

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI METODE PERMAINAN EDUKATIF**

JURNAL

Oleh

**ATIKA OKTAVIANI
Rapani
Mugiadi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2015**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul Penelitian : PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE
PERMAINAN EDUKATIF

Nama Mahasiswa : Atika Oktaviani

Nomor Pokok Mahasiswa : 1113053017

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, Mei 2015
Peneliti

Atika Oktaviani
NPM 1113053017

Mengesahkan,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Rapani, M.Pd.
NIP 19600706 198403 1 004

Drs. Mugiadi, M.Pd.
NIP 19520511 197207 1 001

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE PERMAINAN EDUKATIF

Oleh

**ATIKA OKTAVIANI *)
Rapani **)
Mugiadi ***)**

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode permainan edukatif. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan 3 siklus, dengan tahapan setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alat pengumpul data menggunakan lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: metode permainan edukatif, 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)

ABSTRACT

INCREASE OF ACTIVITY AND STUDY RESULT OF MATHEMATICS THROUGH EDUCATIVE GAMES METHOD

By

**ATIKA OKTAVIANI
Rapani
Mugiadi**

The purpose of this research to increase the activity and study result of student by implementing educative games method. Type of research was Classroom Action Research (CAR) conducted three cycles, with steps of the cycle were planning, acting, observing, and reflecting. The instrument of research data using the observation sheet and questions test. The technique of data analyze used qualitative analyze and quantitative analyze. The results of research showed that implementation of educative games method in mathematics learning can increase the activity and study result of student.

Keywords: educative games method, activity, and study result.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu, membentuk kepribadian individu yang cakap dan kreatif, serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 (ayat 1) bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Selanjutnya, menurut Piaget (dalam Trianto, 2010: 16) siswa pada tahap perkembangan operasional konkret (7-11 tahun) membangun sendiri skemata dari pengalaman sendiri dengan lingkungannya. Disini peran guru sebagai fasilitator dan bukan hanya pemberi informasi. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi siswanya. Metode pembelajaran yang tepat akan membina siswa untuk berpikir mandiri dan menumbuhkan daya kreativitas, sekaligus dapat menyesuaikan diri terhadap berbagai situasi.

Perubahan kurikulum sebelumnya terhadap kurikulum saat ini yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut siswa untuk belajar aktif dalam pembelajaran dengan tidak mendominasi guru sebagai penyampai materi. Namun, masih sering ditemui bahwa guru yang terlihat sangat mendominasi kegiatan pembelajaran dengan hanya menggunakan metode ceramah. Sebenarnya, ceramah merupakan metode yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, hanya saja dalam menerapkan metode ceramah hendaknya guru perlu menempatkannya pada porsi yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran sehingga tidak terkesan membosankan dan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Ilmu matematika memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pembentukan manusia unggul, karena salah satu kriteria unggul adalah manusia yang dapat menggunakan nalarnya untuk kemajuan umatnya. Penguasaan matematika yang kuat sejak dini dan pembelajaran yang membuat siswa belajar dan menjadi bermakna diperlukan untuk menguasai dan menciptakan teknologi dan kemampuan berpikir logis dan analitis serta kreatif di masa depan.

Banyak siswa yang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit dan rumit. Hal ini menyebabkan mereka takut dan malas untuk mempelajari matematika. Oleh karena itu, bagaimana cara guru meyakinkan siswa bahwa pelajaran matematika tidak sulit seperti yang mereka bayangkan karena dengan ketidaksenangan tersebut dapat memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Belajar matematika akan efektif jika dilakukan dalam kondisi yang menyenangkan. Guru harus mengupayakan adanya situasi dan kondisi yang menyenangkan agar dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar matematika dengan suasana yang menyenangkan. Guru perlu memahami tentang perkembangan siswa dalam belajar matematika yang menyenangkan dan belajar matematika yang tidak membosankan.

Berdasarkan observasi pada bulan Desember 2014 di SD Negeri 12 Metro Pusat, belum adanya pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi

dalam pembelajaran, sementara siswa hanya menyerap konsep-konsep yang abstrak, belum ada gambaran yang jelas mengenai materi. Jika dilihat dari sisi perkembangan kognitifnya, siswa masih berada pada tahapan operasional konkret. Pemanfaatan media yang mengarahkan siswa kepada hal-hal yang nyata dan konkret masih sangat jarang dilakukan, sementara guru dan siswa sudah seharusnya untuk melakukan pembelajaran yang kontekstual dan konstruktif, sehingga dapat mengaitkan pembelajaran dengan hal-hal yang nyata agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berhasil guna. Siswa perlu dikenalkan dan diajak untuk melakukan hal-hal yang menyenangkan, mendidik, dan membangun kecerdasannya dalam berbagai aspek melalui pembelajaran kegiatan *outdoor* maupun *indoor*.

Hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat diketahui bahwa guru belum optimal dalam menerapkan metode yang tepat untuk anak dalam tahap perkembangan dan belum menggunakan metode yang variatif. Guru juga mengungkapkan bahwa bila siswa diberikan pertanyaan dan terpaksa harus menjawab, jawaban yang diberikan sering menyimpang, terlebih lagi saat kegiatan matematika sebagian siswa menjawab dengan salah, dan siswa merasa kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru serta dalam mengajukan pendapatnya mengenai materi yang belum mereka kuasai. Melalui observasi peneliti di kelas I A dan B rendahnya hasil belajar matematika siswa dapat terlihat dari hasil rata-rata nilai ujian tengah semester ganjil kelas I A tahun pelajaran 2014/2015 yaitu 60 dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh guru di SD Negeri 12 Metro Pusat adalah 70. Tingkat keberhasilan belajar siswa baru mencapai 44,45% atau sebanyak 8 orang siswa yang tuntas dari 18 orang siswa. Berbeda dengan kelas I B yang tingkat keberhasilan belajar siswa lebih tinggi daripada kelas I A yaitu mencapai 53,85% dan hasil rata-rata ujian yaitu 65,50.

Berdasarkan data yang telah penulis kemukakan, bahwa rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika bukan hanya disebabkan faktor guru sebagai penyampai materi tetapi juga dari siswa sebagai subjek dan objek pembelajaran. Maka, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat. Metode permainan edukatif diharapkan dapat memacu siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Tarwiyah (2012: 1), bahwa dalam bermain siswa belajar tentang dunianya, belajar tentang hidup bersama, belajar tentang arti persahabatan, belajar tentang alam lingkungan, belajar tentang bahasa, belajar tentang musik, belajar tentang moral dan sebagainya. Bermain menjadi kebutuhan siswa yang seharusnya difasilitasi para orang tua, pendidik dan orang dewasa pada umumnya. Metode permainan yang mengandung unsur pendidikan sebagai upaya mencerdaskan siswa harus dibuat dengan rancangan program yang baik dan benar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arsyad (2011: 162) bahwa program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.

Menurut Dienes (dalam Aisyah, 2007: 2.1) bahwa dalam belajar ditekankan pada pembentukan konsep-konsep melalui permainan yang mengarah pada pembentukan konsep yang abstrak. Sejalan dengan pendapat di atas, Bruner (dalam Trianto, 2010: 20) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses aktif dimana

siswa membangun (mengonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimilikinya.

Kunandar (2010: 277) menyebutkan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Senada dengan pendapat di atas, Sardiman (2010: 100) mengungkapkan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Melalui kegiatan belajar, kedua aktivitas itu harus selalu berkait. Hasil belajar menurut pendapat Kunandar (2010: 277), adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Pada penelitian ini yang ditingkatkan yaitu aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran matematika.

Ruseffendi (dalam Aisyah, 2007: 2.17), untuk dapat mengajarkan konsep matematika pada siswa dengan baik dan mudah dimengerti, maka materi hendaknya diberikan pada siswa yang sudah siap intelektualnya untuk menerima materi tersebut. Menurut Ismail (2009: 187) metode permainan edukatif dalam pembelajaran matematika adalah cara untuk menyampaikan pelajaran matematika dengan sarana bermain. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dan membuat siswa menjadi senang matematika.

Kinerja guru dalam pembelajaran sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa. Menurut Rusman (2012: 50) kinerja guru adalah *performance* atau unjuk kerja. Kinerja dapat pula diartikan sebagai prestasi kerja atau hasil unjuk kerja sebagai perwujudan perilaku seseorang atau organisasi dengan orientasi prestasi. Rusman (2012: 75) juga menyatakan bahwa jika dipandang dari segi siswa, maka tugas guru adalah harus memberikan nilai-nilai yang berisi pengetahuan masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang, pilihan nilai hidup dan praktik-praktik komunikasi. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru (dalam Rusman, 2012: 54-58) standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh ke dalam empat kompetensi yaitu kompetensi paedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilaksanakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat melalui metode permainan edukatif.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Wardhani (2007: 1.3), mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus. Siklus ini berlangsung selama tiga siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pelaksanaan setiap siklus terdapat empat tahapan yang harus dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru kelas yang dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas I A SD Negeri 5 Metro Pusat dengan jumlah 18 orang siswa, yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan.

Pengumpulan data diperoleh melalui teknik nontes dan tes dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa, serta soal tes formatif untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa. Kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila persentase keaktifan siswa secara klasikal mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah 18 orang siswa dengan kategori aktif dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal $\geq 75\%$ dari jumlah 18 orang siswa (dengan KKM 70).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Dasar (SD) Negeri 12 Metro Pusat terletak di Jalan Imam Bonjol No. 71, Kelurahan Hadimulyo Barat, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro. Jumlah siswa yang aktif belajar di SD Negeri 12 Metro Pusat tahun pelajaran 2014/2015 sebanyak 204 orang siswa. SD Negeri 5 Metro Pusat didukung oleh pendidik dan tenaga kependidikan. Jumlah keseluruhan tenaga pendidik dan kependidikan di SD Negeri 12 Metro Pusat yaitu 18 orang terdiri dari: 12 orang guru tetap (PNS), 4 orang guru tidak tetap (honorar), dan 2 orang staf tata usaha (TU).

Sebelum pelaksanaan pembelajaran siklus I, II, dan III kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas I A secara kolaboratif adalah menganalisis SK dan KD untuk mengetahui materi pokok yang akan dipelajari, membuat perangkat pembelajaran yang meliputi pemetaan SK-KD, silabus dan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP), serta soal tes yang akan digunakan dalam penelitian, menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar observasi untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, menyiapkan lembar tes formatif untuk memperoleh data hasil belajar kognitif siswa, menyiapkan media, sarana dan prasarana pendukung yang diperlukan dalam pembelajaran.

Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Senin, 16 Februari 2015 pukul 08.20 - 10.35 WIB dan pertemuan 2 pada hari Selasa, 17 Februari 2015 pukul 08.20 - 10.35 WIB dengan tema "Benda di Sekitarku". Kompetensi Dasar pada mata pelajaran matematika "mengurutkan banyak benda", indikator yang harus dicapai yaitu membandingkan dua kumpulan benda melalui istilah lebih banyak dan lebih sedikit, mengurutkan benda mulai dari yang sedikit ke yang banyak, mengurutkan benda mulai dari yang banyak ke yang sedikit.

Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Februari 2015 pukul 07.15 - 09.20 WIB dan pertemuan 2 pada hari Sabtu, 28 Februari 2015 pukul 07.15 - 10.05 WIB dengan tema "Kebunku". Kompetensi Dasar pada mata pelajaran matematika "mengurutkan banyak benda dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua angka", indikator yang harus dicapai yaitu: mengurutkan suatu bilangan dari yang terkecil ke yang terbesar, mengurutkan suatu bilangan dari yang terbesar ke yang terkecil, dan melakukan operasi penjumlahan bilangan dua angka.

Siklus III pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis, 5 Maret 2015 pukul 07.15 – 09.20 WIB dan pertemuan 2 pada hari Sabtu, 7 Maret 2015 pukul 07.15 – 10.05 WIB dengan tema “Hidup Sehat”. Kompetensi Dasar pada mata pelajaran matematika “mengenal segitiga, segiempat, dan lingkaran”, indikator yang harus dicapai yaitu membedakan bentuk bangun datar, mengelompokkan benda berdasarkan bentuknya, menghitung benda berdasarkan bentuknya.

Hasil penelitian dan pembahasan terhadap kinerja guru selama pelaksanaan penelitian mengalami peningkatan setiap siklusnya. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Peningkatan kinerja guru

No.	Aspek	Persentase (%)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Kegiatan pendahuluan	70,00	75,00	91,67
	Apersepsi dan motivasi			
2.	Kegiatan inti			
	Penguasaan materi pelajaran	62,50	70,00	87,50
	Penerapan metode permainan edukatif	67,14	74,29	97,14
	Pemanfaatan sumber belajar/media dalam pembelajaran	62,00	64,00	82,00
	Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran	62,00	68,00	82,00
	Penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran	80,00	80,00	90,00
3.	Kegiatan penutup	62,50	75,00	95,00
Persentase total aspek (%)		65,76	72,73	89,70
Kategori		Baik	Baik	Sangat baik
Peningkatan (%)		6,97		16,97

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa kinerja guru pada siklus I dengan persentase nilai 65,76% berkategori baik, kemudian meningkat di siklus II dengan nilai 72,73%, berkategori baik, dan kembali meningkat di siklus III dengan persentase nilai 89,70% berkategori sangat baik. Peningkatan kinerja guru dari siklus I ke siklus II sebesar 6,97% dan dari siklus II ke siklus III sebesar 16,97%. Setiap aspek kinerja guru yang diamati juga mengalami peningkatan.

Kinerja guru setiap siklus selalu mengalami peningkatan, karena dalam pelaksanaan pembelajaran guru mengoptimalkan proses pembelajaran dengan melakukan refleksi sehingga dapat meningkatkan keterampilan dalam mengajar. Selain itu juga, guru berusaha meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode permainan edukatif dalam matematika.

Trianto (2010: 17) cara mengajar guru yang baik merupakan kunci bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa itu sudah dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator yang diinginkan dapat dicapai. Hasil penelitian dan pembahasan terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Peningkatan aktivitas belajar siswa

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Nilai rata-rata aktivitas	59,91	64,44	70,92
2.	Peningkatan	4,53		6,48
2.	Persentase klasikal	55,56%	72,22%	88,89%
2.	Kategori	Cukup aktif	Aktif	Sangat aktif
3.	Peningkatan	16,66%		16,67%

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan dari siklus II ke siklus III. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 59,91 dan persentase klasikal sebesar 55,56% dengan kategori cukup aktif, siklus II diperoleh rata-rata aktivitas 64,44 dan persentase klasikal sebesar 72,22% dengan kategori aktif, dan siklus III diperoleh rata-rata aktivitas sebesar 70,92 dan persentase klasikal 88,89% dengan kategori sangat aktif. Peningkatan nilai rata-rata aktivitas dari siklus I ke siklus II sebesar 4,53 dan dari siklus II menuju siklus III sebesar 6,48. Sedangkan, peningkatan persentase aktivitas yang terjadi dari siklus I menuju siklus II sebesar 16,66% dan dari siklus II menuju siklus III sebesar 16,67%.

Rata-rata aktivitas siswa dilihat dari komponennya secara klasikal maupun secara individu semakin lama semakin meningkat. Persentase siswa aktif sudah melebihi target yang ditetapkan, meskipun pada siklus pertama jumlah itu masih jauh dibawah target. Hal ini terjadi karena guru selalu memperhatikan saran dari pengamat dan kegiatan refleksi diri sehingga selalu mengadakan perbaikan, guru sangat berperan membantu siswa dalam mengembangkan aktivitasnya (Slameto, 2003: 98).

Hasil penelitian dan pembahasan terhadap hasil belajar keterampilan siswa selama pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Nilai rata-rata	71,11	76,11	80,56
2.	Peningkatan nilai rata-rata	5,00		4,55
3.	Siswa belum tuntas	44,44%	27,78%	16,67%
4.	Siswa tuntas	55,56%	72,22%	83,33%
5.	Kategori	Sedang	Tinggi	Sangat tinggi
6.	Peningkatan persentase ketuntasan	16,66%		11,11%

Pada tabel 3 di atas menunjukkan bahwa bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan dari siklus II ke siklus III. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 71,11 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 76,11 dan kembali meningkat di siklus III sebesar 80,56 . Peningkatan nilai pada siklus I ke siklus II sebesar 5,00 dan dari siklus II ke siklus III sebesar 4,55. Apabila dilihat dari persentase ketuntasannya, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa pada kategori sedang dengan persentase 55,56% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 72,22% dengan kategori ketuntasan tinggi dan meningkat kembali di siklus III menjadi 83,33%

dengan kategori sangat tinggi. Peningkatan persentase ketuntasan dari siklus I ke siklus II sebesar 16,66% dan dari siklus II ke siklus III sebesar 11,11%.

Aktivitas merupakan indikator yang menunjang terjadinya keberhasilan dalam belajar kognitif siswa. Hal ini sesuai dengan prinsip teori belajar konstruktivistik bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah pengetahuannya sendiri (Budiningsih, 2005: 59). Dalam penelitian dengan permainan edukatif ini perkembangan konsep matematika dapat dicapai melalui pola berkelanjutan, yang setiap seri dalam rangkaian kegiatan belajar dari konkret ke simbolik, melalui tahap belajar atau interaksi yang direncanakan antara satu segmen struktur pengetahuan dan belajar aktif, yang dilakukan melalui media matematika yang didesain khusus (Dienes dalam Aisyah, 2007: 2.8). Pembelajaran dengan permainan edukatif adalah pembelajaran yang efektif karena menyediakan kesempatan pada anak melakukan aktivitas sendiri sehingga diperoleh hasil belajar kognitif yang meningkat di setiap siklusnya.

Berdasarkan hasil temuan yang telah peneliti paparkan di atas dan didukung dengan teori belajar yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian menunjukkan bahwa metode permainan edukatif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Permainan edukatif sangat sesuai digunakan untuk siswa pada kelas rendah, karena kebutuhan siswa saat usia di kelas rendah masih sangat membutuhkan kegiatan bermain.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan edukatif pada pembelajaran matematika yang dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase keaktifan siswa secara klasikal. Pada siklus I, nilai rata-rata aktivitas sebesar 59,91 dan persentase keaktifan siswa secara klasikal adalah 55,56% dengan kategori cukup aktif. Kemudian meningkat pada siklus II, nilai rata-rata aktivitas menjadi 64,72 dan persentase keaktifan siswa secara klasikal 72,22% dengan kategori aktif. Kembali meningkat pada siklus III, nilai rata-rata aktivitas siswa menjadi 70,93 dan persentase keaktifan secara klasikal 88,89% dengan kategori sangat aktif. Hasil belajar matematika siswa ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa. Pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 55,56%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 72,22%. Kembali mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 83,33%.

Selanjutnya, diharapkan siswa mampu mengembangkan pengetahuan dari berbagai aktivitas yang dilakukan dengan penerapan metode permainan edukatif. Bagi guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam menginovasi pembelajaran serta dapat memahami dan mencoba terlebih dahulu dalam menggunakan metode permainan edukatif, berani berinovasi untuk menerapkan metode serta media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan menyenangkan sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Selain itu diharapkan guru dapat mengajarkan dan memotivasi siswa untuk memahami materi yang diajarkan sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat berguna dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Metode permainan edukatif perlu terus diterapkan dan dikembangkan pada setiap

materi yang lain agar siswa lebih memahami materi yang dipelajari, mengingat usia siswa yang masih perlu untuk diajak dalam kegiatan bermain.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, Nyimas. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: AV Publisher.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ihsan, Fuad. 2005. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisasi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman, A. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarwiyah, Tuti. 2012. *Permainan Anak Betawi yang Menggunakan Nyanyian*. Jakarta: Suku Dinas Kebudayaan Kota Administrasi Jakarta Selatan.
- Tim Redaksi. 2008. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pusta Karya.
- Wardhani, IGAK. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.