

## UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN PADA SISWA KELAS V SD N 1 KAYUMAS KECAMATAN JATINOM

Margono<sup>1)</sup> dan Benedictus Kusmanto<sup>2)</sup>

<sup>1), 2)</sup> Program Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

<sup>1)</sup>e-mail: gogonaja73@yahoo.com

*Abstract: The purpose of this study was to determine the learning process of mathematics with a game method in class V SD N 1 Kayumas the District Jatinom increase interest and achievement in mathematics learning of the school year 2013/2014. The hypothesis of this study is the action in the game method can improve interest and achievement of fifth grade students learn math elementary N 1 Kayumas Jatinom District of Academic Year 2013/2014. This research is Classroom Action Research (CAR). The subjects were fifth grade students of SDN 1 Kayumas District of Jatinom 2013/2014 academic year. While the object of this study is the interest and learning of mathematics achievement using games in mathematics fifth grade students of SDN 1 Kayumas District of Jatinom 2013/2014 academic year. Data collection techniques in this study was done by observation, questionnaires, documentation and testing. The test instrument used was a questionnaire test student interest include test validity and reliability, the test trials that include testing the validity, power difference, level of difficulty and reliability. Data analysis techniques for observation sheets and questionnaires carried out by calculating the percentage interest of each indicator, whereas for mathematics learning achievement tests performed by calculating the average value of the class and percentage of completeness students. The results show that after learning the methods applied games, interests and learning mathematics achievement of students has increased. This can be shown by an increase in the percentage average of student interest in the pre-action 51.08% 77.95% into the after action. Mathematics learning achievement of students also increased, judging from the average value of 46.03 in the pre cycle becomes 69.72 at the end of the first cycle, and increased again at the end of the second cycle becomes 80.90. While the percentage of completeness students (with KKM 68) also increased in the pre-action ie by 12.5% to 65.62% in the first cycle, increased again in the second cycle becomes 81.25%. Given the method of learning the game can increase interest and achievement of students learning mathematics, it is suggested that mathematics teachers can apply the learning.*

*Keywords: Method Gaming, Interests, Learning Achievement*

### PENDAHULUAN

Pendidikan sekarang ini sudah banyak mengalami peningkatan mutu dan kualitas. Segala upaya akan dilakukan oleh pemerintahan untuk meningkatkan kualitas anak didik melalui peningkatan kualitas pendidikan, baik ditingkat pendidikan usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah, maupun perguruan tinggi. Namun sampai saat ini tidak sedikit sekolah – sekolah yang kualitas pendidikannya masih tertinggal, kemungkinan itu semua bukan karena kualitas pendidikannya yang rendah namun minat belajar siswanya yang kurang.

Dalam kehidupan sehari – hari kita tidak dapat lepas dari matematika. Mata pelajaran matematika ini diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi Matematika merupakan salah satu cabang dari ilmu pengetahuan yang banyak mendasari perkembangan ilmu lain dan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Prestasi belajar matematika untuk siswa secara umum masih jauh dari harapan, meskipun untuk perorangan prestasi belajar mampu mencapai taraf optimal tetapi sampai saat ini mata pelajaran matematika masih dirasa sulit oleh sebagian besar siswa, matematika juga dipandang siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan.

Ini terbukti pada salah satu SDN 1 Kayumas Kec. Jatinom, sebab berdasarkan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa sekolah tersebut, terutama kelas V pada pelajaran matematika sangat rendah dan banyak siswa yang tidak dapat mencapai KKM yang telah ditentukan, juga minat untuk belajarnya juga masih rendah. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa. Pada anak usia sekolah dasar cenderung waktunya banyak digunakan untuk bermain karena usia tersebut memang dalam usia bermain, maka peneliti dan guru berupaya menjadikan permainan sebagai ajang untuk belajar agar siswa lebih tertarik.

Menurut Slameto (2010:180) Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Oleh karena itu untuk membangkitkan minat dan prestasi siswa terutama dalam pelajaran matematika, maka diperlukan metode, strategi dan keterampilan dalam pengajaran. Dengan menggunakan metode yang tepat maka tujuan pembelajaran matematika akan tercapai, maka peneliti di bantu guru berusaha untuk melakukan penelitian ilmiah untuk memberikan alternatif metode pembelajaran.

Melihat fenomena tersebut perlu dibenahi sistem pembelajaran yang lebih menarik dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat berhasil mencapai KKM, untuk itu peneliti di bantu guru memberikan pembelajaran dengan metode permainan dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat siswa dan meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran matematika dengan mengikuti kegiatan belajar dikelas.

Keberhasilan pembelajarsn dengan metode tersebut dalam pembelajaran matematika diharapkan peneliti dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa.

Peneliti melaksanakan penelitian di SDN 1 Kayumas Kecamatan Jatinom dikarenakan sekolah tersebut masih perlu dibenahi proses belajar mengajar yang disesuaikan dengan kurikulum dan pendekatan atau apersepsi pada siswa dalam penyampaian materi. Selain itu peneliti melihat dari beberapa pengalaman bahkan melihat langsung proses belajar mengajar guru hanya datang dan menyampaikan materi, kemudian memberikan soal pada siswa.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika menggunakan metode permainan pada siswa kelas V SD N 1 Kayumas Kecamatan Jatinom Tahun ajaran 2013/ 2014. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana proses pembelajaran dengan metode permainan agar dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD N 1 Kayumas Kecamatan Jatinom? 2) Bagaimana proses pembelajaran dengan metode permainan agar dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD N 1 Kayumas Kecamatan Jatinom?

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut semakin besar minat (Slameto, 2010:180). Menurut Hamalik (2009:29) belajar adalah suatu proses, belajar bukan hanya tujuan tapi merupakan proses untuk mencapai tujuan, jadi merupakan langkah-langkah yang harus ditempuh.

Menurut Muhibbin (2011:87) belajar adalah kegiatan yang berproses yang merupakan sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis pendidikan. Menurut James dan James dalam Winanti (2011) mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Menurut Estiprastikaningsih (2013), metode permainan dalam pembelajaran matematika adalah metode belajar dengan melakukan kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika yang menyangkut aspek kognitif, psikomotorik, atau efektif. Permainan yang mengandung nilai matematika dapat meningkatkan

keterampilan, penanaman konsep, pemahaman, kemampuan menemukan memecahkan masalah, dan lain-lain. Metode permainan sama dengan metode-metode lain yang memerlukan perumusan tujuan instruksional yang jelas, penilaian topik atau subtopik, perincian kegiatan belajar mengajar, dan lain-lain. Selanjutnya hindari permainan yang bersifat teka-teki atau yang tidak ada nilai matematikanya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara guru matematika dengan peneliti. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:3), penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Kayumas Kecamatan Jatinom Tahun Pelajaran 2013/2014. Sedangkan objek penelitian ini adalah minat dan prestasi belajar matematika dengan menggunakan metode permainan pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Kayumas Kecamatan Jatinom Tahun Pelajaran 2013/2014.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi digunakan untuk memperkuat data minat, teknik angket digunakan untuk mengambil data minat, dan teknik tes digunakan untuk mengambil data hasil belajar. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah peneliti, lembar observasi, angket minat, dan tes.

Uji validitas item angket dilakukan melalui uji korelasi *product moment* (Suharsimi Arikunto, 2010:317). Hasil dari  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka butir soal dikatakan valid.  $r_{tabel}$  untuk  $n = 32$  dengan taraf signifikan 5% adalah 0,349. Dari hasil perhitungan validitas pada item angket yang terdiri dari 20 butir item ternyata diperoleh 17 item yang valid. Pengujian reabilitas angket dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha (Suharsimi Arikunto, 2010: 108-109). Hasil dari reliabilitas dibandingkan dengan  $r_{tabel}$ . Jika indeks reliabilitas hitung  $\geq r_{tabel}$  maka butir soal dikatakan reliabel. Dengan jumlah item yang valid ( $n = 17$ ), maka diperoleh nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,449.

Uji validitas tes dilakukan melalui uji korelasi *product moment*. pada siklus I diperoleh hasil 16 soal dinyatakan valid dan 4 soal dinyatakan tidak valid. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 18 soal dinyatakan valid dan 2 soal dinyatakan tidak valid. Tingkat kesukaran untuk mengetahui sulit atau mudah soal tes yang diberikan. Tingkat kesukaran dicari dengan membandingkan jumlah jawaban benar dengan jumlah siswa yang digunakan untuk ujicoba. Kriteria untuk item soal tes yang gugur jika item soal tes tersebut memiliki indeks kesukaran  $0,20 > P > 0,95$ . Pada siklus I terdapat 10 butir soal sedang dan 10 butir soal mudah. Kemudian pada siklus II terdapat 3 butir soal sedang dan 17 butir soal mudah. Daya pembeda adalah kemampuan suatu butir tes hasil belajar untuk membedakan antara siswa yang pandai dan kurang. Untuk mencari daya pembeda soal tes digunakan formula dari Suharsimi Arikunto (2010:213). Kriteria untuk item soal tes yang gugur jika item soal tes tersebut memiliki daya beda kurang dari 0,20 dengan kualifikasi jelek. Pada soal tes siklus I terdapat 3 soal dengan klasifikasi baik, 16 soal yang memenuhi klasifikasi cukup dan 1 soal klasifikasi jelek. Sedangkan pada soal tes siklus II terdapat 1 soal dengan klasifikasi baik dan 17 soal yang memenuhi klasifikasi cukup. Untuk menghitung reliabilitas tes menggunakan rumus KR-20. Hasil dari reliabilitas dibandingkan dengan  $r_{tabel}$ . Jika diperoleh indeks reliabilitas hitung  $\geq r_{tabel}$  maka butir soal dikatakan reliabel. Pada siklus I terdapat 16 soal yang digunakan. Sedangkan pada siklus II terdapat 18 soal yang digunakan.

Analisis data observasi, data angket minat siswa dan tes prestasi dilakukan dengan deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 1) Meningkatnya minat belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 dengan melihat hasil skor angket siswa, yaitu dengan rata-rata peningkatan pra siklus ke siklus 1 minimal sebesar 5%. 2) Meningkatnya rata-rata nilai siswa yang dilihat dari hasil tes prestasi belajar akhir siklus I dan siklus II, dengan rata-rata peningkatan dari siklus I ke siklus II minimal 5%. 3) Jumlah siswa yang tuntas belajar minimal 75% dari jumlah seluruh siswa, dengan KKM  $\geq 68$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Minat dari Lembar Observasi.

Pelaksanaan	Nilai Minat	Kualifikasi
Siklus I	61,71%	Sedang
Siklus II	77,34%	Tinggi
Peningkatan	15,63%	

Tabel 2. Nilai Rata-rata Tes Prestasi

Pelaksanaan	Rata-rata	KKM
Prasiklus	46,03	12,50%
Siklus I	69,72	65,62%
Siklus II	80,90	81,25%

Dari hasil observasi awal yang diketahui bahwa minat siswa kelas V masih kurang, ini terlihat pada hasil angket minat siswa yang dibagikan pada prasiklus dengan nilai rata-rata 51,08. Sedangkan prestasi belajarnya juga masih rendah, terlihat dari hasil tes mid semester dengan nilai rata-rata kelas 46,03 dengan siswa yang telah mencapai nilai  $KKM \geq 68$  sebanyak 4 siswa atau sekitar 12,5%.

Penelitian ini menggunakan metode permainan dalam pembelajarannya dengan cara mengemas pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan metode permainan agar siswa lebih tertarik sehingga siswa dapat berhasil mencapai KKM.

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Peningkatan minat belajar siswa dihitung menggunakan lembar observasi dan angket minat belajar siswa, dan dapat dilihat pada tabel 1.

Untuk hasil lembar observasi diperoleh nilai 61,71% pada siklus 1, kemudian meningkat lagi 15,63% menjadi 77,34% dan di kategorikan tinggi. Sedangkan hasil angket diperoleh nilai 51,08% pada pra siklus meningkat 26,87% menjadi 77,95% pada siklus 1 dan dikategorikan tinggi. Peningkatan persentase minat belajar siswa menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tercapai yakni adanya peningkatan rata-rata persentase minat belajar siswa dari satu siklus ke siklus selanjutnya minimal 5%.

Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami serta menguasai materi, maka pada akhir setiap siklus diadakan tes.

Nilai rata-rata tes matematika siswa pada pra siklus adalah 46,03 kemudian meningkat menjadi 69,72 pada siklus 1 dan meningkat lagi menjadi 80,90 pada siklus 2. Banyak siswa yang mencapai KKM pada pra tindakan adalah 4 orang dengan persentase sebesar 12,5 %. Pada siklus I meningkat menjadi 65,62 % dengan 24 siswa yang mencapai KKM. Sedangkan pada siklus II, yang mencapai KKM sebanyak 26 siswa dengan persentase pencapaian sebesar 81,25 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar matematika siswa kelas V SD N 1 Kayumas Kecamatan Jatinom meningkat. Berdasarkan data dari hasil nilai secara individu, persentase ketuntasan yang memenuhi KKM dan rata-rata nilai siswa telah menunjukkan peningkatan yang signifikan sehingga telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini.

## **SIMPULAN**

Pembelajaran dilaksanakan dalam 2 siklus. Tahapan pada tiap siklusnya yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan secara keseluruhan sudah terlaksana dengan baik selama proses pembelajaran dan siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran.

## **REFERENSI**

- Esti Prastikaningsih. 2013. *Metode Permainan Dalam Pembelajaran Matematika*. online. [estiprastikaningsih.wordpress.com](http://estiprastikaningsih.wordpress.com)
- Muhibbin syah. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Posdakarya.
- Oemar Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winanti M. A. 2011. *Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Quantum Teaching Pada Kelas IV MI M'ARIF Sucen Lor Kabupaten Magelang*. Yogyakarta.

