



Research Article

Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Permainan Di Kelas VI SD Negeri 327 Sinunukan Kecamatan Sinunukan

Torang Siregar^{1,2}, Almira Amir²

1. SMA Negeri 1 Sinunukan, Kabupaten Mandailing Natal, torangsir@uinsyahada.ac.id 
2. Pascasarjana Tadris Matematika, UIN Syahada Padangsidimpuan



Copyright © 2024 by Authors, Published by COMPETITIVE: Journal of Education. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : August 09, 2023

Revised : October 06, 2023

Accepted : December 12, 2023

Available online : February 23, 2024

How to Cite : Torang Siregar, & Almira Amir. (2024). Efforts to Increase Mathematics Learning Activities and Achievements Through the Application of Game Methods in Class VI of SD Negeri 327 Sinunukan, Sinunukan District. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 3(1), 28-44. <https://doi.org/10.58355/competitive.v3i1.48>

Efforts to Increase Mathematics Learning Activities and Achievements Through the Application of Game Methods in Class VI of SD Negeri 327 Sinunukan, Sinunukan District

Abstract. This research was carried out for 2 months using the game method in an effort to increase activity and mathematics learning performance for class VI students at SDN 327 Sinunukan, Sinunukan. The research was carried out in two cycles. The data collection technique is through observation sheets at each meeting by observers to see data about learning activities, while data about learning outcomes is obtained through daily test scores and student mathematics learning achievements in cycles 1 and 2. The results obtained from PTK through the game method model, show The increase in student activity results, especially in activities for preparing places, materials and tools, was 55.56%, activities for expressing ideas were 66.67%, activities for reading game rules and books

were 74.04%. Based on student mathematics achievement data, the class average score in cycle I was 69.62, increasing to 73.51 in cycle II. The percentage of students who achieved the completion standard also increased in cycle I by 88.88% (Good Category), increasing to 100% (Special Category) in cycle II.

Keywords: Game Method, Learning Activities, Mathematics Learning Achievement

Abstrak. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan dengan menggunakan metode permainan dalam upaya meningkatkan aktivitas dan persertasi belajar matematika siswa kelas VI SDN 327 Sinunukan, Sinunukan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data melalui lembar pengamatan tiap pertemuan oleh observer untuk melihat data tentang aktivitas belajar, sementara data tentang hasil belajar diperoleh melalui nilai ulangan harian dan prestasi belajar matematika siswa di siklus 1, dan 2. Hasil yang diperoleh dari PTK melalui model metode permainan, memperlihatkan peningkatan hasil aktivitas siswa terutamapada aktivitas untuk menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 55,56%, aktivitas untuk mengungkapkan gagasan sebesar 66,67%, untuk aktivitas membaca aturan permainan dan buku-buku mengalami sebesar 74,04%. Berdasarkan data prestasi matematika siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,62 meningkat menjadi 73,51 pada siklus II. Presentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga meningkat pada siklus I sebesar 88,88% (Kategori Baik), meningkat menjadi 100% (Kategori Istimewa) pada siklus II.

Kata kunci: Metode Permainan, Aktivitas belajar, Perstasi Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan interaksi timbal balik antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa yang melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah terus diupayakan dalam rangka meningkatkan 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 berminatnya siswa untuk menyelesaikan soal matematika dan banyak siswa yang bersikap acuh. Jika guru bertanya tentang sejauh mana pemahaman yang didapat mereka mengangguk tanda paham, tetapi jika diberikan satu saja permasalahan mereka tidak dapat menyelesaikannya. Untuk pelajaran matematika nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VI pada materi pengukuran berat yang merupakan materi sebelum dilakukannya penelitian ini adalah 50,37 dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 33,33%. Nilai ini sangatlah jauh dari persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar mengajar (SKBM) yang ditetapkan di SDN 327 Sinunukan yaitu sebesar 60%.

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 interksi, 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 konkrit 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.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah metode permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas VI SDN 327 Sinunukan pada semester satutahun ajaran 2022/2023?
2. Apakah metode permainan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI SDN 327 Sinunukan pada semester satutahun ajaran 2022/2023?

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 327 Sinunukan, semester satu tahun ajaran 2022/2023 dan proses-proses interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa selama pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 327 Sinunukan, Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada semester satu tahun ajaran 2022/2023. Yaitu berkisar antara bulan Agustus sampai bulan Oktober tahun 2022.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester satu SDN 327 Sinunukan tahun ajaran 2022/2023 pada materi Pengukuran berat. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan suatu upaya pembelajaran berupa metode permainan jual beli sebagai solusi praktis dan kontekstual tanpa mengabaikan hal-hal yang bersifat teoritik.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, metode penelitian yang dianggap tepat adalah metode penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas yang lebih dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classrrom Action Research (CAR)*. Sukardi (2004:211) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan pada umumnya sangat cocok untuk meningkatkan kualitas subjek yang hendak diteliti. Sependapat dengan hal ini Madya (1994:12) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan yang dimaksudkan untuk meningkatkan praktik tertentu ke dalam situasi kerja tertentu.

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

Secara operasional siklus penelitian tindakan kelas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan (*plan*)

Tahap perencanaan tindakan adalah langkah persiapan untuk : (a) Mengidentifikasi aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester satu SDN 327 Sinunukan, tahun ajaran 2022/2023. (b) Menyusun rencana tindakan yang hendak dilakukan dalam penerapan metode permainan yaitu dengan menyusun rencana pembelajaran, menyusun aturan permainan, dan menyusun instrumen-instrumen yang akan digunakan. (c) Menyiapkan sumber, alat dan bahan yang hendak digunakan. Pada siklus I dibutuhkan buku paket matematika kelas VI, LKS, kartu peranan sebagai penjual dan pembeli, uang mainan, timbangan, buku, pensil, tas dan penggaris yang kemudian akan digunakan sebagai barang dagangan. Siklus II dibutuhkan buku paket matematika VI, LKS, kartu peranan sebagai penjaja toko dan konsumen, buku, pensil, tas dan penggaris yang kemudian akan digunakan sebagai barang dagangan, timbangan, gelas, beras, terigu dan gula pasir. (d) Mengidentifikasi masalah-masalah yang terdapat pada siklus sebelumnya serta menetapkan pemecahan masalahnya untuk siklus berikutnya.

2. Tahap tindakan (*action*)

Tahap tindakan adalah kegiatan pelaksanaan penerapan metode permainan jual beli sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya. 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 327 Sinunukan B, tahun ajaran 2022/2023.

3. Tahap pengamatan (*observation*)

Tahap pengamatan adalah kegiatan langsung maupun tidak langsung untuk merekam semua peristiwa yang terjadi pada saat proses tindakan. Pengamatan ini

digunakan untuk mengetahui peningkatan aktifitas belajar matematika siswa kelas VI semester satu SDN 327 Sinunukan, tahun ajaran 2022/2023.

4. Tahap perenungan (*reflection*)

Tahap perenungan adalah kegiatan mengkaji hasil observasi dan merenungkan kembali proses-proses tindakan dengan berbagai permasalahannya. Dalam tahap perenungan ini diolah lembar observasi, jurnal siswa dan tes prestasi belajar matematika siswa yang didapat dari tahap tindakan kemudian menganalisisnya untuk melihat peningkatan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester satu SDN Wangun Jaya tahun ajaran 2022/2023. Kegiatan perenungan ini dilakukan untuk menentukan, merekomendasi dan mendapatkan masukan bagi perbaikan rencana selanjutnya.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut:

1. Aktifitas belajar matematika siswa mengalami peningkatan ditandai dengan jumlah siswa yang aktif lebih dari 40%.
2. Prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan ditandai dengan jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar lebih dari 60%.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses dan hasil yang dicapai dipergunakan :

1. Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa

Nilai ulangan harian matematika siswa didapat dari nilai ulangan 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 327 Sinunukan tahun ajaran 2022/2023. Nilai ini kemudian dijadikan prestasi awal dalam penelitian.

Dari ulangan harian yang dilakukan oleh siswa VI semester satu SDN 327 Sinunukan , tahun ajaran 2022/2023 pada materi pengukuran berat diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,37 dan persentasenya siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 33,33%.

2. 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.

Tes prestasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini terbentuk uraian karena dengan tes uraian akan terlihat kemampuan dan proses berpikir siswa yang sebenarnya terhadap materi yang disampaikan. Tes prestasi belajar ini diberikan

setiap akhir siklus, untuk siklus satu memuat dua puluh butir soal, untuk siklus II memuat sepuluh butir soal.

Tes prestasi ini dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar matematika kelas siswa VI semester 2 SDN 327 Sinunukan tahun ajaran 2022/2023, setelah dilakukannya pembelajaran matematika dengan metode permainan jual beli.

3. Lembar Observasi

Lembar observasi berisi daftar jenis aktifitas belajar siswa yang mungkin timbul dan akan diamati selama pembelajaran matematika dengan permainan jual beli berlangsung. Hasil dari lembar observasi ini disajikan data aktifitas belajar matematika siswa dan bahan perenungan untuk perbaikan tiap siklus.

4. Jurnal Siswa

Jurnal siswa diberikan di setiap akhir siklus dengan maksud untuk merekam semua peristiwa yang terjadi pada saat proses tindakan, kendala tindakan, langkah-langkah tindakan, permasalahan lain yang mungkin timbul selama pelaksanaan tindakan serta gagasan untuk siklus berikutnya

5. Foto

Foto digunakan untuk merekam peristiwa penting pada proses tindakan. Hasil foto ini dapat didiskusikan dengan guru dan siswa sehingga dapat memberikan andil dalam perbaikan siklus selanjutnya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Aktifitas Belajar Matematika Siswa

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
 N_A : Banyak siswa yang melakukan aktifitas
 N_B : Banyaknya siswa yang diamati

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

Tabel 1. Kategori Tingkat Aktifitas

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

2. Data Prestasi Belajar Matematika Siswa

Data belajar matematika siswa diperoleh melalui tes prestasi belajar. Menurut Nurlaela (2005:31) 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

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

TB : Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
 $\sum S \geq 65$: 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 Aswan (2002:121), yaitu :

Tabel 2. Kategori Tingkat Prestasi Belajar

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi

Pada observasi awal yang telah dilakukan melalui diskusi dengan observer diketahui pada pelajaran matematika di SDN 327 Sinunukan diperoleh informasi bahwa aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa masih rendah terutamanya di kelas VI, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pengukuran berat.

2. 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 pengukuran berat.
- 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. Tindakan dan Observasi

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa tanggal 10 agustus, 2022 pukul 07.00-08.20. 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 ke dalam 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.

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada kamis tanggal 19 agustus 2022 pukul 07.00-08.20. Pertemuan ke dua ini adalah pelaksanaan dari permainan pengukuran. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu guru bersama siswa menyiapkan tempat, sumber. Bahan dan alat yang akan digunakan. Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok satu kelompok terdiri dengan 4-5 orang siswa. Secara berkelompok siswa bermain pengukuran suatu benda dengan membagi peran, dua orang sebagai pengukur dan dua orang sebagai pencatat pengukuran. Kemudian melakukan pengukuran dengan menggunakan kesetaraan satuan dalam perhitungan. Sebagai acuan dalam bermain, siswa diberikan format tabel dalam aturan permainan yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya.

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 ke dua ini aktivitas belajar matematika siswa sudah tampak. Aktivitas yang dapat diamati adalah membaca aturan permainan dan buku-buku yang menunjang dalam melaksanakan permainan, ikut serta dalam melakukan permainan serta berkerja sama dengan siswa lain dalam kelompoknya. Selama permainan pengukuran berlangsung keadaan kelas tidak terlalu tertib. Terdapat siswa yang mengobrol, corat-coret dan melamun. Sebagian siswa lain asyik dengan permainannya sendiri yang keluar dari aturan yang telah diterapkan.

Pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 21 agustus 2022, ini adalah pertemuan terakhir pada siklus I. Untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa diadakan tes prestasi belajar matematika siswa yang pertama

c. Aktifitas Belajar Matematika Siswa

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 3. Aktifitas Belajar Matematika

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 4.1 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.

d. 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 4.2

Tabel 4. Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus I

Siklus 1	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
Nilai ulangan harian	50,37	33,33
Prestasi belajar matematika siswa siklus I	69,62	88,88

Berdasarkan tabel 4.2 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 33,33% pada ulangan harian meningkat menjadi 88,88% 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.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tes prestasi belajar matematika siswa dan refleksi 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

Pertemuan ke keempat dilaksanakan pada hari senin tanggal 6 september 2022 pukul 07.00-08.20. 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 lima dilaksanakan pada hari selasa tanggal 14 September 2022 pukul 07.00-08.20. 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 2022 pukul 08.20-09.40 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 5. Aktifitas 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 bermain	25	92,59
7	Berdiskusi	26	96,30
8	Membuat tabel	26	96,30
9	Melakukan tes	27	100
10	Mengungkapkan	24	88,89

Berdasarkan table di atas 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 Siswa

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 4.4.

Tabel 6. Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus II

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

Adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 66,11 (Siklus I) meningkat menjadi 73,51 (Siklus II) dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 62,69% (Siklus I) meningkat menjadi 100% (Siklus II). Peningkatan ini cukup memuaskan karena persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 100% termasuk kategori istimewa

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 memuaskan dan indikator sudah dapat tercapai. Dengan demikian, penelitian ini terhenti pada siklus II.

B. Pembahasan

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 69.62 mengalami peningkatan sebesar 3,89 pada siklus II menjadi 73.51

Selain itu rata-rata kelas diperoleh pula persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 88,88% meningkat menjadi 100% pada siklus II. Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar ini kemudian meningkat lagi menjadi 100% yang termasuk dalam kategori Istimewa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan di kelas VI SD Negeri 327 Sinunukan, 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 69,62 meningkat menjadi 73,51 pada siklus II. Presentase

jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga meningkat pada siklus I sebesar 88,88% (Kategori Baik), meningkat menjadi 100% (Kategori Istimewa) pada siklus II.

Dengan demikian metode permainan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa SDN 327 Sinunukan kelas VI Semester satu Tahun Pelajaran 2022/2023.

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.

Saran-saran

1. Metode permainan cepat digunakan guru sebagai variasi dalam metode pembelajaran
2. 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.
3. Dalam penyampaian guru harus tegas dan kreatif agar siswa tetap berada dalam aturan permainan yang ditetapkan dan memperbanyak latihan-latihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Burhan Mustakim dan Ary Astuti. *Buku Paket Mata Pelajaran Matematika Untuk SD Kelas IV*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Djaramah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fathonah Nasrullah. (2023). Educational Policy In The School Operational Assistance Program To Improve The Quality Of Education. *Amandemen: Journal of Learning, Teaching and Educational Studies*, 1(2), 72-84. <https://doi.org/10.61166/amd.v1i2.34>
- Kunandar, *Eduncatio Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Saleh*. Yogyakarta: Pro U Media. 2010.
- Madya, Suarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka. Qodriyah, Nurul. 2011.
- Nurbiana, Dhieni, dkk. *Langkah Mudah Penelitian Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2008.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Grafindo.
- Silvi Andriani, Firmansyah, & Masyhuri. (2023). Improving Early Childhood Cognition Through the Traditional Congklak Game at PAUD Miftahussalam Probolinggo. *Beginner: Journal of Teaching and Education Management*, 1(2), 65-73. <https://doi.org/10.61166/bgn.v1i2.38>
- Sudjana. 2000. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production

- Suherman dan Sukajaya. 1990. *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung : Wijaya Kusuma.
- Sugiyem. 2012. Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kubus Bergambar Kelompok B Di TK Aisyiyah Cabang Blimbing. Skripsi. UMS
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks Surtikanti. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Wardhani, IGAK dan Wihardit, Kuswaya. 2008. Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini. Surakarta: Qinant. 81 82 Suwandi, Sarwiji. 2009.
- Sutardji,dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Torang Siregar, Ahmad Arisman, Iskandarsyah, Risky Ardian, & Awal Harahap. (2023). Research And Developing Mathematics Knowledge Child Development Perspectives, 2022. *Elementaria: Journal of Educational Research*, 1(2), 65–76. <https://doi.org/10.61166/elm.v1i2.11>
- Torang Siregar, Almira Amir, Lelya Hilda, Suparni, & Anita Adinda. (2023). Determining the Surface Area of a Tube Using the Discovery Learning Model at SMP Negeri 5 Sinunukan. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(4), 265–275. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i4.44>
- Usman. B dan Asnawir. “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penulisan Karya Ilmiah” Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13, 2002.
- Wijiana. D. Widarmi, dkk, Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Pohon Hitung Pada Anak TK ABA Socokangsi II Gadungan Kecamatan Jatinom Klaten. Skripsi. UMS. 2011.
- Widya Dewi Asy-syamsa, & Eva Soraya Zulfa. (2022). Pengaruh Pola Asuh Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.58355/attaqwa.v1i1.5>
- Widatiningsih, Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Universitas Terbuka. 2012.