

**PENERAPAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV**

JURNAL

Oleh

**PRISINTIA WAHYU UTAMI
MUNCARNO
SOWIYAH**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : PENERAPAN METODE PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV D
SD KARTIKA II-5 BANDAR LAMPUNG TAHUN
PELAJARAN 2012/2013

Nama Mahasiswa : PRISINTIA WAHYU UTAMI

Nomor Pokok Mahasiswa : 0913053037

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : S.1 PGSD

Metro, Oktober 2013
Peneliti,

Prisintia Wahyu Utami
NPM 0913053037

MENGESAHKAN,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Muncarno M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003

Dr. Sowiyah, M.Pd
NIP 19600725 198403 2 002

ABSTRAK

PENERAPAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV

Oleh

**PRISINTIA WAHYU UTAMI*)
MUNCARNO**)
SOWIYAH***)
UNIVERSITAS LAMPUNG****)**

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IV D SD Kartika II-5 Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013 dengan menerapkan metode permainan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *classroom action research* (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas dan kinerja guru, dan tes hasil belajar. Data penelitian ini dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika. Hal ini terlihat dari rata-rata siswa aktif siklus I sebesar 71,26% dengan kategori cukup aktif dan meningkat pada siklus II menjadi 82,65% dengan kategori aktif. Selanjutnya ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 68,29% dengan rata-rata 72,36 dan pada siklus II meningkat menjadi 87,80% dengan rata-rata 84,19.

Kata Kunci: Metode Permainan, Aktivitas, dan Hasil Belajar.

Keterangan

- *) Penulis (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- **) Pembimbing I (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- ***) Pembimbing II (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- ****) Lembaga Asal

**IMPLEMENTATION OF GAME METHOD TO INCREASE THE
ACTIVITY AND STUDENT LEARNING OUTCOMES ON
MATHEMATICS EDUCATION IN 4th GRADE**

ABSTRACT

By

**PRISINTIA WAHYU UTAMI*)
MUNCARNO**)
SOWIYAH***)
UNIVERSITY OF LAMPUNG*****)**

The purpose of this research is to increase the activity and student mathematics learning outcomes in fourth grades of D at Kartika II-5 Bandar Lampung elementary school in 2012/2013 years academic by using a game method. A method was used in this research is classroom action research. It consists of two cycles and each cycle consists of 4 steps; planning, acting, observing and reflecting. A data collecting tool were used in research is observation paper for student activity and teacher's performance and student learning test. A result of data's collecting were analyzed by using a qualitative and quantitative analysis. A result showed an increase in student activity and mathematics learning outcomes. It can be seen from the average student activity in cycle I is 71,26% with enough active category and increase in cycle II to be 82,65% with active category. Furthermore, the completeness of student learning result in cycle I is 68,29% with the average score was 72,36 and in cycle II was increase to be 87,80% with the average score was 84,19.

Keyword: Game Method, Activity, and Mathematics Learning Outcomes.

Information:

- *)** Author (PGSD UPP Metro FKIP UNILA at Budi Utomo Street No. 4 South Metro, Metro City)
- **)** Adviser (PGSD UPP Metro FKIP UNILA at Budi Utomo Street No. 4 South Metro, Metro City)
- ***)** Co-Adviser (PGSD UPP Metro FKIP UNILA at Budi Utomo Street No. 4 South Metro, Metro City)
- *****)** Institution

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang wajib diterima bagi setiap individu. Dengan adanya pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan potensi, karakter, dan jenjang hidupnya menjadi lebih baik. Undang-undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guna mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai proses pembelajaran yang baik dan optimal, dibutuhkan siswa, metode/strategi/model pembelajaran, sarana dan prasarana, serta guru. Dalam hal ini guru sebagai salah satu komponen penting sekolah harus memiliki inovasi, rasa kreatif, dan kemampuan profesional yang memadai agar mampu mencapai tujuan pendidikan nasional.

Matematika merupakan pembelajaran yang paling terasa manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hudoyo (Aisyah, 2007: 1.1) mengemukakan bahwa matematika berkenaan dengan ide, aturan-aturan, dan hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Namun, siswa SD adalah anak yang berada pada usia sekitar 7-12 tahun. Menurut Piaget (Suwangsih, 2006: 15) anak usia sekitar ini masih berfikir pada tahap operasi konkrit yang artinya belum dapat berfikir secara formal.

Menelusuri pentingnya mempelajari matematika untuk kehidupan sehari-hari, penulis banyak menemukan masalah yang terdapat pada kelas baik dari siswa maupun dari guru. Menurut observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Kartika II-5 Bandar Lampung pada kelas IV D, menunjukkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan, terlebih lagi jika guru dalam mengajar tidak menggunakan metode yang bervariasi. Tidak banyak siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu ≥ 65 . Sehingga guru harus terus mengadakan remedial atau pengulangan tes bagi siswa yang belum mencapai KKM. Tentu saja hal ini menjadi hambatan untuk melanjutkan ke pembelajaran selanjutnya.

Selain permasalahan di atas, ditelusuri dari hasil belajar siswa kelas IV D pada ulangan semester ganjil terdapat 20 siswa atau 48,8% dari 41 siswa yang tidak mencapai KKM. Jika dilihat dari aktivitas siswa dalam belajar, disebabkan karena system belajar yang berlaku untuk kelas IV masuk pada pukul 12.20 WIB sehingga siswa sudah merasa lelah karena banyaknya aktivitas yang dilakukan di luar sekolah sebelum pembelajaran dimulai misalnya les atau bermain. Tidak hanya itu, karena merasa sudah lelah siswa jadi kurang antusias, malas, dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Contohnya banyak siswa yang mengobrol dengan teman sebangku bahkan berjalan-jalan dengan alas an meminjam alat tulis, asyik main sendiri dengan mainannya secara sembunyi-sembunyi, dll. Saat pembelajaran berlangsung, jika guru mengajukan sebuah pertanyaan, cenderung dijawab asal saja, atau bahkan tidak dijawab.

Selain faktor permasalahan dari siswa, guru juga jarang sekali melakukan variasi dalam pembelajaran. Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah, mencatat, dan penugasan. Guru masih berlaku sebagai narasumber utama dalam kelas. Selain itu, guru juga kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Melihat dari masalah-masalah aktivitas siswa yang terdapat di kelas IV D, penulis memilih menggunakan metode permainan sebagai langkah untuk mengurangi tingkat kejenuhan dan kesulitan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Permainan dalam matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Permainan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Sadiman (Rahmawati, 2009: <http://suaraguru.wordpress.com>) sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif serta mengembangkan karakter yang ada dalam diri siswa. Permainan juga dapat memotivasi siswa karena mengingat belajar matematika sangat membutuhkan motivasi agar hasil yang didapat semakin optimal. Penulis akan menggunakan metode permainan yang akan dituangkan ke media permainan sirkuit matematika. Media sirkuit matematika merupakan modifikasi dari permainan tradisional ular tangga. Melalui penerapan metode ini diharapkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika akan meningkat juga diikuti dengan hasil belajar matematikanya.

Berdasarkan hambatan dan permasalahan di atas, penulis mencoba mengimplemetasikan metode permainan dalam pembelajaran matematika di kelas IV D SD Kartika II-5 Bandar Lampung guna memperbaiki serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

METODE PERMAINAN

Menurut Sudirman (1996: 113-182) menjelaskan bahwa metode simulasi/permainan merupakan cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura atau melalui sebuah permainan dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Menurut Gustini (2009: <http://www.bpplsp-reg-1.go.id>) bahwa banyak sekali permainan yang bisa dipadukan dengan pembelajaran yaitu permainan pemburuan/pencarian, mencari arah, permainan papan, permainan masyarakat, permainan berhitung menggunakan jari dan kartu, permainan menebak/menerka, dan permainan melalui komputer. Permainan jika dikaitkan dengan pembelajaran matematika akan menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Suwangsih (2006: 187) bahwa permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

MEDIA PERMAINAN SIRKUIT MATEMATIKA

Pengertian media menurut Djamarah (2006: 120) merupakan perwakilan dari hal kurang mampu diungkapkan guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Banyak sekali jenis media, media permainan sirkuit matematika termasuk dalam media tradisional dan media visual. Media sirkuit matematika menurut Yusuf (2011: 107) mengatakan bahwa media sirkuit matematika ini dikembangkan oleh seorang pendidik bernama Umi Auliya, S.Pd pada tahun 2009 dan memenangkan juara 1 lomba media pembelajaran tingkat nasional pada tahun 2009. Media sirkuit matematika ini terdiri dari papan permainan yang didalamnya terdapat inti dari materi pokok, dadu yang didalamnya terdapat soal yang mengacu pada inti

materi pokok pembelajaran yang jawabannya terdapat pada papan permainan, bidak yang berfungsi sebagai penunjuk posisi pemain, dan bengkel ingatan yang didalamnya terdapat kunci dari soal yang terdapat pada dadu. Implementasi media sirkuit matematika dalam pembelajaran mempunyai sejumlah aturan yang sebagian besar sama dengan permainan ular tangga namun dalam penentuan pemenangnya yang berbeda.

AKTIVITAS

Menurut Kunandar (2011: 277) aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam membentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Aspek aktivitas yang diteliti dalam penelitian ini adalah mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, tertib dalam intruksi yang diberikan guru, antusias/semangat dalam mengikuti pembelajaran, menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar, melakukan kerja sama dengan anggota kelompok, menunjukkan sikap jujur, merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, mengajukan pertanyaan, mengerjakan tugas.

HASIL BELAJAR

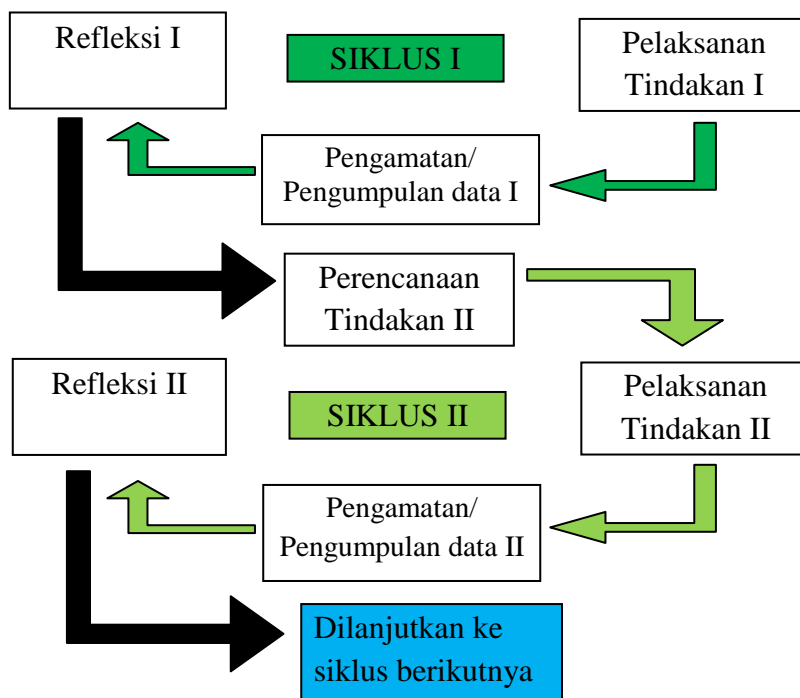
Menurut Dimiyati (2002: 3-4) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sejalan dengan pendapat Kunandar (2011: 277) hasil belajar adalah hasil nilai ulangan harian yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran. Ulangan harian dilakukan setiap akhir proses pembelajaran dalam satuan kompetensi tertentu.

MATEMATIKA SD

Menurut Suwangsih (2006: 3) matematika berasal dari literature kata Yunani *matematike* yang berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir. Matematika SD berbeda dengan Matematika pada jenjang SMP dan SMA. Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 menyebutkan bahwa pembelajaran matematika di SD/MI memiliki ruang lingkup yang meliputi aspek-aspek yaitu bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan kata. Heruman (2012: 2) mengajakan bahwa konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) karena permasalahan yang ditemukan berada di dalam kelas. Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus. Menurut Wardhani (2007: 2.4) setiap siklus terdiri dari empat tahapan pokok yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Ada kemungkinan sesudah tindakan dilaksanakan dan diobservasi, masalahnya belum terselesaikan. Demikian dilakukan secara berulang (siklus) sampai masalah menjadi lebih baik atau terselesaikan. Adapun alur siklus dalam penelitian ini dapat dilihat pada halaman berikutnya.



Gambar 1. Alur siklus PTK (Wardhani, 2007: 2.4)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV D SD Kartika II-5 Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 41. Yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan dan juga guru matematika kelas IV D. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa teknik nontes dengan menggunakan alat berupa panduan lembar observasi aktivitas belajar siswa serta kinerja guru, dan teknik tes menggunakan alat berupa soal tes formatif. Hasil observasi nontes yang telah didapat dianalisis menggunakan analisis kualitatif, dan hasil tes dianalisis menggunakan analisis kuantitatif.

HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dengan urutan penelitian yaitu siklus I dilaksanakan pada tanggal 6 Mei dan 7 Mei 2013 dengan materi “Bangun ruang balok dan kubus”. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Mei dan 21 Mei 2013 dengan materi “Kesimetrian bangun datar”.

Siklus I

Aktivitas Siswa dalam pembelajaran

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Skor P1	%	Skor P2	%	Rata2 %
1	Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	33	80,48%	35	85,36%	82,92%
2	Tertib terhadap instruksi yang diberikan guru	16	39,02%	26	63,41%	51,21%
3	Antusias dan semangat mengikuti pelajaran	38	92,68%	35	85,36%	89,02%
4	Menampakkan keceriaan	39	95,12%	32	78,04%	86,58%
5	Melakukan kerjasama	21	51,21%	31	75,60%	63,41%
6	Menunjukkan sikap jujur	29	70,73%	28	68,29%	69,51%

No	Aspek yang dinilai	Skor P1	%	Skor P2	%	Rata2 %
7	Merespon aktif pertanyaan lisan guru	18	43,90%	24	58,53%	51,21%
8	Mengajukan pertanyaan	26	63,41%	36	87,80%	75,61%
9	Mengerjakan tugas yg diberikan oleh guru	26	63,41%	33	80,48%	71,95%
RATA-RATA			66,66%		75,87%	71,26%
KATEGORI			Cukup Aktif		Aktif	Cukup Aktif

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa persentase rata-rata aktivitas pertemuan pertama (P1) sebesar 66,66% dengan kategori cukup aktif. Selanjutnya pada pertemuan kedua (P2) sebesar 75,87% dengan kategori aktif. Maka didapatkan persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 71,26% dengan kategori cukup aktif.

Kinerja Guru dalam Pembelajaran Matematika

Tabel 2. Rekapitulasi Kinerja Guru Siklus I

No	Kegiatan/Aspek yang Diamati	SKOR P1	SKOR P2
1	Kegiatan Pra Pembelajaran	5	5
2	Kegiatan Membuka Pembelajaran	5	5
3	Kegiatan Inti Pembelajaran	40	42
4	Kegiatan Penutup	14	14
Jumlah Skor		64	66
Nilai		66,66	68,75
Rata-rata Nilai Kinerja Guru Siklus I		67,70	
Kategori		Cukup	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai kinerja guru dalam pertemuan pertama (P1) sebesar 66,66. Kemudian pada pertemuan kedua (P2) meningkat menjadi 68,75. Maka didapatkan rata-rata nilai kinerja guru pada siklus I sebesar 67,70 dengan kategori cukup. Kinerja guru akan diperbaiki ke siklus berikutnya dalam rangka penerapan metode permainan agar menjadi lebih baik lagi.

Hasil Belajar

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Interval	Siklus I		Kategori
		Jml Siswa	Persentase	
1	<65	13	31,70	Blm Tuntas
2	65-70	2	4,87	Tuntas
3	71-76	1	2,43	Tuntas
4	77-82	6	14,63	Tuntas
5	83-88	3	7,31	Tuntas
6	89-94	5	12,19	Tuntas
7	95-100	11	26,82	Tuntas
Jumlah		41	100	
Jumlah skor		2967		
Nilai Rata-rata Kelas		72,36		
Persentase Ketuntasan		68,29%		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil tes formatif pada pelajaran matematika siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,36 dengan persentase ketuntasan sebesar 68,29%. Dengan keterangan yaitu sebanyak 13 siswa

(31,70%) belum tuntas atau belum mencapai KKM dgn nilai <65. Sementara sebanyak 28 siswa (68,29%) dinyatakan tuntas dalam mengikuti tes formatif pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan di siklus I

SIKLUS II

Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Tabel 4. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Skor P1	%	Skor P2	%	Rata2 %
1	Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	23	56,09%	26	63,41%	59,75%
2	Tertib terhadap instruksi yang diberikan guru	31	75,60%	33	80,48%	78,22%
3	Antusias dan semangat mengikuti pelajaran	37	90,24%	38	92,68%	91,46%
4	Menampakkan keceriaan	39	95,12%	40	97,56%	96,34%
5	Melakukan kerjasama	37	90,24%	38	92,68%	91,46%
6	Menunjukkan sikap jujur	28	68,29%	36	87,80%	78,04%
7	Merespon aktif pertanyaan lisan guru	24	58,53%	36	87,80%	73,16%
8	Mengajukan pertanyaan	32	78,04%	35	85,36%	81,70%
9	Mengerjakan tugas yg diberikan oleh guru	39	95,12%	38	92,68%	93,90%
RATA-RATA			78,31%		86,99%	82,65%
Kategori			Cukup Aktif		Aktif	Aktif

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa persentase rata-rata aktivitas pertemuan pertama (P1) sebesar 78,31% dengan kategori cukup aktif. Selanjutnya pada pertemuan kedua (P2) sebesar 86,99% dengan kategori aktif. Maka didapatkan persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 82,65% dengan kategori aktif.

Kinerja Guru Pada Pembelajaran Matematika

Tabel 5. Rekapitulasi Kinerja Guru Siklus II

No	Kegiatan/Aspek yang Diamati	SKOR P1	SKOR P2
1	Kegiatan Pra Pembelajaran	7	7
2	Kegiatan Membuka Pembelajaran	6	6
3	Kegiatan Inti Pembelajaran	45	49
4	Kegiatan Penutup	15	18
Jumlah Skor		74	80
Nilai		77,08	83,33
Rata-rata Nilai Kinerja Guru Siklus II		80,20	
Kategori		Baik	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai kinerja guru dalam pertemuan pertama (P1) sebesar 77,08. Kemudian pada pertemuan kedua (P2) meningkat menjadi 83,33. Maka didapatkan rata-rata nilai kinerja guru pada siklus I sebesar 80,20 dengan kategori Baik. Kinerja guru sudah baik diiringi persentase aktivitas dan hasil belajar siswa yang meningkat maka penilaian terhadap kinerja guru dihentikan.

Hasil Belajar

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

No	Interval	Siklus II		Kategori
		Jml siswa	Persentase	
1	<65	5	12,19	Blm Tuntas
2	65-70	-	0	Tuntas
3	71-76	-	0	Tuntas
4	77-82	7	17,07	Tuntas
5	83-88	9	21,95	Tuntas
6	89-94	7	17,07	Tuntas
7	95-100	13	31,70	Tuntas
Jumlah		41	100	
Jumlah skor		3452		
Nilai Rata-rata Kelas		84,19		
Persentase Ketuntasan		87,80%		

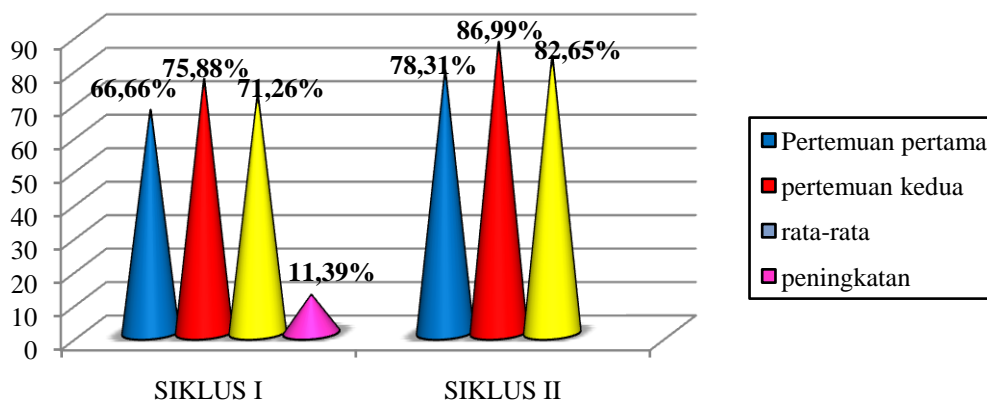
Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil tes formatif pada pelajaran matematika siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,19 dengan persentase ketuntasan sebesar 87,80%. Dengan keterangan yaitu sebanyak 5 siswa (12,19%) belum tuntas atau belum mencapai KKM dgn nilai <65. Sementara sebanyak 36 siswa (87,80%) dinyatakan tuntas dalam mengikuti tes formatif pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan di siklus II. Dengan hasil yang telah melebihi indikator keberhasilan yang ingin dicapai yaitu 75%, maka siklus penelitian ini dihentikan.

PEMBAHASAN

Aktivitas Belajar Siswa

Belajar merupakan suatu aktivitas. Belajar akan menyenangkan jika dipadukan dengan kegiatan bermain. Menurut Sudono (2000: 3) bahwa aktivitas belajar melalui kegiatan bermain dapat member kesempatan kepada anak untuk mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan, dan mendapat bermacam-macam konsep dan banyak pengertian.

Berdasarkan temuan diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Hal ini tergambar dalam grafik berikut ini:



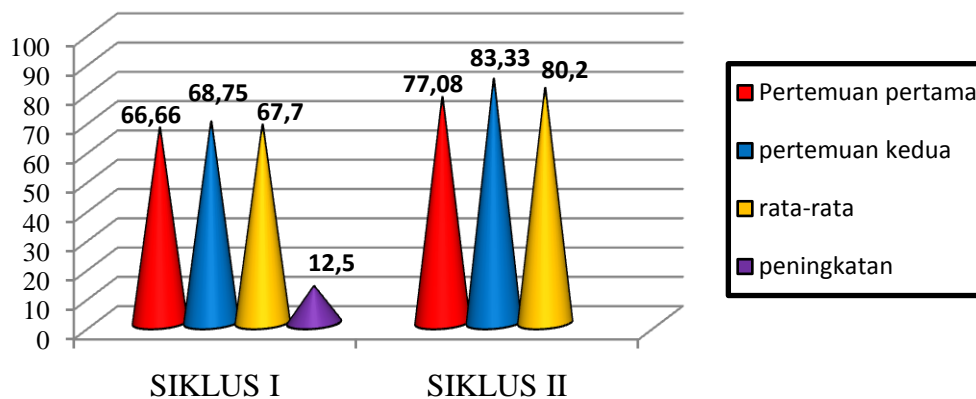
Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Persiklus

Berdasarkan grafik di atas, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa melalui metode permainan mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Jika dilihat dari persentase rata-rata aktivitas belajar siswa, pada siklus I memperoleh persentase sebesar 71,26% dengan kategori cukup aktif dan pada siklus II meningkat sebesar 11,39% menjadi 82,65% dengan kategori aktif.

Kinerja Guru dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas dan hasil belajar siswa erat hubungannya dengan kinerja guru di kelas. Menurut Andayani (2009: 75) kompetensi kinerja guru dalam pembelajaran matematika yaitu menanamkan konsep matematika melalui metode yang bervariasi sesuai dengan karakteristik materi, menguasai symbol-simbol matematika, memberikan latihan matematika, dan menguasai materi matematika.

Berdasarkan temuan diketahui bahwa siklus I pertemuan pertama nilai kinerja guru yaitu 66,66 dan pada pertemuan kedua menjadi 68,75, sehingga diperoleh rata-rata sebesar 67,70 dengan kategori cukup. Selanjutnya pada Siklus II pertemuan pertama nilai kinerja guru yaitu 77,08 dan pada pertemuan kedua menjadi 83,33 sehingga diperoleh rata-rata sebesar 80,20. Temuan ini tergambar pada grafik di bawah ini.



Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Peningkatan Kinerja Guru Persiklus

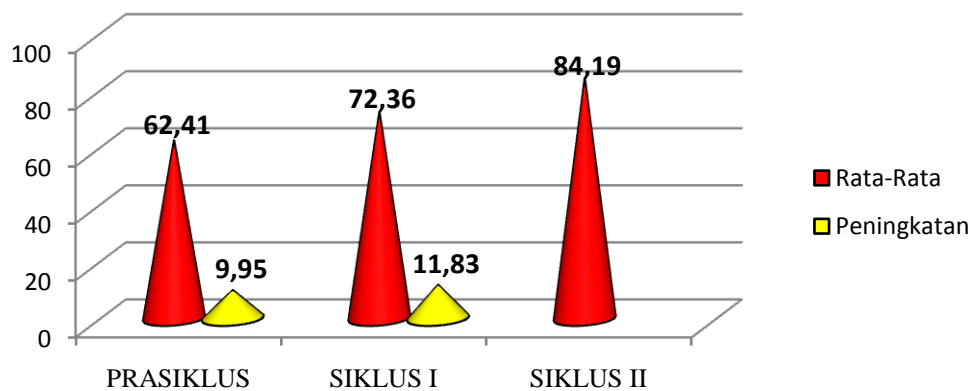
Berdasarkan grafik di atas, kinerja guru pada proses pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan kinerja guru dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh guru pada setiap siklusnya. Berdasarkan grafik di atas, pada siklus I nilai rata-rata kinerja guru yaitu 67,70 dan siklus II yaitu 80,20. Peningkatan nilai rata-rata kinerja guru dari siklus I ke siklus II sebesar 12,5.

Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Metode Permainan

Menurut Dimiyati (2002: 3-4) hasil belajar merupakan tindak mengajar dan belajar yang diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Data hasil belajar diperoleh melalui tes formatif. Berdasarkan hasil rekapitulasi, hasil belajar siswa menggunakan metode permainan menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya.

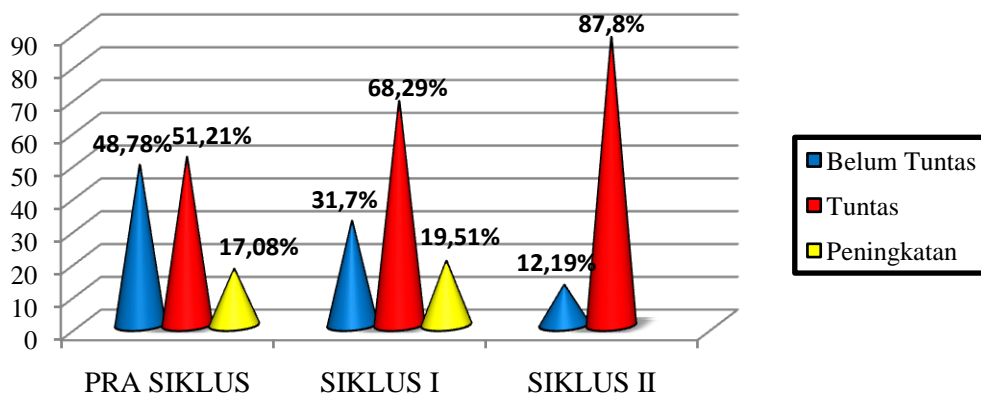
Berdasarkan temuan diketahui bahwa pada prasiklus (sebelum diadakan penelitian) rata-rata hasil belajar siswa sebesar 62,41 dan persentase ketuntasan sebesar 51,21% dengan siswa yang nilainya berada dibawah <65 sebanyak 20 orang (48,78%) dan nilai ≥ 65 sebanyak 21 orang (51,21%). Selanjutnya pada

siklus I (setelah diadakan penelitian) hasil belajar siswa meningkat dengan memperoleh rata-rata sebesar 72,36 dan persentase ketuntasan sebesar 68,29% dengan siswa yang nilainya berada dibawah <65 sebanyak 13 orang (31,70%) dan nilai ≥ 65 sebanyak 28 orang (68,29%). Kemudian pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat dengan memperoleh rata-rata sebesar 84,19 dan persentase ketuntasan sebesar 87,80% dengan siswa yang nilainya berada dibawah <65 sebanyak 5 orang (12,19%) dan nilai ≥ 65 sebanyak 36 orang (87,80%). Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari prasiklus ke siklus I sebesar 9,95 dan dari siklus I ke siklus II sebesar 11,83. Temuan ini tergambar pada grafik di halaman berikutnya.



Gambar 4. Rekapitulasi Peningkatan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa Persiklus

Selain pada nilai rata-rata, peningkatan hasil belajar dapat juga dilihat dari siswa yang dapat mencapai KKM atau nilai ≥ 65 . Berdasarkan temuan diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai ≥ 65 (tuntas) pada prasiklus sebanyak 21 siswa (51,21%), pada siklus I sebanyak 28 siswa (68,29%), dan siklus II sebanyak 36 siswa (87,80%). Kemudian siswa yang mendapat nilai <65 (belum tuntas) pada prasiklus sebanyak 20 siswa (48,78%), pada siklus I sebanyak 13 siswa (31,70%), dan pada siklus II sebanyak 5 siswa (12,19%). Ketuntasan hasil belajar siswa di atas menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Persiklus

Berdasarkan grafik di atas, peningkatan ketuntasan belajar siswa dari prasiklus ke siklus I sebesar 17,08%. Selanjutnya dari siklus I ke siklus II sebesar 19,51%. Peningkatan hasil belajar siswa didukung uji perbedaan hasil tes formatif dengan menggunakan t-tes. T-tes digunakan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan dan hubungan antara siklus sebelum dan sesudah diadakan PTK. Hasil perhitungan t-tes yang diperoleh dari Pra Siklus hingga Siklus II yaitu t_{hitung} (siklus Pra siklus-Siklus I) = 2.892 > t_{tabel} = 2.021 dan t_{hitung} (siklus I-II) = 3.343 > t_{tabel} = 2.021 pada ketentuan $\alpha = 0.05$.

Berdasarkan rekapitulasi dan pembahasan di atas, metode permainan melalui media sirkuit matematika terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan adanya media permainan melalui sirkuit matematika yang di dalamnya terdapat inti dari konsep pembelajaran, secara tidak langsung siswa menjadi antusias, semangat, dan dapat memahami konsep materi dengan cara yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Zhafari (2012: <http://zhafarishop.blogspot.com>) bahwa permainan dalam pembelajaran merupakan suatu pemanasan atau penyegaran guna membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan penuh dengan antusias. Pembelajaran dengan suasana menyenangkan akan menimbulkan minat belajar siswa, belajar pun tidak membosankan sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi baik.

SIMPULAN

Pembelajaran Matematika pada kelas IV D SD Kartika II-5 Bandar Lampung dengan menerapkan metode permainan memiliki dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Pada siklus I persentase rata-rata aktivitas belajar siswa 71,26% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,65%.

Penerapan metode permainan dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Kartika II-5 Bandar Lampung dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa baik nilai rata-rata maupun ketuntasan hasil belajar setiap siklusnya. Pada prasiklus, nilai rata-rata hasil belajar sebesar 62,41, siklus I meningkat menjadi 72,36, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,19. Siswa yang nilainya mencapai KKM (dinyatakan tuntas) pada prasiklus sebanyak 20 siswa (51,21%), pada siklus I meningkat menjadi 28 siswa (68,29%) dan kemudian pada siklus II meningkat menjadi 36 siswa (87,80%). Peningkatan hasil belajar siswa didukung uji perbedaan hasil tes formatif dengan menggunakan t-tes. Hasil perhitungan t-tes yang diperoleh dari Pra Siklus hingga Siklus II yaitu t_{hitung} (siklus Pra siklus-Siklus I) = 2.892 > t_{tabel} = 2.021 dan t_{hitung} (siklus I-II) = 3.343 > t_{tabel} = 2.021 pada ketentuan $\alpha = 0.05$.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, Nyimas, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Andayani.2009. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Dimiyati, Mudjiono, dkk. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.

- Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Gustini, Dewi. 2009. *Belajar Matematika melalui Permainan itu Menyenangkan*. <http://www.bpplsp-reg-1.go.id/buletin/read.php?id=85&dir=1&idStatus=0>. Diakses tanggal 17 Januari 2013. Pukul 20:36 WIB.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Rahmawati, Indah. 2009. *Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. <http://suaraguru.wordpress.com/2009/02/09/media-permainan-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa/>. Diakses pada tanggal 5 november 2012. Pukul 13. 30 WIB.
- Sudirman N, dkk. 1996. *Ilmu Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Grafindo. Jakarta.
- Suwangsih, Erna dan Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. UPI Press. Bandung.
- Wardhani, I.G.A.K. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Yusuf, Yasin dan Auliya, Umi. 2011. *Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Menghafal Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Visi Media. Jakarta.
- Zhafari. 2012. *Permainan dalam Pembelajaran dan Teori-teori Permainan*. <http://zhafarishop.blogspot.com/2012/07/teori-teori-permainan.html>. Diakses pada tanggal 23 April 2013 pukul 17.15 WIB.