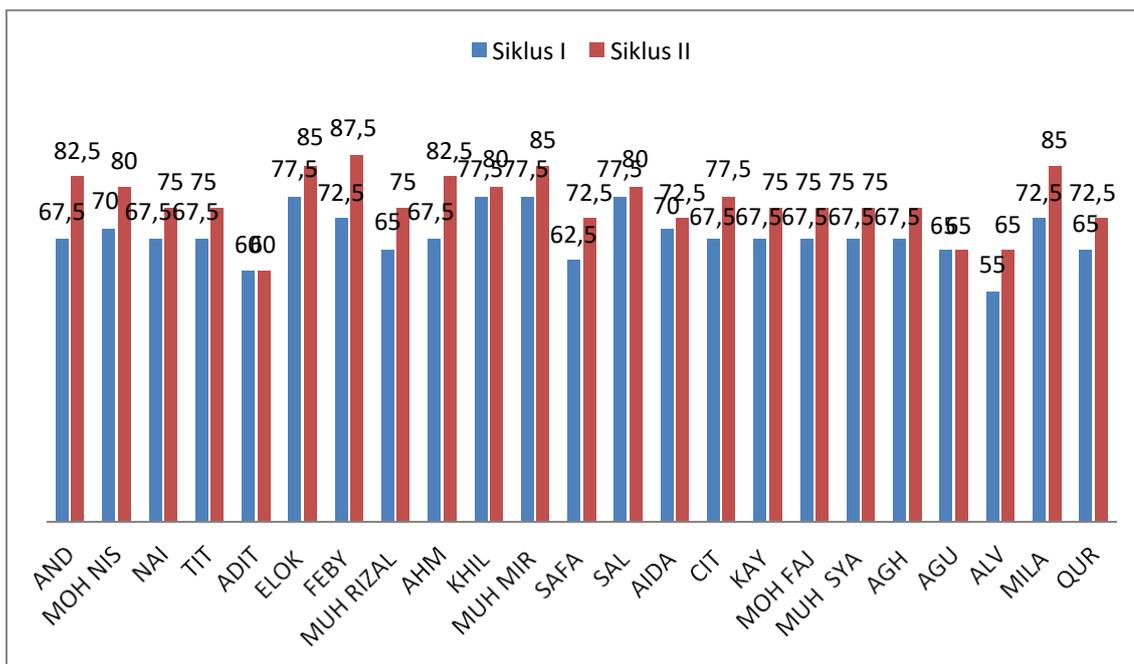
Pembelajaran melalui permainan *Scrabble* menarik karena berbeda dengan pembelajaran yang biasa. Dalam pembelajaran tersebut, peserta didik tidak menulis jawaban secara langsung, tetapi merangkai kartu huruf sesuai dengan jawaban tertentu, kemudian menempel rangkaian kartu huruf pada kotak tugas. Pembelajaran menjadi tidak membosankan dan melibatkan peserta didik.

Pembelajaran melalui permainan *Scrabble* dengan aturan yang sederhana karena fokus pada menjawab pertanyaan dengan benar sesuai dengan alokasi waktu. Sedangkan aturan-aturan yang berlaku pada permainan *Scrabble* yang sebenarnya diabaikan, mulai dari poin untuk setiap kartu huruf, warna kotak yang hanya berwarna putih dan ukuran kotak yang hanya tujuh baris dan sepuluh kolom. Namun pembelajaran melalui permainan *Scrabble* ini meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, termasuk kemampuan membaca, berhitung dan menulis dengan merangkai kartu huruf sesuai dengan jawaban tertentu. Hal tersebut sesuai dengan analisis aktivitas belajar peserta didik dalam berdiskusi dan bekerja sama pada Siklus I dan Siklus II dalam grafik sebagai berikut:



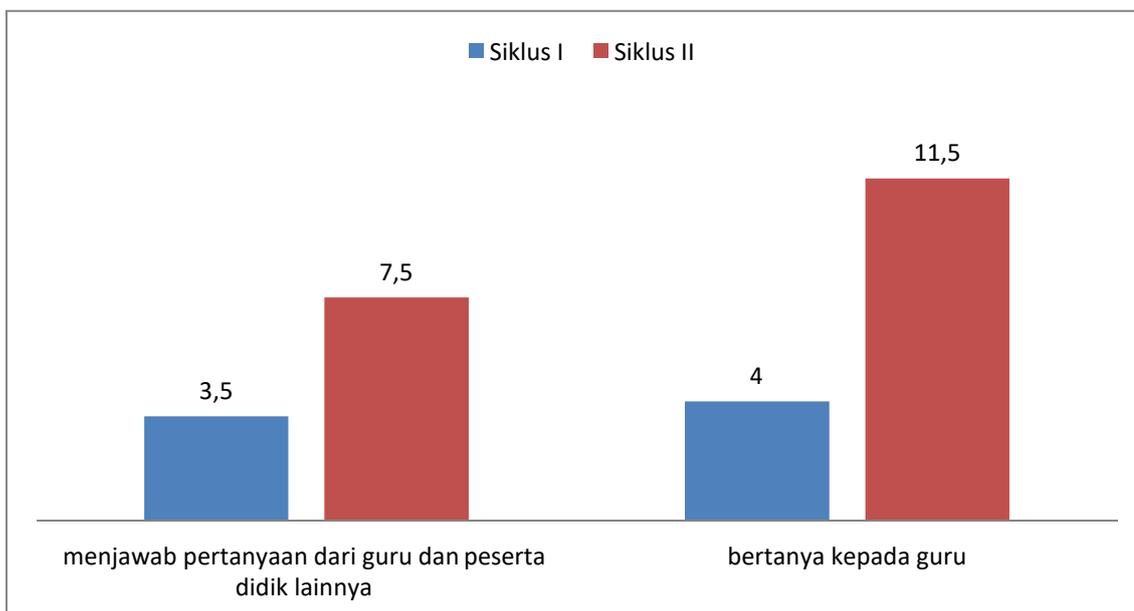
Gambar 1

Grafik analisis aktivitas belajar peserta didik dalam berdiskusi pada Siklus I dan Siklus II.



Gambar 2.
 Grafik analisis aktivitas belajar peserta didik dalam bekerja sama pada Siklus I dan Siklus II.

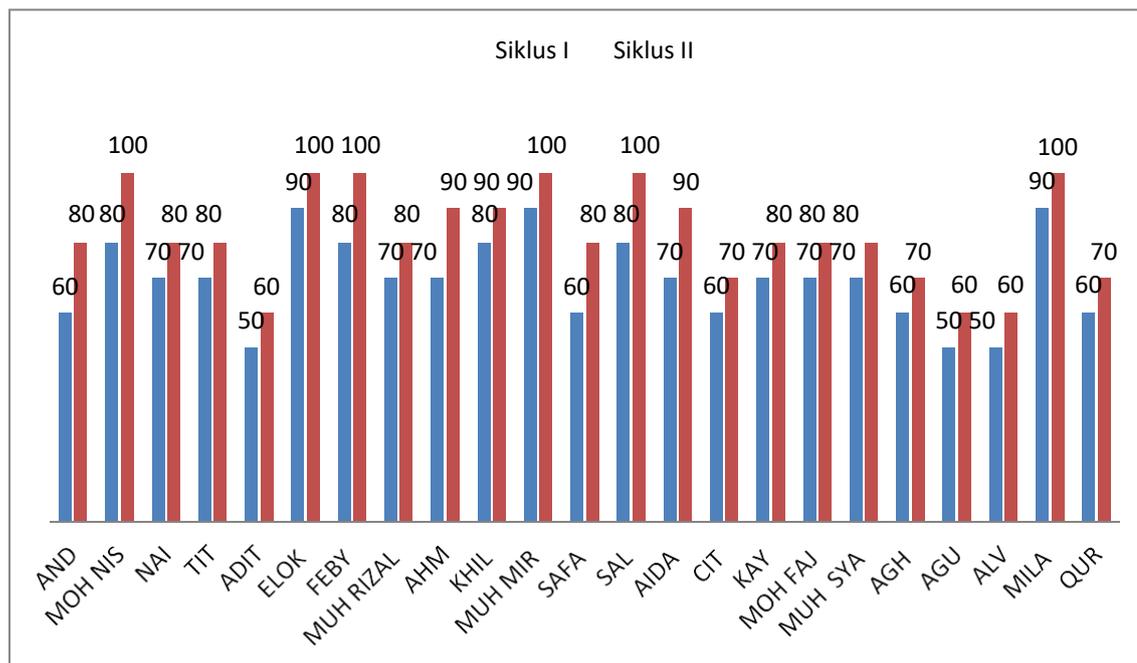
Aktivitas belajar peserta didik yang meningkat juga terjadi dalam koreksi dan pembahasan, dimana frekuensi menjawab dan bertanya termasuk sangat aktif, pada Siklus I dan Siklus II dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 3.
 Grafik analisis aktivitas belajar peserta didik dalam menjawab dan bertanya pada Siklus I dan Siklus II.

Pembelajaran melalui permainan *Scrabble* sesuai dengan peserta didik di kelas bawah dengan keterampilan membaca, menulis dan berhitung yang belum memadai. Selain itu, aturan yang sederhana juga membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas. Oleh karena itu, pembelajaran yang menarik ini memperkuat pemahaman konsep dan penguasaan materi, sehingga hasil belajar meningkat.

Hal tersebut sesuai dengan analisis hasil belajar peserta didik dalam pada Siklus I dan Siklus II dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 4
Grafik analisis hasil belajar peserta didik pada Siklus I dan Siklus II.

Sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan, hasil refleksi pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Refleksi Penelitian.

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Peserta didik berdiskusi dengan aktif (B)	66,3 (C)	74,89 (B)
2	Peserta didik bekerja sama dengan kooperatif (B)	68,47 (C)	76,41 (B)
3	Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dan peserta didik lainnya dengan aktif (B)	3,5 (C)	7,5 (A)
4	Peserta didik bertanya kepada guru dengan aktif (B)	4 (B)	11,5 (A)
5	Peserta didik mencapai hasil belajar dengan nilai rata-rata \geq KKM sebesar 70	69,56 < 70	82,6 > 70
6	Peserta didik mencapai hasil belajar dengan ketuntasan \geq ketuntasan minimal sebesar 75%	65,21% < 75%	86,95% > 75%
Keputusan		Tidak terpenuhi	Terpenuhi

Menurut Soeparno (1988: 75-76), permainan *Scrabble* berkaitan dengan teka-teki silang mendatar, yaitu dalam hal mengisi kotak-kotak huruf, sehingga membentuk sebuah kata.

Permainan *Scrabble* disebut juga *spersgame* atau *funwonder*. Permainan *Scrabble* adalah permainan menyusun kembali suatu struktur bahasa yang sebelumnya telah diacak. Permainan *Scrabble* ini menggembirakan.

Dalam penelitian ini, pembelajaran melalui permainan *Scrabble* adalah belajar kelompok dengan berdiskusi dan bekerja sama mengerjakan tugas. Peserta didik dan kelompoknya merangkai kartu huruf sebagai jawaban tertulis dari tugas. Aturannya sederhana, yaitu merangkai kartu huruf sesuai dengan jawaban sesuai dengan alokasi waktu selama sepuluh menit.

Dalam penelitian ini, aturan dalam permainan *Scrabble* diabaikan, mulai dari poin untuk setiap kartu huruf, warna kotak yang beragam dengan point tertentu dan ukuran kotak. Hal tersebut sesuai dengan indikator materi, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik. Selain itu, permainan juga bukan kompetisi antar peserta, tetapi kooperatif dalam kelompok. Namun demikian, pembelajaran melalui permainan *Scrabble* berlangsung menarik dan menyenangkan.

Menurut Soeparno (1988: 77), kelebihan pembelajaran melalui permainan *Scrabble* adalah 1) media pengajaran dengan kadar CBSA yang tinggi, 2) membangkitkan kegairahan belajar yang rendah, 3) kompetitif yang mendorong perlombaan, 4) menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan maupun solidaritas, 5) mengesankan.

Dalam penelitian ini, pembelajaran melalui permainan *Scrabble* mendapat kelebihan seperti tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pembaruan pembelajaran yang kreatif, menarik dan efektif. Peserta didik belajar dalam kelompok dengan aktivitas yang aktif dan kooperatif. Keterampilan membaca, menulis dan berhitung juga semakin meningkat, sehingga tidak mengalami kesulitan belajar. Selain itu, hasil juga meningkat..

4. Kesimpulan

- a. Pembelajaran Matematika Tema 1 Diriku pada peserta didik Kelas I B SD Negeri Kasreman melalui permainan *Scrabble* di Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan penugasan dalam kelompok dan bersifat praktis dengan aturan yang sederhana serta meningkatkan aktivitas belajar dalam berdiskusi, bekerja, menjawab pertanyaan dari guru dan peserta didik lainnya dan bertanya kepada guru.
- b. Hasil belajar Matematika Tema 1 Diriku pada peserta didik Kelas I B SD Negeri Kasreman melalui permainan *Scrabble* di Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 82,6 dan ketuntasan sebesar 86,95%.

5. References

- [1] Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- [2] Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- [3] Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Jihad, Asep. 2008. *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- [5] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
- [7] Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta Press.
- [8] Suherman, Erman. 2013. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.