

Penerapan Metode Permainan pada Aspek Geometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Murid Kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan

Ternius

SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan

Email: ternius@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan metode permainan pada aspek geometri dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai. Data yang digunakan dalam penelitian adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari responden berupa hasil angket dan hasil tes siswa mata pelajaran matematika pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas murid mengalami peningkatan, di mana pada siklus pertama aktivitas murid memperoleh skor 1.217 atau 60,01% dengan kategori kurang baik. Pada siklus kedua hasil observasi aktivitas murid mengalami peningkatan menjadi 1.632 atau 80,47% dengan kategori baik. Selain aktivitas murid, aktivitas guru juga mengalami peningkatan, dimana pada siklus pertama aktivitas guru memperoleh skor 73,08% dengan kategori Baik, sedangkan pada siklus kedua mengalami peningkatan yaitu dengan skor 88% dengan kategori Baik. Faktor-faktor yang menyebabkan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar antara lain: sebelum memulai pelajaran siswa sudah duduk dalam kelompok masing-masing, agar waktu yang digunakan sesuai dengan perencanaan, memantau dan membimbing siswa baik itu secara individu maupun kelompok, agar siswa memahami materi yang diberikan, memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar.

Kata Kunci: *Geometri, Hasil Belajar, Matematika.*

Abstract

This study aims to describe how the application of the game method to the geometric aspect in order to improve student learning outcomes in class II mathematics at SD Negeri 03 Beriulou, South Sipora District, Mentawai Islands Regency. The data used in this study is primary data, namely data obtained directly from respondents in the form of questionnaire results and student test results in mathematics subjects on the subject matter of addition and subtraction in mathematics subjects. Based on the results of observations, student activity has increased, where in the first cycle of student activity a score of 1,217 or 60.01% is in the poor category. In the second cycle, the results of student activity observations increased to 1,632 or 80.47% in the good category. In addition to student activities, teacher activities also increased, where in the first cycle the teacher's activity scored 73.08% in the Good category, while in the second cycle it increased with a score of 88% in the Good category. The factors that cause the game method to improve learning outcomes include: before starting the lesson students are already sitting in their respective groups, so that the time used is in accordance with planning, monitoring and guiding students both individually and in groups, so that students understand the material being taught. given, motivate students to be more active in learning.

Keywords: *Geometry, Learning Outcomes, Mathematics.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Untuk mewujudkan tercapainya keberhasilan pendidikan di sekolah, banyak faktor yang mempengaruhinya, seperti bakat dan minat siswa, daya dukung orang tua, kemampuan kerja guru, fasilitas belajar mengajar, iklim kerja, dan sebagainya. Pendidikan, baik formal maupun nonformal, adalah sarana untuk pewarisan kebudayaan. Setiap masyarakat mewariskan kebudayaannya kepada generasi penerus, agar tradisi kebudayaannya tetap hidup dan berkembang, melalui pendidikan. Oemar Hamalik dalam bukunya bahwa tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan.

Perubahan peran guru yang tadinya sebagai penyampai pengetahuan dan pengalihan pengetahuan dan pengalih keterampilan, serta merupakan satu-satunya sumber belajar, berubah peran menjadi pembimbing, pembina, pengajar, dan pelatih. Dalam kegiatan pembelajaran, guru akan bertindak sebagai fasilitator yang bersikap akrab dengan penuh tanggung jawab, serta memperlakukan peserta didik sebagai mitra dalam menggali dan mengolah informasi menuju tujuan belajar mengajar yang telah direncanakan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Tujuannya tidak saja menambah ilmu pengetahuan guna mempersiapkan diri untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi, tetapi juga berguna bagi kehidupan sehari-hari. Matematika membekali peserta didik untuk mempunyai kemampuan berfikir, logis, analitis, sistematis, dan kritis serta kemampuan bekerja sama. Oleh sebab itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dimulai dari sekolah dasar. (Depdiknas, 2006)

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur dari apakah pembelajaran telah tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Baik yang sangat umum maupun secara khusus. Pada mata pelajaran matematika keberhasilan dapat dilihat dari keaktifan siswa bertanya, kemampuan menguraikan pertanyaan (soal), menjabarkan rumus, dan mengerjakan soal berdasarkan langkah-langkah teori. Untuk mencapai apa yang diinginkan, guru harus dapat membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan baik sebelum melaksanakan proses belajar mengajar. Mata pelajaran matematika, merupakan pelajaran yang sangat penting yang harus diberikan kepada siswa karena matematika merupakan bidang ilmu yang memiliki keterkaitan dan manfaat bagi ilmu lainnya. (Hudoyo, 1998)

Melihat begitu pentingnya pelajaran matematika, dalam mencapai keberhasilan belajar siswa, maka ia harus memiliki keinginan belajar yang tinggi. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: persiapan pembelajaran, motivasi belajar dan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode permainan adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran melalui permainan. Metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa terutama dari aspek geometri, salah satunya adalah metode permainan.

Studi ini penting dilakukan mengingat materi geometri merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh siswa dalam pelajaran matematika. Persoalannya, banyak siswa yang menganggap belajar geometri sulit yang pada akhirnya hasil belajar mereka rendah. Melalui metode permainan, materi geometri dapat disampaikan dan dengan mudah siswa memahaminya, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Disamping itu banyak persoalan sehari-hari yang menggunakan prinsip-prinsip geometri. Namun berdasarkan penelitian yang penulis lakukan ternyata masih jauh dari harapan. Hasil observasi penulis di lapangan pada siswa kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai terdapat gejala-gejala yaitu masih terdapat sebesar 65% siswa yang kurang memiliki kesadaran dan minat yang tinggi terhadap pelajaran matematika, masih terdapat sebesar 75% siswa yang tidak dapat menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan

guru dan masih terdapat sebesar 70% siswa yang tidak mengerjakan PR (pekerjaan rumah).

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa salah satu standar nasional pendidikan adalah standar penilaian pendidikan. Standar nasional pendidikan digunakan sebagai acuan standar dalam pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, pengelolaan, sarana dan prasarana dalam rangka menjamin mutu pendidikan. Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 tahun 2006 tentang Pelaksanaan Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa masing-masing tingkat satuan pendidikan perlu menetapkan dan mengembangkan kurikulum 13 sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Penilaian merupakan bagian penting dari perangkat kurikulum untuk mengukur keberhasilan siswa. Penilaian dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian kompetensi. Penilaian juga digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, fungsi lain penilaian adalah diagnosis dan perbaikan proses pembelajaran. Oleh sebab itu di samping kurikulum yang baik dan proses pembelajaran yang bermakna diperlukan adanya sistem penilaian yang baik, terencana dan berkesinambungan pada setiap satuan pendidikan.

Usaha-usaha yang telah dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai yaitu memberikan tambahan soal-soal latihan pada materi pokok Bangunan ruang dan bangunan datar dengan jenis soal yang bervariasi, membimbing siswa dalam menyelesaikan soal-soal latihan dan menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar agar siswa mudah dalam memahami materi pelajaran matematika.

Namun usaha-usaha yang telah dilakukan tersebut belum mencapai hasil dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai dengan standar nilai. Sehingga masih diperlukan adanya perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Pembelajaran matematika tidak hanya dilakukan dengan mentransfer pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa secara efektif dalam proses pembelajaran.

Setiap guru perlu mengetahui dan memahami tentang taraf kematangan dan taraf kesiapan belajar seorang siswa. Dengan demikian, dia akan mudah menentukan bagaimana ia harus menghadapi siswa itu dan menentukan metode mengajar apa yang akan digunakan. Salah satu hal yang paling disenangi bagi anak-anak adalah bermain.

Metode permainan adalah mengenal konsep matematika lewat berbagai bentuk permainan. Setiap metode mempunyai sifat masing-masing, baik mengenai kebaikannya dan kelemahannya. Metode yang paling tepat dan serasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi. Dengan penerapan metode permainan pada aspek geometri dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai.

Berdasarkan dari gejala-gejala diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut lewat sebuah karya ilmiah dengan judul : Penerapan Metode Permainan Pada Aspek Geometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai.

METODE

Pada penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari responden berupa hasil angket dan hasil tes siswa mata pelajaran matematika pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika. Adapun sumber data

yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dari guru dan siswa mata pelajaran matematika siswa kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang laki-laki dan 16 orang perempuan.

Tahap perencanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan 2 siklus. Menurut Suharsimi Arikunto bahwa penelitian tindakan kelas secara garis besar dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. (Arikunto, 2009). Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai. Agar penelitian ini berjalan dengan lancar sebagaimana mestinya, maka peneliti menyusun tahapan-tahapan yang akan dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif pada umumnya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan ialah analisis data aktifitas guru dan siswa serta analisis data ketuntasan hasil belajar matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil pengamatan aktivitas guru dan murid, serta ketuntasan hasil belajar murid baik secara individu maupun kelompok dalam dua siklus, setelah diterapkan metode permainan. Aktivitas guru dan murid melalui model permainan dapat dilihat pada lembaran observasi murid dan guru yang telah diisi oleh observer dengan diberi skor yaitu: (a) Baik diberi skor 3, (b) Kurang Baik diberi skor 2, (c) Tidak Baik diberi skor 1.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas murid mengalami peningkatan, di mana pada siklus pertama aktivitas murid memperoleh skor 1.217 atau 60,01% dengan kategori kurang baik. Pada siklus kedua hasil observasi aktivitas murid mengalami peningkatan menjadi 1.632 atau 80,47% dengan kategori baik. Selain aktivitas murid, aktivitas guru juga mengalami peningkatan, dimana pada siklus pertama aktivitas guru memperoleh skor 73,08% dengan kategori Baik, sedangkan pada siklus kedua mengalami peningkatan yaitu dengan skor 88% dengan kategori Baik.

Pada siklus I dilakukan ulangan harian pertama yang terdiri dari 10 butir soal. Dari hasil tes belajar tersebut terdapat 18 orang murid yang mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan dalam KKM sekolah yaitu ≥ 66 , sedangkan murid yang tidak mencapai ketuntasan individu adalah 7 orang murid. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan murid kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai dengan penerapan model permainan pada bangunan datar dan ruang pada pelajaran matematika dengan pokok bahasan bangunan datar dan ruang, belum mampu mencapai ketuntasan klasikal pada siklus I.

Pada siklus II dilakukan ulangan harian kedua yang terdiri dari 10 butir soal. Dari hasil tes belajar tersebut seluruh murid sudah mencapai ketuntasan. Dengan demikian ketuntasan secara klasikal telah tercapai. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan murid kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai dengan penerapan model permainan pada pelajaran matematika dengan pokok bahasan mencari luas bangunan datar dan ruang, telah mampu mencapai ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II. Hasil analisis ketuntasan hasil belajar murid kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai secara individu dan klasikal sebelum tindakan dan setelah penerapan model permainan pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Murid Kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai

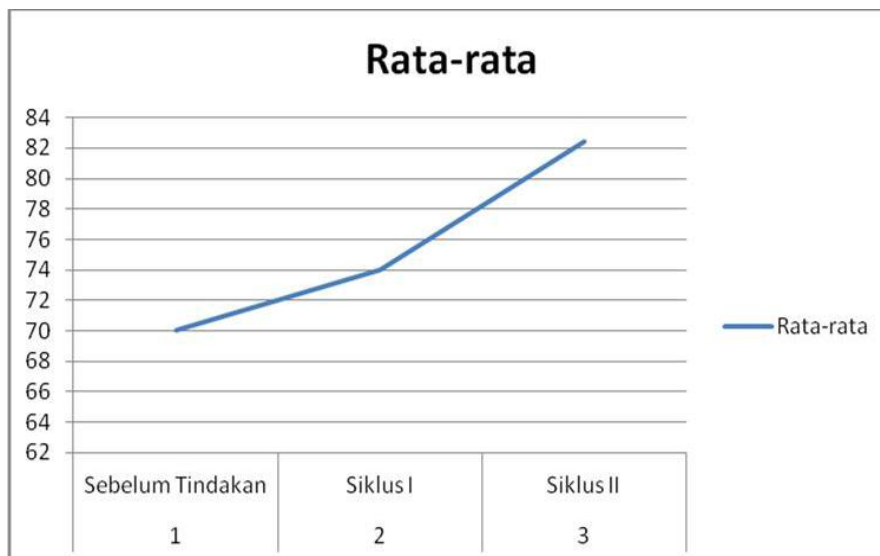
No	Ulangan Harian	Jumlah Murid Kelas Tindakan	Ketuntasan Hasil Belajar		Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal
			Jumlah Murid	%	
1	Sebelum Tindakan	25	9	36%	Tidak Tuntas
2	Siklus I	25	18	74%	Tidak Tuntas
3	Siklus II	25	22	88%	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui ketuntasan hasil belajar murid pada setiap siklus meningkat, hal ini dapat diketahui dimana pada siklus pertama ketuntasan individu mencapai angka 18 Orang murid dengan ketuntasan klasikal 74% dan pada siklus kedua meningkat dimana 22 orang murid dinyatakan tuntas secara individu dengan ketuntasan klasikal mencapai 88%. Dengan demikian dapat disimpulkan penerapan model permainan pada pelajaran matematika dengan pokok bahasan bangunan datar dan ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai. Selanjutnya hasil rata-rata hasil belajar siswa kelas II pada SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai dengan menerapkan metode permainan pada aspek geometri sebelum dan sesudah tindakan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Rata-Rata Hasil Belajar Murid Kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai

No	Ulangan Harian	Rata-rata
1	Sebelum Tindakan	70
2	Siklus I	74
3	Siklus II	82,4

Dari tabel 2 rata-rata hasil belajar murid di atas, rata-rata hasil belajar murid sebelum tindakan tergolong rendah, yaitu 70, sedangkan pada siklus pertama rata-rata hasil belajar murid meningkat menjadi 74 dan pada ulangan harian siklus II rata-rata hasil belajar murid meningkat lagi menjadi 82,4. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat perkembangan hasil belajar murid kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai dengan menerapkan metode permainan pada aspek geometri, sebelum tindakan dan setelah tindakan (siklus I dan siklus II) dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2 Grafik Perkembangan Ketuntasan Belajar Murid

Berdasarkan grafik di atas, terlihat jelas peningkatan ketuntasan belajar matematika melalui penerapan model permainan pada murid kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai secara klasikal, dimana persentase ketuntasan hasil belajar murid secara klasikal sebelum mendapat tindakan yaitu 36%, pada siklus pertama mengalami peningkatan menjadi 74%, dan pada siklus kedua hasil belajar murid secara klasikal juga mengalami peningkatan menjadi 88%.

Dari hasil penelitian yang telah penulis laksanakan dalam tiga ulangan harian dan dengan melihat grafik perkembangan ketuntasan hasil belajar murid secara klasikal, dan memenuhi KKM yang telah ditetapkan di SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai, yaitu ≥ 66 untuk ketuntasan individu dan ≥ 75 untuk ketuntasan klasikal, maka dapat disimpulkan hasil belajar murid kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai meningkat. Hal ini sesuai dengan indikator hasil belajar, yaitu daya serap terhadap bahan pengajaran (materi) yang diajarkan mencapai hasil belajar atau prestasi belajar tinggi, baik secara individual maupun secara klasikal atau kelompok dan Terjadinya perubahan terhadap perilaku murid, sehingga terdapat motivasi untuk memahami, menguasai, dan mencerna materi yang diajarkan pada tingkat ketuntasan belajar.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa siswa senang dalam pembelajaran matematika karena senang bermain sambil belajar perbuatan yang mengandung kasyikan tersendiri bagi siswa. Menurut (Ahmadi, Strategi Belajar Mengajar, 1997) Metode permainan adalah mengenal konsep matematika lewat berbagai bentuk permainan. Metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. (Djamarah) Metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru. Pengertian lain ialah (Ahmadi, Psikologi Umum, 1992) teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa didalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok (klasikal), agar pelajaran tersebut dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. (Ahmadi 1992) Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau sebahagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental dan maupun sosial dalam proses pembelajaran baik disamping menunjukkan kegairahan untuk belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar maupun rasa percaya diri sendiri.

SIMPULAN

Berdasarkan dari penyajian dan analisis data, maka dapat disimpulkan hasil penelitian Penerapan Metode Permainan pada Aspek Geometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Murid Kelas II SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas murid mengalami peningkatan, di mana pada siklus pertama aktivitas murid memperoleh skor 1.217 atau 60,01% dengan kategori kurang baik. Pada siklus kedua hasil observasi aktivitas murid mengalami peningkatan menjadi 1.632 atau 80,47% dengan kategori baik. Selain aktivitas murid, aktivitas guru juga mengalami peningkatan, dimana pada siklus pertama aktivitas guru memperoleh skor 73,08% dengan kategori Baik, sedangkan pada siklus kedua mengalami peningkatan yaitu dengan skor 88% dengan kategori tuntas, dimana kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan SD Negeri 03 Beriulou Kecamatan Sipora Selatan Kabupaten Kepulauan Mentawai 75%, maka siklus dihentikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (1992). Psikologi Umum. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, A. (1997). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Depdiknas. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jakarta. Jakarta : Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Hudoyo, H. (1998). Pengembangan Kurikulum dan Pelaksanaan di Depan Kelas. Surabaya: Usaha Nasional.
- Isjoni. (2007). Guru dan Tanggung Jawabnya. Jurnal.