

## Aktivitas dan Prestasi Belajar melalui Penerapan Metode Permainan di Kelas V SD N 09 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman

Dalimasni Dalimasni<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>SD N 09 Batang Anai

\*Corresponding author, e-mail: [ainiaiza2020@gmail.com](mailto:ainiaiza2020@gmail.com)

### Abstract

The objectives of this Classroom Action Research (CAR) are to improve students' mathematics learning activities, and 2) to improve the mathematics learning achievement of students. The research was carried out in two (2) cycles each consisting of two (2) meetings through the following stages of planning, observation, and reflection. The results obtained from CAR through the game method model showed an increase in the results of student activities, especially in activities to prepare places, materials, and tools by 54,71 %, activities to express ideas by 65,12 %, and for activities to read game rules and books experienced by 73,02 %. Based on the student's mathematics learning achievement data, the average grade in cycle 1 was 65,12, increasing to 71,91 in cycle 2. The percentage of students who achieved the standard of completeness also increased in cycle 2 by 87,18 % (good category), increasing to 100 % (special category) in cycle 2.

**Keywords:** Game Methods; Learning Activities; Mathematics Learning Achievements.

**How to Cite:** Dalimasni, D. (2022). Aktivitas dan Prestasi Belajar melalui Penerapan Metode Permainan di Kelas V SD N 09 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 1(3), 181-188.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

## 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 (Gunawan, 2014). 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 (Sunarto et al., 2008), 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 (Rachmawati, 2018). Metode merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi belajar seorang siswa (Sugihartono et al., 2007). Metode pembelajaran yang baik, maka akan membantu siswa untuk bisa belajar dengan baik. Metode pembelajaran yang dipilih harus selalu disesuaikan dengan hakikat pembelajaran, karakteristik peserta didik, jenis materi pelajaran, situasi, kondisi lingkungan, dan tujuan yang ingin dicapai (Rohman, 2009). Pemilihan metode yang tepat, maka akan membantu siswa dalam mengembangkan berbagai potensi-potensi yang ada dalam diri siswa. Pemilihan metode yang disesuaikan dengan berbagai karakteristik siswa pembelajaran juga akan lebih mudah untuk disampaikan, karena siswa akan lebih merasa nyaman dalam pembelajaran.

Dunia siswa SD adalah dunia bermain, sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Bermain bagi siswa SD merupakan aktivitas yang wajib dilakukan. Bermain sebenarnya bisa dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan pembelajaran di SD, yaitu dengan menerapkan metode permainan. Menurut Padmono, metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan (Saefuddin, 2012). Pemanfaatan metode permainan dalam pembelajaran selain sesuai dengan karakteristik siswa, metode ini juga bisa digunakan untuk siswa berinteraksi dengan siswa lainnya yang akan bermanfaat untuk kecerdasan interpersonal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Djuanda (2004), bahwa permainan dapat dikembangkan menjadi semacam alat untuk mengaktualisasikan potensi-potensi kritis pada diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual, dan aspek emosi dan sosialnya (Djuanda, 2006). Selain itu, Lwin et al (2008) menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal dapat dikembangkan melalui beberapa permainan. Oleh karena itu, metode permainan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal.

Metode permainan juga sangat baik dalam perkembangan kognitif seperti prestasi belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Vigotsky (Santrock, 2002), yang juga yakin bahwa permainan adalah setting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif. Hal tersebut di dasarkan pada karakteristik siswa yang sedang suka bermain, yaitu siswa akan lebih suka belajar pada situasi yang menyenangkan. Siswa juga akan lebih tertarik dengan berbagai permainan yang disuguhkan dalam pembelajaran, sehingga minat belajar siswa akan lebih meningkat yang akan bermanfaat untuk meningkatkan prestasi belajar. Oleh karena itu, metode permainan bisa di gunakan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran matematika. Metode permainan juga bisa digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika, yaitu bisa meningkatkan minat siswa untuk belajar materi IPS. Materi geometri dan pengukuran yang sangat banyak dan bersifat hitungan dan pengamatan dilapangan, apabila dikemas dengan metode yang menarik seperti metode permainan akan membuat suasana yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar, dan penyampaian materi akan lebih bisa diserap oleh siswa dengan baik karena siswa belajar dengan nyaman dan menyenangkan.

Pembelajaran matematika yang berlangsung saat ini cenderung kurang diminati oleh siswa-siswa karena kurang disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik siswa SD. Pembelajaran matematika yang sejatinya menarik, saat ini berubah menjadi mata pelajaran yang membosankan/menakutkan bagi siswa karena materi matematika yang memiliki porsi besar diajarkan dengan metode yang kurang tepat. Kurangnya minat terhadap mata pelajaran matematika itulah yang menyebabkan prestasi belajar yang kurang baik. Pembelajaran matematika juga cenderung kurang memperhatikan salah satu tujuan penting dalam penyelenggaraan mata pelajaran matematika yaitu keterampilan dalam kecerdasan matematika logis, yang merupakan kemampuan bernalar dan menghitung, berpikir logis dan sistematis seperti kecerdasan interpersonal siswa. 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 V SD N 09 Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman 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 V 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 kelas V SD N 09 Batang Anai 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 \(2000\)](#) 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 \(2002\)](#) 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 ([Mulyani, 2016](#)). 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. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah metode permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan apakah metode permainan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa SD N 09 Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman tahun ajaran 2019/2020.

## Metode Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 09 Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman tahun ajaran 2019/2020 dan proses-proses interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa selama pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan berlangsung. Untuk mencapai tujuan penelitian 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 Classroom Action Research (CAR). [Sukardi \(2004\)](#) mengungkapkan bahwa PTK pada umumnya sangat cocok untuk meningkatkan kualitas subjek yang hendak diteliti. Sependapat dengan hal ini [Madya \(1994\)](#) 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*).

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut: 1) Aktifitas belajar matematika siswa mengalami peningkatan ditandai dengan jumlah siswa yang aktif lebih dari 40 %; dan 2) Prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan ditandai dengan jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar lebih dari 60 %. Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses dan hasil yang dicapai dipergunakan : 1) Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa; 2) Tes Prestasi Belajar; 3) Lembar Observasi; 4) Jurnal Siswa; dan 5) Foto. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah 1) data aktifitas belajar matematika siswa; dan 2) data prestasi belajar matematika siswa.

## Hasil dan Pembahasan

### Siklus I

#### 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 V, 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.

### **Tindakan dan Observasi**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2019 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 Oktober 2019 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 tanggal 21 Januari 2020, ini adalah pertemuan terakhir pada siklus I. Untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa diadakan tes prestasi belajar matematika siswa yang pertama.

### **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 1 berikut.

**Tabel 1. Aktifitas belajar matematika**

No	Aktifitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	7	23,90
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat	3	12,01
3	Memperhatikan penjelasan guru	19	70,37
4	Membaca aturan permainan dan buku-buku	8	27,23
5	Ikut serta permainan	15	54,71
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	65,12

Berdasarkan Tabel 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 12,01 %, mengungkapkan gagasan 23,90 % dan membaca aturan permainan dan buku sebesar 27,23 %. Aktifitas lainnya sudah tergolong ke dalam kategori sedang.

#### ***Prestasi belajar matematika siswa***

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

**Tabel 2. 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	65,12	87,18

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 50,37 pada ulangan harian meningkat menjadi 65,12 pada prestasi belajar matematika siswa siklus I dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 33,33 % pada ulangan harian meningkat menjadi 87,18 % pada prestasi belajar matematika siswa siklus I.

#### ***Refleksi***

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

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I ternyata belum seluruhnya siswa mengikuti permainan dan pemanfaatan waktu yang digunakan kurang efektif. Upaya yang dapat guru lakukan adalah dengan merombak kelompok menjadi heterogen dan guru bersifat lebih tegas agar siswa lebih serius dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa terlihat berkerja sama dengan teman-temannya saat mengerjakan tes. Dalam hal ini guru perlu memberikan sanksi untuk siswa yang berkerja sama saat mengerjakan tes. Hal-hal lain yang perlu diperbaiki oleh guru diantaranya adalah memberikan informasi mengenai tujuan dari permainan, memberikan penghargaan untuk siswa yang aktif, membimbing siswa dalam diskusi, lebih teliti dalam memeriksa, membalas dan menyimpulkan hasil dari permainan.

## **Siklus II**

#### ***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 V, LKS, kartu peranan sebagai pedagang dan pembeli serta uang mainan
- 6) Mempersiapkan foto untuk dokumentasi

#### ***Tindakan dan observasi***

Pertemuan ke keempat dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2020 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 tanggal 14 Mei 2020 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 Tabel 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 tanggal 18 Juni 2020 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.

#### ***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 3 berikut.

**Tabel 3. Aktifitas belajar matematika**

No	Aktifitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	15	54,71
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat	18	65,12
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 Tabel 3 dapat dilihat bahwa aktifitas belajar matematika siswa menunjukkan peningkatan yang memuaskan. Beberapa aktifitas yang mengalami peningkatan terutama pada aktifitas mengungkapkan gagasan sebesar 54,71 %, menyiapkan tempat, sumber, bahaan dan alat sebesar 65,12 %, membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 73,02 %. Dengan demikian aktifitas belajar matematika siswa yang diamati masuk ke dalam kategori sedang.

#### ***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 berikut.

**Tabel 4. 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	71,91	100

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 66,11 (Siklus I) meningkat menjadi 71,91 (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

### **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.

### **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 12,01 %, mengungkapkan gagasan sebesar 23,90 % dan membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 27,23 % 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 65,12 %, mengungkapkan gagasan sebesar 55,56 % dan untuk aktivitas membaca aturan permainan dan buku-buku mengalami peningkatan yaitu sebesar 74,07 % yang tergolong ke dalam kategori sedang. Dengan demikian seluruh aktivitas belajar matematika siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 65,12 mengalami peningkatan sebesar 3,89 pada siklus II menjadi 73,02. Selain itu rata-rata kelas diperoleh pula persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 87,18 % 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.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil aktivitas belajar matematika dari sebelum siklus ke setelah siklus. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa terdapat keefektifan metode permainan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Hal itu sesuai dengan pendapat Froebel (Djuanda, 2006) bahwa salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui permainan. Metode permainan dalam penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa di mana prestasi belajar merupakan bagian dari ranah kognitif, sehingga dapat dikatakan bahwa metode permainan dapat meningkatkan aspek kognitif siswa. Hal itu sesuai dengan pendapat Piaget (Santrock, 2002) yang melihat permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa metode permainan dapat dengan efektif meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

Adapun permainan yang paling efektif untuk meningkatkan prestasi belajar matematika yaitu pada permainan mengukur suatu berat. Pada permainan itu, siswa terlihat aktif dan siswa terlihat antusias dalam melaksanakan permainan mengukur suatu berat. Ketika siswa belajar dengan keadaan yang menyenangkan, konsep pembelajaran atau materi akan lebih mudah di serap oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Vigotsky (Megawangi, 2005) bahwa bermain dan aktifitas kongkrit dapat memberi momentum alami bagi anak untuk belajar sesuai dengan usianya dan kebutuhan spesifik anak (Djuanda, 2006).

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan di Kelas V SD N 09 Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, 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 12,01 %, mengungkapkan gagasan sebesar 23,90 % dan membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 73,02 % dan masing-masing mengalami peningkatan, menjadi menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 65,12 %, mengungkapkan gagasan sebesar 65,12 % 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 65,12 meningkat menjadi 73,51 pada siklus II. Presentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga meningkat pada siklus I sebesar 87,18 % (Kategori Baik), meningkat menjadi 100 % (Kategori Istimewa) pada siklus II. Dengan demikian metode permainan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa SD N 09 Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman Kelas V tahun pelajaran 2019/2020. 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.

## Daftar Pustaka

- Djaramah, S B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djuanda, D. (2006). *Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas
- Djuanda, D. (2007). *Belajar Bahasa Indonesia sambil Bermain*. Mimbar Pendidikan–Jurnal Pendidikan, (4), 14-23.
- Gunawan, A. (2014). Pengembangan model bahan ajar melalui pendekatan kreatif produktif pembelajaran geometri dan pengukuran berbasis karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(13), 185-193.
- Madya, S. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP - Yogyakarta.
- Mulyani, S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Berat Melalui Metode Permainan. *Didaktikum*, 17(4).
- Rachmawati, T. K. (2018). Pengaruh Metode Ekspositori Pada Pembelajaran Matematika Dasar Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(1), 51-56.
- Rohman, A. (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sudjana. (2000). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production
- Saefudin, A. (2012). Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa V SD. *Skripsi*. UNS Surakarta.
- Sukardi, H. M. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugihartono, S. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sunarto, W., Sumarni, W., & Suci, E. (2008). Hasil belajar kimia siswa dengan model pembelajaran metode Think-Pair-Share dan metode ekspositori. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(1).
- Santrock, J W. (2002). *Life Spam Development: Perkembangan Masa Hidup*. Alih Bahasa: Jada Damamik dan Achmad Chusairi). Jakarta: Erlangga