

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENGOLAHAN DATA DENGAN PENERAPAN METODE PERMAINAN SISWA KELAS VI SEMESTER I SDN PENANGSAK KECAMATAN PRAYA TIMUR

Muh. Yusuf

SDN Penangsak Praya Timur Lombok Tengah
yusuf.sdnpenangsak@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out how to improve mathematics learning achievement in data processing materials by applying the game method for sixth grade students in the first semester of SDN Penangsak, East Praya Subdistrict, for the 2020/2021 academic year. This research is classroom action research (CAR), so the procedure used in this research develops as usual in CAR, consisting of two cycles with the stages of activities taken in each cycle including four activities, namely (1) Planning stage (plan), (2) the stage of implementation or action (action), (3) the stage of observation (Observation), (4) stage of reflection (Reflective). The results obtained are: in the initial observations obtained information that students' learning activities and achievement in mathematics are still low, most students have difficulty understanding the material Collecting and reading data is evident from 17 students only 6 of 17 people or 35.29% who meet the standard of completeness In the first cycle obtained data on students' mathematics learning achievement with the average grade and percentage of the number of students who reached the standard of learning completeness as in table 4.2, namely an increase in student learning achievement where students who completed learning from 6 people in the pre-cycle became 12 people out of 17 people. students. In the second cycle, data on students' mathematics learning achievement was obtained with the average grade and percentage of the number of students who achieved the standard of mastery learning or there was an increase in student learning achievement from cycle I to cycle II where students who completed learning in cycle I were 11 people to 16 people. of 17 students or 94.12%

Keywords: *Game Method, Learning Achievement*

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana meningkatkan prestasi belajar matematika materi pengolahan data dengan penerapan metode permainan siswa kelas VI semester I SDN Penangsak Kecamatan Praya Timur Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), maka prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, mengembangkan sebagaimana lazimnya dalam PTK, terdiri dari dua siklus dengan tahap-tahap kegiatan yang ditempuh pada tiap siklus meliputi empat kegiatan, yaitu (1) Tahap perencanaan (plan), (2) Tahap pelaksanaan atau tindakan (action), (3) Tahap pengamatan (Observation), (4) Tahap refleksi (Reflective). Hasil diperoleh yaitu : pada observasi awal diperoleh informasi bahwa aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa masih rendah, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi

Mengumpulkan dan membaca data terbukti dari 17 orang siswa hanya 6 dari 17 orang atau 35,29% yang memenuhi standar ketuntasan. Pada siklus I diperoleh data prestasi belajar matematika siswa dengan nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar seperti pada tabel 4.2 yaitu terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dimana siswa yang tuntas belajar dari 6 orang pada prasiklus menjadi 12 orang dari 17 orang siswa. Pada siklus II diperoleh data prestasi belajar matematika siswa dengan nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar atau terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II dimana siswa yang tuntas belajar pada siklus I ada 11 orang menjadi 16 orang dari 17 orang siswa atau 94,12%.

Kata Kunci : Metode Permainan, Prestasi Belajar

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 kualitas prestasi 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, alat dan sumber serta evaluasi.

Salah satu materi pada pelajaran matematika adalah Geometri dan pengukuran. Tujuan diberikannya materi tersebut adalah siswa mampu menentukan cara menghitung berat suatu benda dalam kegiatan sehari-hari. Indikator yang harus dicapai oleh siswa adalah dapat menggunakan kesetaraan satuan dalam perhitungan, melakukan hitungan berat dengan menggunakan alat hitung satuan berat. 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 rumus-rumus yang dihafalkan. Kurangnya

penguasaan siswa terhadap proses perhitungan, karena dalam proses perhitungan menggunakan satuan berat. 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. 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 prestasi 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 berminat 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 Mengumpulkan dan membaca data yang merupakan materi sebelum dilakukannya penelitian ini adalah 65,00 dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 35,29 % atau 6 dari 17 orang siswa . Nilai ini sangatlah jauh dari persentase jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SDN Penangsak Kecamatan Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah yaitu sebesar 85%.

Jika situasi pembelajaran tersebut dibiarkan dan tidak segera diatasi oleh guru maka akan berdampak negatif terhadap prestasi belajar matematika secara keseluruhan. Salah satu upaya guru untuk meningkatkan kembali aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa dalam mempelajari materi Geometri dan pengukuran adalah dengan melakukan perbaikan metode pembelajaran yang

disesuaikan dengan komponen pembelajaran lainnya. Salah satu metode yang dapat guru gunakan adalah metode permainan. Sudjana (2000:138) mengungkapkan bahwa penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan suasana yang mengasyikan tanpa menimbulkan kelelahan. Hal ini senada diungkapkan Djaramah (2002:139) salah satu upaya guru dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan simulasi dan permainan. Hal ini dapat meningkatkan interaksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai kehidupan sebenarnya dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Dalam materi Geometri dan pengukuran metode permainan yang dapat digunakan adalah permainan jual beli. Yaitu metode permainan yang menetapkan agar pembelajaran bertitik tolak pada hal-hal konkret bagi siswa. Hal ini dilakukan dengan memanipulasi benda-benda seperti uang mainan, timbangan, barang-barang dagangan, barang-barang yang menggunakan kemasan dan barang-barang yang tidak menggunakan kemasan ke dalam bentuk permainan.

Menekankan keterampilan dalam memainkan peran sebagai pedagang, penjual, pegawai pajak dan pengawas bank. 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 prestasi belajar matematika yang memuaskan.

Maka dari pemaparan yang terurai pada paragraf-paragraf di atas dapat dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu: “*Bagaimanakah* meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester I SDN Penangsak Kecamatan Praya Timur Tahun Pelajaran 2020/2021 pada materi pengolahan data dengan penerapan metode permainan ”

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Metode Permainan

Djaramah dan Aswan mengungkapkan bahwa salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan pembelajaran¹. Adapun kedudukan metode dalam pembelajaran tersebut adalah: a). Sebagai alat motivasi ekstrinsik, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang. b). Sebagai strategi pembelajaran, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dan c). Sebagai alat untuk mencapai tujuan, metode sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari kedudukan metode pembelajaran di atas, dapat diambil satu definisi tentang metode tentang metode pembelajaran yaitu strategi pembelajaran yang berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang dan merupakan alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang mengarah pada teori tersebut adalah metode permainan, dan metode permainan itu adalah suatu metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada para peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya². Berkenaan dengan pelajaran matematika, maka metode permainan matematika adalah setiap sumber hiburan yang mempunyai tujuan kognitif khusus yang dapat diukur dan tujuan afektif khusus yang dapat diamati³. Sernada dengan hal tersebut pula Suherman dan Udin⁴ mengungkapkan bahwa permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional pengamatan matematika.

Metode permainan matematika adalah suatu metode pembelajaran yang menetapkan agar pembelajaran bertitik tolak dari hal-hal konkrit bagi siswa, menekankan keterampilan dalam memainkan peran, berdiskusi, berargumentasi

¹ Djaramah, aswan. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta hal. 82

² Sudjana. 2000. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah, hal. 138

³ Hidayat. 2004. *Diklat Kuliah Teori Pembelajaran Matematika*. Semarang:FMIPA UNNES, hal.16

⁴ Suherman dan Udin, S, dkk. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka, hal. 258

sehingga merangsang cara berfikir logis siswa untuk dapat menemukan sendiri dan menggunakan matematika untuk dapat menyelesaikan masalah dengan baik.

Dalam materi Geometri dan pengukuran metode permainan matematika yang dapat digunakan adalah permainan jual beli. Pada permainan jual beli siswa diberi peran yang harus dimainkan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, mendiskusikan masalah-masalah yang ditemui dalam permainan, dan kemudian menentukan penyelesaiannya. Hal ini dapat merangsang pemikiran siswa secara logis. Pada permainan pengukuran dan jual beli, siswa dihadapkan pada benda-benda nyata yaitu uang, timbangan, barang-barang dagangan, barang-barang yang menggunakan kemasan dan barang-barang yang tidak menggunakan kemasan. Benda-benda tersebut dapat memelihara dan meningkatkan cara berfikir logis yang telah dimiliki siswa.

2. Langkah-langkah Permainan

Menurut Sudjana ⁵(langkah-langkah penggunaan permainan, adalah: 1). Pendidik atau bersama peserta didik memberikan dan menentukan ide pokok pesan atau masalah yang disampaikan dalam permainan. 2). Pendidik bersama peserta didik menyusun dan menentukan aturan permainan yang mudah, sederhana dan jelas bagi peserta didik. 3). Pendidik membantu peserta didik dalam mempersiapkan tempat tempat, fasilitas dan alat-alat yang diperlukan. 4). Pendidik membantu peserta didik dalam melaksanakan permainan.

Pelaksanaan permainan matematika harus direncanakan dengan tujuan intruksional yang jelas, tepat penggunaannya tepat pula waktunya. Penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik hingga menimbulkan suasana yang mengasyikan tanpa menimbulkan kelelahan. Timbulnya suasana mengasyikan ini dapat memotivasi siswa untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran matematika.

⁵ Sudjana. 2000. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production, hal. 138

Hal senada diungkapkan oleh Djamarah⁶ salah satu upaya guru dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan simulasi dan permainan, hal ini dapat meningkatkan interaksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai kehidupan sebenarnya dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Termotivasinya siswa dalam belajar dengan sendirinya akan memacu siswa untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa.

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas berasal dari kata aktif yang artinya giat dan berusaha dalam melakukan suatu kegiatan. Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa dengan bimbingan guru yang dilakukan secara sengaja dalam pembelajaran, terdapat usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam arti luas aktivitas belajar siswa bersifat fisik/jasmani dan bersifat mental/rohani. meliputi: 1). Keaktifan indera, indera pendengaran, indera penglihatan, indera peraba dan lain-lain. Siswa harus dirangsang agar dapat menggunakan inderanya sebaik mungkin. 2). Keaktifan akal, akal siswa harus aktif atau diaktifkan untuk memecahkan masalah. 3). Keaktifan ingatan, pada waktu mengajar siswa harus aktif menerima bahan pengajaran yang disampaikan oleh guru, dan menyimpannya dalam otak kemudian saat ia siap dan mengutarakan kembali. 4). Keaktifan emosi, dalam hal ini siswa hendaklah senantiasa berusaha mencintai pelajrannya.⁷

Pendapat lain juga mengemukakan bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan maka anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.⁸

Di kelas adanya aktivitas belajar siswa merupakan asas yang sangat penting di dalam interaksi pembelajaran. Hampir tidak pernah terjadi proses pembelajaran tanpa

⁶ Djaramah, aswan. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta, hal. 139

⁷ Suherman dan Udin, S, dkk. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

⁸ Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Grafindo., hal 97-100

adanya aktivitas belajar siswa. Seandainya dibuat rentangan skala keaktifan dari 0-10, maka tidak ada skala 0 betapapun kecilnya aktivitas siswa tersebut. Hanya saja pada umumnya kadar keaktifan siswa dalam belajar secara efektif masih kurang, kurang aktifnya siswa disebabkan oleh hasil belajar siswa pada umumnya hanya sampai tingkat penguasaan, siswa umumnya belajar dengan teknik menghafal sehingga cepat lupa, sumber-sumber belajar yang digunakan pada umumnya terbatas pada guru (catatan), dan guru kurang merangsang aktivitas belajar siswa optimal.⁹

4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan aktualisasi dari potensi siswa melalui tes hasil belajar. Prestasi belajar merupakan perubahan perilaku dalam individu yang dimanifestasikan ke dalam pola sikap dan tingkah laku (afektif), keterampilan dan komunikasi (psikomotor) serta pengenalan pengetahuan, perkembangan kemampuan dan keterampilan intelektual (kognitif) sebagai hasil belajar yang disadari dan dicapai setelah melakukan pembelajaran pada periode tertentu. Standar keberhasilan prestasi belajar dapat bersifat intrinsik yang berarti ditetapkan sendiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku atau menurut standar yang telah ditetapkan juga dapat bersifat ekstrinsik yang merupakan tuntutan dari lingkungan sekitar. Prestasi belajar dapat dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf maupun suatu kalimat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar saling berkaitan. Misalnya dalam faktor instrumental, kurikulum adalah a plan for learning yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum kedalam program yang lebih rinci dan jelas sarannya. Program disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia baik tenaga guru, finansial, maupun sarana dan prasarana. Program akan berhasil jika didukung oleh tenaga guru yang memadai. Setiap guru memegang mata pelajaran yang sesuai dengan latar belakang pendidikannya dan bertanggung jawab membina dan membimbing setiap siswa agar mencapai prestasi optimal dalam belajar. Program juga akan lebih baik jika didukung oleh fasilitas, siswa akan dapat belajar dengan baik dan menyenangkan jika

⁹ Suherman dan Udin, S, dkk. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

sekolah dapat memenuhi segala kebutuhan belajar siswa. Faktor instrumental sebagai faktor dari luar juga erat kaitannya dengan faktor psikologis sebagai faktor dari dalam. Jika faktor luar mendukung tetapi faktor psikologis sebagai faktor dalam tidak mendukung maka faktor luar akan kurang signifikan.¹⁰

Selanjutnya sebagai sebuah kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Penggunaan metode yang kurang tepat dalam pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan guru. Penggunaan metode ceramah yang dominan sehingga pembelajaran terkesan monoton yang menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak antusias dalam menerima pelajaran. Akibatnya, ada 29 siswa (92 %) dari 31 siswa yang tidak mencapai ketuntasan (mendapat nilai di bawah 75). Dengan demikian, para guru perlu berusaha secara kolaboratif untuk mencari cara pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran. Cara yang dipilih adalah dengan menggunakan metode Permainan dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menggunakan metode permainan adalah Membagi siswa ke dalam kelompok permainan, selanjutnya memberikan bahan-bahan untuk bermain dan memberikan penjelasan tentang cara-cara bermain dalam permainan matematika, kemudian menyimpulkan hasil permainan kelompok .

Berdasarkan kerangka teoritik maka hipotesis penelitian tindakan ini dapat dirumuskan yakni ;”Jika menggunakan Permainan dalam pelajaran matematika maka kemampuan siswa dalam memahami materi meningkat”.Yang menjadi indikator keberhasilan penelitian adalah apabila kemampuan dalam menyelesaikan masalah matematika dengan permainan maka siswa kelas VI SDN Penangsak rata – rata mencapai angka 85 atau mencapai 85% secara klasikal dan hasil belajar siswa secara individual mencapai nilai 7,5 atau 75% ke atas.

¹⁰ Djaramah, aswan. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta, hal. 143

METODE PENELITIAN

1. Prosedur penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, mengembangkan sebagaimana lazimnya dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan tahap-tahap kegiatan yang ditempuh pada tiap siklus meliputi empat kegiatan, yaitu : (1) Tahap perencanaan (*plan*), (2) Tahap pelaksanaan atau tindakan (*action*), (3) Tahap pengamatan (*Observation*), (4) Tahap Refleksi (*Reflective*).

Pada siklus I tindakan yang dilakukan dimulai dengan membahas masalah sehari-hari dalam perdagangan untuk menanamkan konsep pada siswa tentang nilai keseluruhan, nilai per unit, dan nilai sebagian. Secara berkelompok siswa bermain jual beli dengan membagi peran, dua orang sebagai penjual dan dua orang sebagai pembeli kemudian melakukan jual beli dengan uang mainan sebagai alat pembayarannya. Sebagai acuan dalam bermain, siswa diberikan format tabel yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya. Membahas beberapa catatan yang dibuat oleh siswa selama permainan jual beli dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada siklus II tindakan yang dilakukan dimulai dengan membahas masalah sehari-hari dalam perdagangan untuk memainkan konsep pada siswa tentang satuan berat, ton, kwintal, kg, dag, gram, cm, mg. Secara berkelompok siswa bermain jual beli dengan membagi peran, dua orang sebagai penjaga toko dan dua orang sebagai konsumen kemudian melakukan jual beli dengan menggunakan uang mainan sebagai alat pembayarannya. Sebagai acuan dalam bermain, siswa diberikan tabel format yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya. Melakukan penimbangan beberapa barang dengan wadah/kemasannya dan penimbangan barang tanpa wadah/kemasannya dan mencatat dalam format tabel. Membahas beberapa catatan yang dibuat oleh siswa selama permainan jual beli dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada setiap akhir siklus dilakukan evaluasi dengan tes prestasi belajar matematika siswa untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester satu SDN Penangsak Kecamatan Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021`.

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses dan hasil yang dicapai dipergunakan nilai ulangan harian matematika siswa pada materi bilangan bulat yaitu materi sebelum dilakukannya penelitian ini. Nilai ulangan harian matematika siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester satu SDN Penangsak tahun ajaran 2020/2021. Nilai ini kemudian dijadikan prestasi awal dalam penelitian. Dan ulangan harian yang dilakukan oleh siswa VI semester I SDN Penangsak pada materi mengumpulkan dan membaca data diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,37 dan persentasenya siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 35,29%.

Selanjutnya tes prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan perubahan perilaku dalam individu yang dimanfaatkan kedalam pola pengetahuan sebagai hasil belajar yang disadari dan dicapai setelah melakukan pembelajaran pada materi Geometri dan pengukuran dengan metode permainan jual beli. Standar keberhasilan prestasi belajar bersifat instrinsik yang berarti ditetapkan sendiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Prestasi ini dinyatakan dalam bentuk angka puluhan. Kemudian mengguynakan lembar observasi, jurnal siswa dan foto yang digunakan untuk merekam peristiwa penting pada proses tindakan.

3. Teknik Analisis Data

Data aktifitas belajar matematika siswa diperoleh melalui lembar observasi. Hasil observasi ini kemudian dianalisis untuk melihat aktifitas-aktifitas apa saja yang muncul selama pembelajaran matematika dengan metode permainan jual beli berlangsung. Untuk melihat tingkat aktifitas belajar matematika siswa, selanjutnya dilakukan penskoran terhadap aktifitas-aktifitas yang muncul dengan cara menghitung persentase dari tiap-tiap aktifitas selama pembelajaran matematika dengan metode permainan berlangsung. Untuk menghitung persentase dari lembar observasi dapat digunakan rumus :

Dengan : P : Persentase tiap kategori yang diamati
 NA : Banyak siswa yang melakukan aktifitas
 NB : Banyaknya siswa yang diamati

Persentase aktifitas belajar matematika siswa ini kemudian diinterpretasikan menurut kategori tingkat aktifitas yang dikemukakan oleh Yulianti (2005:25), yaitu :

Tabel 1 Tabel Kategori Tingkat Aktifitas

Persentase	Kriteria
80%-100%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
0 % - 20%	Sangat rendah

Sedangkan data belajar matematika siswa diperoleh melalui tes prestasi belajar, bahwa data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan

a. Nilai rata-rata kelas

Dengan : $\bar{X}$: Rata-rata

$\sum N$: Jumlah nilai

N : Banyak siswa

b. Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar

$$TB = \frac{\sum S \geq 65}{N} \times 100\%$$

N

Dengan : TB : Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar

$\sum S > 65$: Jumlah siswa yang memperoleh nilai > 65

N : Banyak siswa

Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar matematika siswa ini kemudian diinterpretasikan menurut kategori prestasi belajar yang dikemukakan oleh Djamarah dan Aswan¹¹ yaitu :

Tabel 2 Tabel Kategori Tingkat Prestasi Belajar

Persentase	Kriteria
100%	Istimewa
76% - 99%	Baik sekali
60% - 75%	Baik
0% - 59%	Kurang

4. Indikator keberhasilan

- Ketuntasan secara perorangan Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 2006 (Depdikbud, 2006), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila siswa telah memperoleh nilai 70.
- Sedangkan ketuntasan secara Klasikal apabila prosentase ketuntasan secara klasikal telah mencapai 85% dari jumlah siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Pada observasi awal yang telah dilakukan melalui diskusi dengan observer diketahui pada pelajaran matematika di SDN Penangsak Kecamatan Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021 diperoleh informasi bahwa aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa masih rendah terutamama siswa kelas VI, sebagian besar mengalami kesulitan dalam memahami materi Mengumpulkan dan membaca data terbukti dari 17

¹¹ Djaramah, aswan. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta. hal. 121

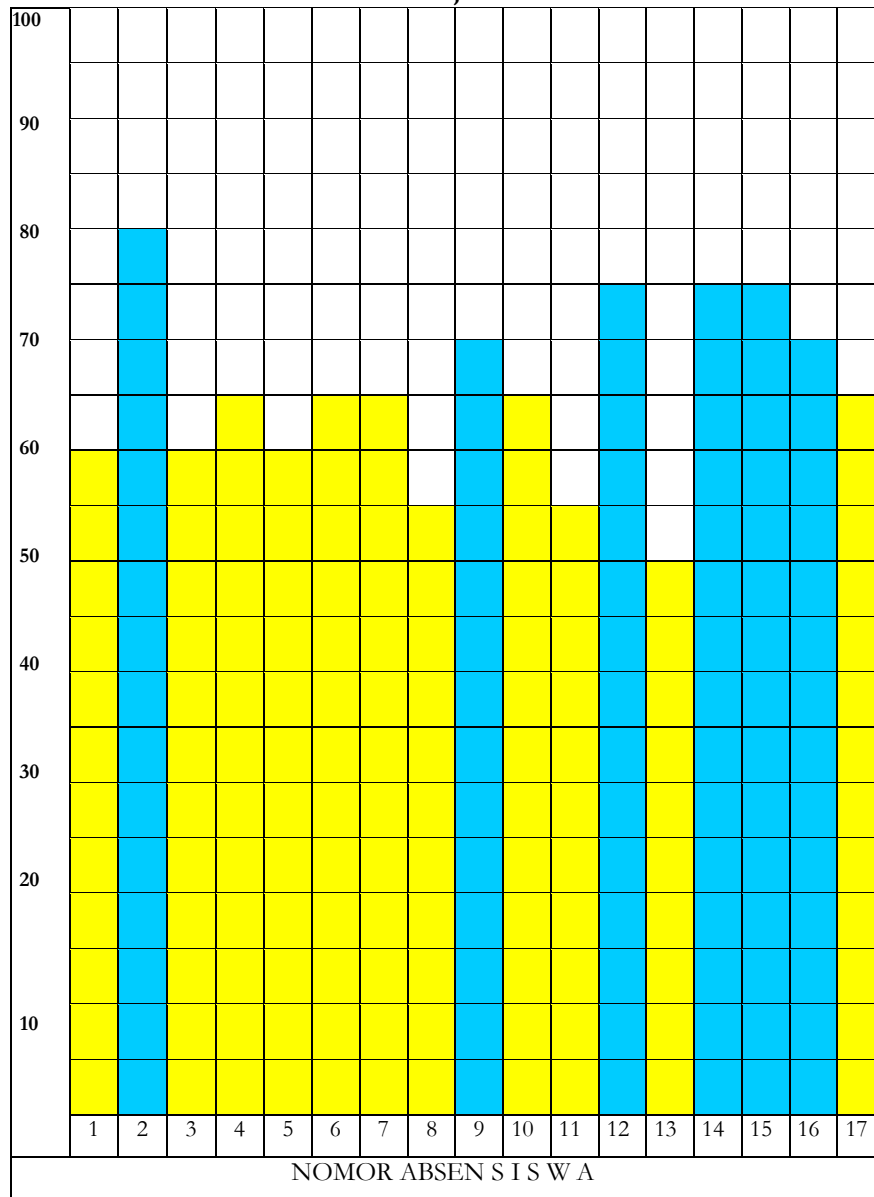
orang siswa hanya 6 dari 17 orang atau 35,29% yang memnuhi stantar ketuntasan, Hal tersebut dapat dilihat pada hasil ters formatif sebagai berikut:

Tabel 3 Data Hasil Belajar Siswa Pada Prasiklus

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Ketuntasan
1	Erlan Sagita	L	60	Belum Tuntas
2	Annisa Ananda Sari	P	80	Tuntas
3	Abdul Aziz	L	60	Belum Tuntas
4	Adi Setiawan	L	65	Belum Tuntas
5	Ahmad Yani	L	60	Belum Tuntas
6	Azmi Qonita	P	65	Belum Tuntas
7	Anisa Dinda	P	65	Belum Tuntas
8	Asbun Safrullah	L	55	Belum Tuntas
9	Didi Alfarisi	L	70	Tuntas
10	Dedi Gardion	L	65	Belum Tuntas
11	Desi Nurhayati	P	55	Belum Tuntas
12	Ficki Hamdani	L	75	Tuntas
13	Fitri Handayani	P	50	Belum Tuntas
14	Fitriyani	P	75	Tuntas
15	Melysa Martina	P	75	Tuntas
16	Rizal Hasani	L	70	Tuntas
17	Novi Indani	P	50	Belum Tuntas
	Jumlah		1.105	
	Rata-Rata		65,0	
	Nilai Tertinggi		75	
	Nilai Terendah		50	
	Persentase Ketuntasan		35,29	

Dari table 3 diatas dapat kita lihat peserta didik yang memenuhi standar ketuntasan adalah 6 dari 17 orang siswa atau 35,29% artinya masih jauh dari standar ketuntasan yang ditetapkan dan Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka data prestasi siswa pada prasiklus tersaji pada grafik 1 berikut.

Grafik 1 Data Hasil Belajar Siswa Pada Prasiklus



	Tuntas
	Belum Tuntas

Siklus I

a. Perencanaan

Berdasarkan permasalahan melalui data pada observasi awal, kemudian dibuat perencanaan tindakan untuk siklus I. Adapun tahap perencanaan tindakan untuk siklus I adalah:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran
- 2) Menyusun aturan permainan
- 3) Membuat soal tes prestasi belajar matematika siswa yang memuat materi tentang Mengumpulkan dan membaca data.
- 4) Membuat lembar observasi dan jurnal siswa.
- 5) Mempersiapkan sumber, alat dan bahan berupa buku paket matematika kelas VI, LKS, kartu peranan sebagai penjual dan pembeli, uang mainan, timbangan, buku, pensil, ballpoint, tas dan penggaris yang akan digunakan sebagai barang dagangan.
- 6) Mempersiapkan foto untuk dokumentasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 14 September 2020, di SDN Penangsak, Kecamatan Praya Timur, Kabupaten Lombok Tengah, Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran.

c. Observasi

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 September, 2020. Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta beberapa siswa maju ke depan kelas untuk menceritakan pengalaman dalam mengukur suatu berat. Misalnya mengukur berat badan, mengukur tinggi badan, membandingkan berat benda sejenis dan tidak sejenis, mengidentifikasi jenis-jenis suatu benda kedalam ukuran berat, mengurutkan benda yang paling ringan hingga paling berat. Namun beberapa menit berlalu tidak ada satu pun siswa yang memberanikan

diri untuk ke depan kelas, guru mempertegas kembali dengan memanggil nama siswa secara acak. Baru setelah itu siswa mau bercerita di depan kelas dengan malu-malu.

Setelah siswa mempunyai gambaran mengenai kegiatan pengukuran, guru melakukan tanya jawab yang mengarahkan siswa ke dalam materi. Misalnya “Ibu membeli 2 karung beras masing-masing beratnya 50 Kg, berapakah jumlah berat keseluruhan karung beras tersebut?”. Tanya jawab terus dilakukan sampai siswa dapat menjabarkan konsep jumlah barang kedalam suatu rumus. Kemudian guru memberikan satu contoh. Dan contoh tersebut guru menginformasikan mengenai identifikasi jenis-jenis suatu benda kedalam ukuran berat. Pertemuan pertama ditutup dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, mengungkapkan gagasan mengenai permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan dalam permainan pengukuran. Pada pertemuan pertama ini, aktifitas belajar matematika masih di dominasi oleh guru dan sesekali mengungkapkan gagasan.

d. Refleksi

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 aktifitas dapat dilihat pada daftar tabel dibawah ini.

Tabel 1 Aktifitas Belajar Matematika pada siklus I

No	Aktifitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	7	25,93
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat	3	11,11
3	Memperhatikan penjelasan guru	19	70,37
4	Membaca aturan permainan dan buku-buku	8	29,63
5	Ikut serta permainan	15	55,56
6	Berkerja sama dengan siswa lain dalam bermain	14	51,85
7	Berdiskusi	17	62,96
8	Membuat tabel	19	70,37
9	Melakukan tes	27	100
10	Mengungkapkan	18	66,67

Berdasarkan tabel 1 dapat dibuat grafik, seperti berikut :

Berdasarkan tabel 1 dan grafik 1 dapat terlihat bahwa aktifitas belajar matematika siswa belum optimal. Ke sepuluh aktifitas belajar matematika siswa belum semuanya dapat dilakukan oleh siswa. Terutama untuk aktifitas menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat sebesar 11,11%, mengungkapkan gagasan 25,93% dan membaca aturan permainan dan buku sebesar 29,63%. Aktifitas lainnya sudah tergolong ke dalam kategori sedang.

e. Prestasi Belajar Matematika Siswa

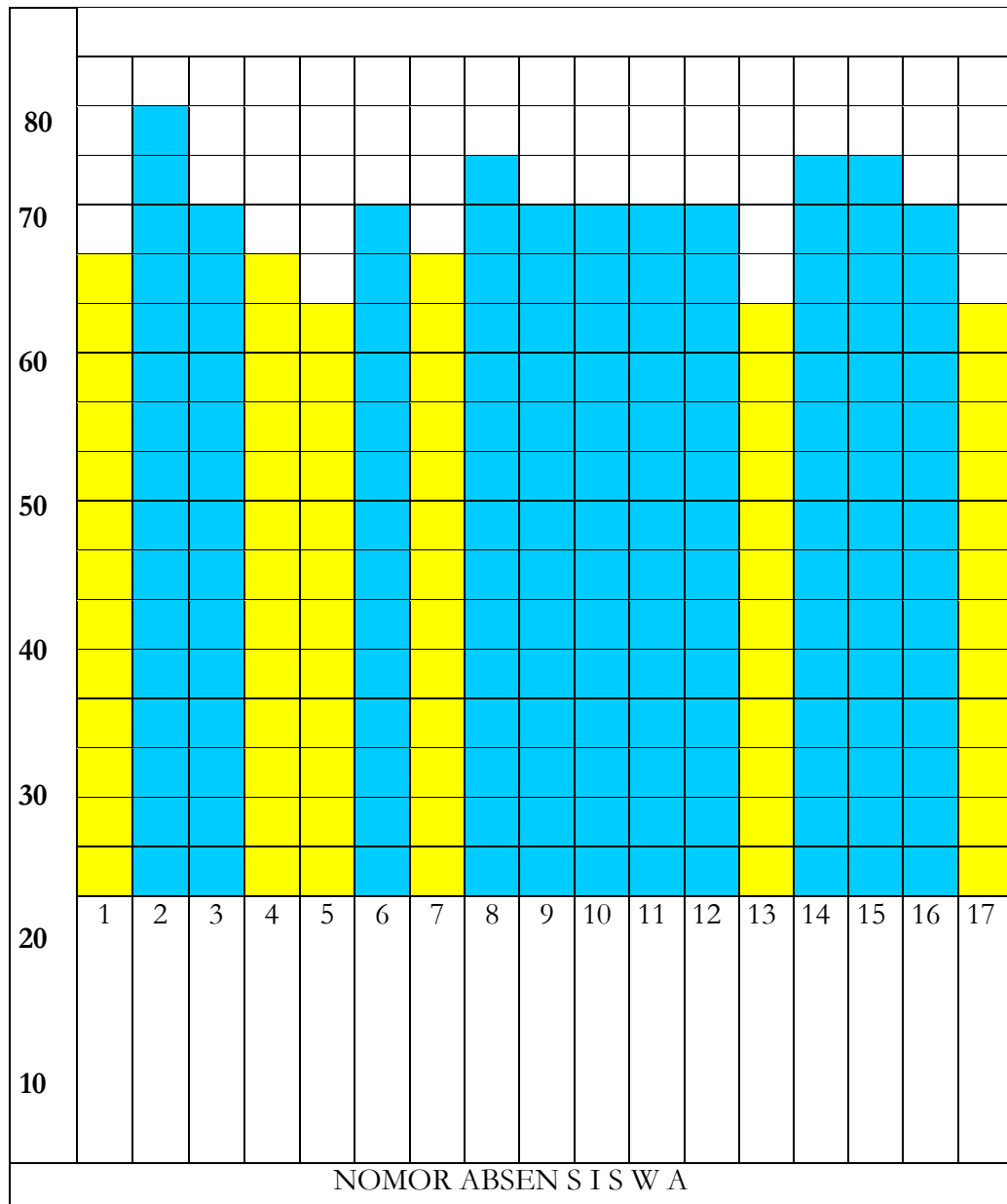
Berdasarkan tes prestasi belajar matematika siswa pada siklus I diperoleh data prestasi belajar matematika siswa dengan nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar seperti pada tabel 2.

Tabel 2 Data Hasil Belajar Siswa Pada siklus I

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Ketuntasan
1	Erlan Sagita	L	63	Belum Tuntas
2	Annisa Ananda Sari	P	80	Tuntas
3	Abdul Aziz	L	70	Tuntas
4	Adi Setiawan	L	65	Belum Tuntas
5	Ahmad Yani	L	60	Belum Tuntas
6	Azmi Qonita	P	70	Tuntas
7	Anisa Dinda	P	65	Belum Tuntas
8	Asbun Safrullah	L	75	Tuntas
9	Didi Alfarisi	L	70	Tuntas
10	Dedi Gardion	L	70	Tuntas
11	Desi Nurhayati	P	70	Tuntas
12	Ficki Hamdani	L	75	Tuntas
13	Fitri Handayani	P	60	Belum Tuntas
14	Fitriyani	P	75	Tuntas
15	Melysa Martina	P	75	Tuntas
16	Rizal Hasani	L	70	Tuntas
17	Novi Indani	P	60	Belum Tuntas
	Jumlah		1.183	
	Rata-Rata		69,59	
	Nilai Tertinggi		80	
	Nilai Terendah		60	
	Persentase Ketuntasan		82,35	

Dari tabel 2 ada peningkatan prestasi belajar siswa dimana siswa yang tuntas belajar dar 6 orang pada prasiklus menjadi 12 orang dari 17 orang siswa.

Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka data prestasi siswa pada siklus I tersaji pada grafik 2 berikut.



	Tuntas
	Belum Tuntas

Tabel 3 Rekap Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus I

Siklus 1	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
Prestasi belajar matematika siswa siklus I	69,59	82,35

Berdasarkan tabel 2 dan grafik 2 dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 50,37 pada ulangan harian meningkat menjadi 69,62 pada prestasi belajar matematika siswa siklus I dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 35,29% pada ulangan harian meningkat menjadi 82,35% pada prestasi belajar matematika siswa siklus I.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I diketahui kesan dan pesan yang dirasakan oleh siswa melalui jurnal siswa. Dari jurnal siswa diperoleh pendapat bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran matematika dengan metode permainan pengukuran. Siswa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu serius tetapi tetap dapat berkonsentrasi sehingga dapat menambah wawasan. Saran yang diajukan untuk pertemuan berikutnya adalah permainan sebaliknya dilakukan di luar kelas dan soal yang diberikan tidak terlalu banyak dan sulit.

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. Beberapa siswa terlihat berkerja sama dengan teman-temannya saat mengerjakan tes. Dalam hal ini guru perlu memberikan sanksi untuk siswa yang berkerja

sama saat mengerjakan tes. Hal-hal lain yang perlu diperbaiki oleh guru diantaranya adalah memberikan informasi mengenai tujuan dari permainan, memberikan penghargaan untuk siswa yang aktif, membimbing siswa dalam diskusi, lebih teliti dalam memeriksa, membalas dan menyimpulkan hasil dari permainan.

Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tes prestasi belajar matematika siswa dan rerfleksi pada siklus I, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan metode permainan jual beli. Dengan demikian perencanaan tindakan untuk siklus II adalah sebagai berikut :

1. Menyusun rencana pembelajaran.
2. Menyusun aturan permainan
3. Membuat soal tes prestasi belajar matematika siswa.
4. Membuat lembar observasi
5. Mempersiapkan sumber, alat dan bahan berupa buku paket matematika kelas VI, LKS, kartu peranan sebagai pedagang dan pembeli serta uang mainan.
6. Mempersiapkan foto untuk dokumentasi

b. Tindakan dan observasi

Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta siswa untuk menceritakan pengalamannya berbelanja di pasar?. Tanpa disebutkan nama, siswa bergantian maju ke depan kelas untuk menceritakan pengalamannya. Kemudian guru melakukan Tanya jawab mengenai aktifitas berbelanja di pasar untuk mengetahui pemahaman siswa tentang cara menghitung berat

suatu benda dan perbandingan berat beberapa buah benda. Siswa terlihat antusias dalam menjawab setiap soal yang dikemukakan oleh guru. Terlihat dari siswa yang menunjuk tangan dan saling berebut dalam menjawab. Kemudian guru memberikan satu contoh. Guru membiarkan siswa mengerjakan contoh tersebut dengan bantuan buku-buku yang menunjang. Setelah dianggap cukup guru bersama siswa membahas soal tersebut hingga benar-benar paham mengenai satuan berat, ton, kwintal, kg, dag, gram, cm, mg.

Pertemuan keempat ditutup dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, mengungkapkan gagasan permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan dalam permainan jual beli. Pada pertemuan keempat ini, aktifitas belajar matematika siswa terlihat aktif dimulai dari mendengarkan penjelasan guru, mengungkapkan gagasan, mengerjakan soal dan menyimpulkan materi.

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 16 September 2016. Pertemuan ini adalah pelaksanaan permainan jual beli. Walaupun dilaksanakan di dalam ruangan siswa tetap semangat dalam melaksanakan permainan. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu guru memberikan informasi mengenai tujuan dari permainan kemudian bersama siswa menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat yang akan digunakan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. Secara berkelompok siswa bermain jual beli dengan membagi peran, satu orang sebagai penjual, satu orang sebagai pelayan toko dan dua orang sebagai konsumen kemudian melakukan permainan dengan uang mainan sebagai alat pembayarannya. Sebagai acuan dalam bermain, siswa diberikan format table dalam aturan permainan yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya. Siswa tampak menghayati peran yang dimainkannya, di sela permainan

terdengar siswa mengungkapkan gagasannya kepada guru “Nanti kalau saya besar saya mau jadi Pedagang, bu?”.

Setelah permainan usai, siswa bersama kelompoknya mendiskusikan catatan yang diperoleh selama permainan. Guru dengan teliti memeriksa hasil dari permainan, memeriksa tabel dan menyesuaikan dengan peran yang dimainkan. Kemudian guru membahas beberapa catatan yang dibuat oleh siswa tersebut dan bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada pertemuan kelima ini aktifitas belajar matematika siswa sudah aktif. Selama permainan berlangsung keadaan kelas terlihat tertib. Siswa mulai asyik dengan permainannya dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Pertemuan ke enam pada hari sabtu tanggal 18 september 2016 ini adalah pertemuan terakhir pada siklus II maka untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa diadakan tes prestasi belajar matematika yang ke dua.

c. Aktifitas belajar matematika siswa

Selama pembelajaran berlangsung pada siklus II, observer melakukan observasi yang dilakukan siswa di kelas. Secara garis besar jumlah siswa yang melakukan aktifitas pada pertemuan kesatu dapat dilihat seperti pada tabel 4.4 dibawah ini

Tabel 4 Aktivitas Belajar Matematika

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

8	Berdiskusi	26	96,30
9	Membuat tabel	27	100
10	Melakukan tes	24	88,89
	Mengungkapkan		

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa aktifitas belajar matematika siswa menunjukkan peningkatan yang memuaskan. Beberapa aktifitas yang mengalami peningkatan terutama pada aktifitas 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 aktifitas belajar matematika siswa yang diamati masuk ke dalam kategori sedang.

d. Prestasi Belajar Matematika

Berdasarkan tes prestasi belajar matematika siswa pada siklus II diperoleh data prestasi belajar matematika siswa dengan nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar seperti pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus II

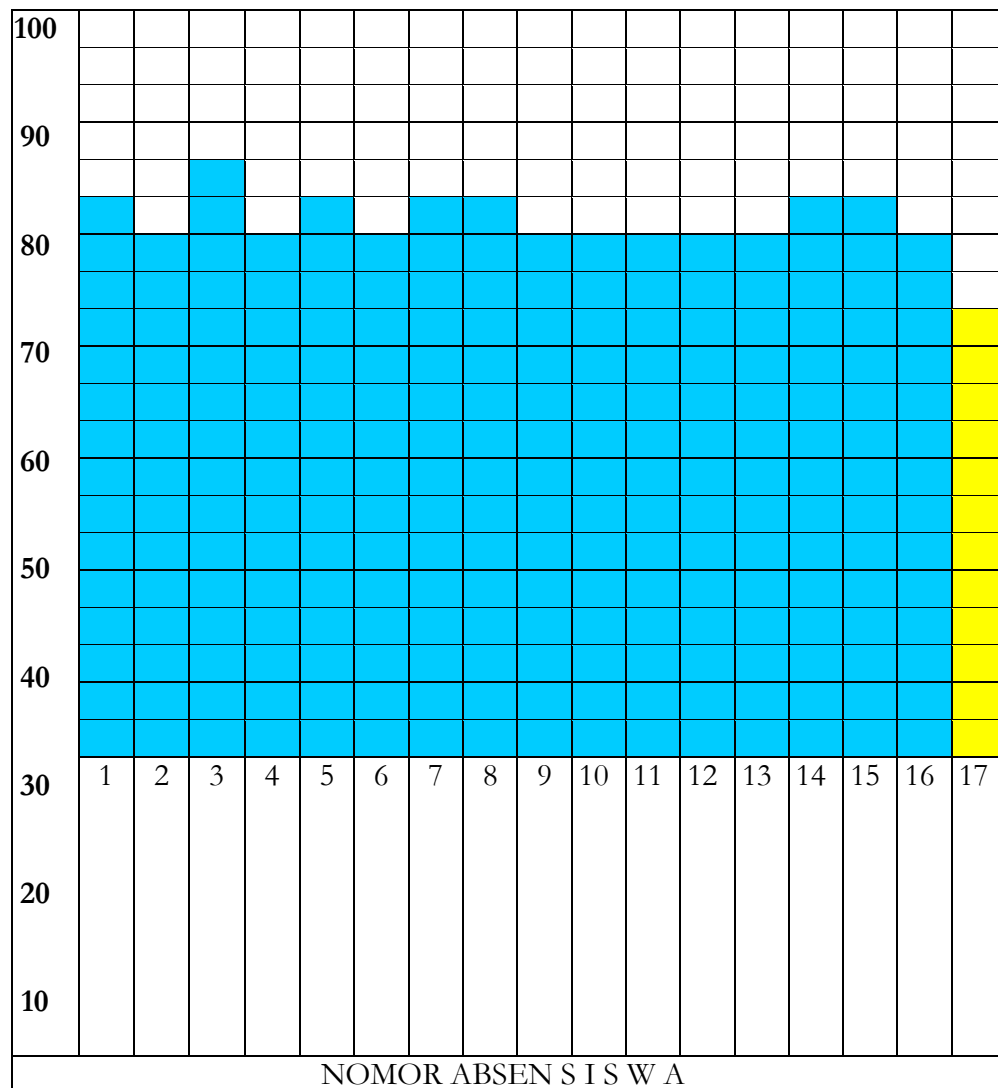
No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Ketuntasan
1	Erlan Sagita	L	75	Tuntas
2	Annisa Ananda Sari	P	80	Tuntas
3	Abdul Aziz	L	70	Tuntas
4	Adi Setiawan	L	70	Tuntas
5	Ahmad Yani	L	75	Tuntas
6	Azmi Qonita	P	70	Tuntas
7	Anisa Dinda	P	75	Tuntas
8	Asbun Safrullah	L	75	Tuntas

9	Didi Alfarisi	L	70	Tuntas
10	Dedi Gardion	L	70	Tuntas
11	Desi Nurhayati	P	70	Tuntas
12	Ficki Hamdani	L	75	Tuntas
13	Fitri Handayani	P	70	Tuntas
14	Fitriyani	P	75	Tuntas
15	Melysa Martina	P	75	Tuntas
16	Rizal Hasani	L	70	Tuntas
17	Novi Indani	P	60	Belum Tuntas
	Jumlah		1.225	
	Rata-Rata		72,06	
	Nilai Tertinggi		80	
	Nilai Terendah		60	
	Persentase Ketuntasan		94,12	

Tabel 6 Rekap Hasil Tes Formatif Matematika Pada Siklus II

Siklus II	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
Prestasi belajar matematika siswa siklus II	72,06	94,12

Berdasarkan tabel 5 terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II dimana siswa yang tuntas belajar pada siklus I ada 11 orang menjadi 16 orang dari 17 orang siswa atau 94,12% pada siklus II dapat dibuat grafik sebagai berikut :

Grafik 5 Grafik Hasil Tes Formatif Matematika Pada Siklus II

	Tuntas
	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel 5 dan grafik 5 dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 69,59 (Siklus I) meningkat menjadi 72,06 (Siklus II) dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 82,35% (Siklus I) meningkat menjadi 94,12 % (Siklus II). Peningkatan ini

cukup memuaskan karena persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 94,12 % termasuk kategori sangat baik

e. Refleksi

Pesan dan kesan yang dirasakan oleh siswa diberikan jurnal siswa. Dan jurnal siswa diperoleh pendapat bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran matematika dengan metode permainan.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan indikator sudah dapat tercapai. Dengan demikian, penelitian ini terhenti pada siklus II.

2. Pembahasan

Berdasarkan data yang didapat dari observasi, berikut adalah grafik aktivitas belajar matematika siswa pada setiap siklus. Secara umum aktivitas belajar matematika siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Aktivitas belajar matematika siswa yang masih rendah pada siklus I antara lain menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 11,11%, mengungkapkan gagasan sebesar 25,93% dan membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 29,63% aktivitas-aktivitas tersebut tergolong ke dalam kategori kurang.

Sementara pada siklus II, aktivitas belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 66,67%, mengungkapkan gagasan sebesar 55,56% dan untuk aktivitas membaca aturan permainan dan buku-buku mengalami peningkatan yaitu sebesar 74,04% yang tergolong ke dalam kategori sedang. Dengan demikian seluruh aktivitas belajar matematika siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,59 mengalami peningkatan sebesar 2,47 pada siklus II menjadi 72,06

Selain rata-rata kelas yang meningkat diperoleh pula persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar pada siklus I sebesar

82,35% meningkat menjadi 94,12 % pada siklus II dan termasuk dalam kategori baik sekali.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan di kelas VI Semester I SD Negeri Penangsak Kecamatan Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah tahun pelajaran 2020/2021, pada pembelajaran Matematika, mendorong siswa melakukan aktivitas belajar mengajar 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 69,59 meningkat menjadi 72,06 pada siklus II. Presentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga meningkat pada siklus I sebesar 82,35% (Kategori Baik), meningkat menjadi 94,12% (Baik Sekali) pada siklus II.

Dengan demikian metode permainan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VI Semester I SDN Penangsak Kecamatan Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021 .

Berdasarkan jurnal siswa diketahui dengan penggunaan metode permainan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, belajar tidak terlalu tegang namun tetap berkonsentrasi. Siswa lebih cepat mengerti konsep Geometri dan pengukuran dengan menghayati peran yang dimainkan.

2. Saran

- a. Metode permainan dapat digunakan guru sebagai variasi dalam metode pembelajaran
- b. Dalam penggunaannya, sebaiknya guru merencanakannya dengan tujuan yang jelas, mempersiapkan hal-hal yang akan digunakan dengan maksimal, membantu siswa dalam melaksanakan permainan dan meminimalkan resiko buruk yang akan terjadi. Dengan demikian waktu yang digunakan dapat efisien dan permainan yang digunakan dapat efektif dan bermanfaat.
- c. Dalam penyampaian guru harus tegas dan kreatif agar siswa tetap berada dalam aturan permainan yang ditetapkan dan memperbanyak latihan-latihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Saputra. (2004). *Membuat Aplikasi Absensi Dan Kuesioner untuk Panduan. Skripsi*. PT. Elex Media
- Djaramah, aswan. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hidayat. 2004. *Diklat Kuliah Teori Pembelajaran Matematika*. Semarang:FMIPA UNNES.
- Madya, Suarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP - Yogyakarta
- Nana Sujana, (1991). *Media Pengajaran. Pusat Penelitian dan Pembidangan Ilmu Lembaga Penelitian IKIP Bandung*. Sinar Baru
- Sudjana. 2000. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production
- Suherman dan Udin, S, dkk. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Grafindo.