

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA TENTANG SATUAN KECEPATAN MELALUI KARTU PERMAINAN PADA SISWA KELAS V SDN 27 SUNGAI LIMAU

Risa Novita, Vera Yuli Erviana, Wahyu Hastini

SDN 27 Sungai Limau

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

E-Mail : Risanovita70@Gmail.Com

### Abstrak

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran Matematika diketahui hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, di antaranya rendahnya tingkat penguasaan materi pelajaran, rendahnya perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, penggunaan metode yang kurang bervariasi, tidak adanya motivasi yang dapat memancing siswa untuk berbuat aktif, dan penjelasan guru yang terlalu cepat. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan hasil belajar Matematika siswa tentang satuan kecepatan melalui kartu permainan pada siswa kelas V SDN 27 Sungai Limau. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 27 Sungai Limau yang berjumlah 21 orang siswa. Penelitian perbaikan pembelajaran dilakukan dalam dua siklus dengan langkah-langkah sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dan hasil analisis data diketahui hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada Siklus I, nilai rata-rata siswa adalah 63,81 dengan ketuntasan belajar baru mencapai 61,90%. Pada Siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81,90 dan ketuntasan belajar sudah 90,48%. Dan hasil analisis data ini dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan kartu permainan dalam pembelajaran Matematika tentang satuan kecepatan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Siswa ; Matematika ; permainan

### Abstract

*Based on the results of observations in learning Mathematics, it is known that student learning outcomes are still low. This is due to several factors, including the low level of mastery of the subject matter, low student attention to the learning process, the use of methods that are less varied, the absence of motivation that can provoke students to be active, and the teacher's explanation is too fast. The purpose of this study was to analyze the increase in students' mathematics learning outcomes about speed units through game cards for fifth grade students at SDN 27 Sungai Limau. The subjects of this study were the fifth grade students of SDN 27 Sungai Limau, totaling 21 students. Learning improvement research was conducted in two cycles with the following steps: planning, implementation, observation, and reflection. And the results of data analysis found that student learning outcomes showed a significant increase. In Cycle I, the average score of students was 63.81 with new learning completeness reaching 61.90%. In Cycle II, the average score of students increased to 81.90 and learning completeness was 90.48%. And from the results of this data analysis, it can be concluded that the use of game cards in mathematics learning about speed units can improve student learning outcomes.*

*Keywords: Students; Mathematics ; game*

## PENDAHULUAN

Rendahnya mutu pendidikan menyebabkan menurunnya kualitas manusia Indonesia. Rendahnya mutu pendidikan dapat diartikan sebagai kurang efektifnya proses pembelajaran. Dikarenakan oleh siswa sendiri, guru maupun sarana dan prasarana yang kurang akan menyebabkan kurangnya keefektifan pembelajaran. Pendidikan dasar (SD) bertujuan meletakkan dasar-dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. 2019)

Berdasarkan pengalaman guru dalam mengajar ditemukan sedikit sekali siswa yang berani bertanya di waktu belajar. Mereka yang bertanya biasanya terbatas pada siswa yang pandai. Sedangkan pertanyaan siswa dalam pembelajaran sangat besar manfaatnya baik bagi siswa maupun bagi guru (Maemunawati, S., & Alif, M. 2020). Bagi siswa bertanya membuatnya lebih paham tentang materi yang diajarkan. Sikap ingin tahu sedikit demi sedikit dapat dibina. Bagi guru pertanyaan siswa merupakan umpan balik bagi pembelajaran yang

dilakukan dan dapat mengetahui sejauh mana materi yang disajikan dapat dipahami oleh siswa. Makin banyak siswa yang bertanya makin terbantu guru dalam memahami pikiran siswa.

Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran biasanya dinyatakan dengan nilai. Untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran terutama dalam mata pelajaran matematika tentang satuan kecepatan masih banyak mengalami kendala dan tingkat penguasaan siswa yang rendah (Saputra,dkk,2021). Penulis mencoba mencari cara yang membuat siswa enak dan nyaman dalam belajar dengan cara bermain sambil belajar. Dalam hal ini penulis metaksanakan perbaikan pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat mencapai target yang ditetapkan. Sehingga mampu untuk membantu menjembatani (Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. 2019)

Dari ulangan yang diberikan kepada siswa, hanya 9 orang dari 21 orang siswa di kelas V yang mencapai tingkat penguasaan materi sebesar 70%, pada mata pelajaran Matematika. Selama pembelajaran berlangsung, siswa kurang adanya perhatian terhadap penyampaian materi pelajaran dan penjelasan guru. Melalui diskusi bersama teman dan supervisor diketahui beberapa kekurangan dan pembelajaran matematika yang dilaksanakan yaitu Sulfemi, W. B. (2018) :

- a. Rendahnya tingkat penguasaan materi pelajaran.
- b. Rendahnya perhatian siswa.
- c. Siswa tidak berani mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung
- d. Penggunaan metode yang kurang bervariasi
- e. Tidak adanya usaha untuk mencari cara lain agar anak termotivasi dalam belajar

Dari masalah yang ditemukan di atas, dapat ditetapkan beberapa alternatif pemecahan masalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi harus jelas supaya cepat dimengerti anak.
- b. Dalam proses belajar mengajar disertai dengan contoh.
- c. Pemakaian metode harus tepat.
- d. Sebelum proses belajar mengajar harus disiapkan bahan/materi yang akan diajarkan.
- e. Dengan pemakaian alat peraga akan timbul minat belajar siswa.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan hasil belajar Matematika siswa tentang satuan kecepatan melalui kartu permainan pada siswa kelas V SDN 27 Sungai Limau.

## **METODE PENELITIAN**

Kegiatan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Guru berperan sebagai peneliti dan pelaksana Tindakan, Kerja guru dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari 4 tahap. Tahap (1) perencanaan, (2) Tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. (Arikunto, S. 2021)

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN 27 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman Provinsi Sumatra Barat pada kelas V tahun ajaran 2021/2022. Dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Objek penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika tentang satuan kecepatan melalui kartu permainan pada siswa kelas V SDN 27 Sungai Limau.

Kegiatan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dilakukan dalam dua siklus pembelajaran yang meliputi kegiatan perencanaan, penelitian, pengamatan dan refleksi. Data penelitian yang terkumpul dianalisis dengan model analisis data kualitatif dan kuantitatif. Dalam analisis data kualitatif, data direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir penyimpulan atau verifikasi. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisa hasil belajar siswa dalam bentuk angka, dengan menggunakan rumus menurut sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata siswa

$\sum X$  = jumlah nilai siswa

N = banyak siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

#### 1. Siklus I

Setelah melaksanakan pembelajaran Siklus I berdasarkan rencana pembelajaran yang telah dirancang dan melakukan observasi atau pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran Matematika, diperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Fikram Dwi Maulana	70	Tuntas
2	Gio Prasetyo	40	Tidak Tuntas
3	Al Ihyaul Ulumiddin	50	Tidak Tuntas
4	Alif Busri Weldi	70	Tuntas
5	Anindya Lenita Balqis	60	Tidak Tuntas
6	Fahdio Rehan	70	Tuntas
7	Fiona Dwi Zalanti	40	Tidak Tuntas
8	Hajizatul Fadhila	90	Tuntas
9	Hari Putra	80	Tuntas
10	Keysha Dwi Alike	50	Tidak Tuntas
11	Keysha Indira Balqis	80	Tuntas
12	Maulana Muhammad	50	Tidak Tuntas
13	Merry Susanti	70	Tuntas
14	Rani Aprillia	50	Tidak Tuntas
15	Viedhion Rama Jolly	70	Tuntas
16	Juwita Fitri Handayani	80	Tuntas
17	Adinda Salsabila Ambri	70	Tuntas
18	Muthia Dea Oktavia	50	Tidak Tuntas
19	Rasyid Al Zahran	80	Tuntas
20	Ribi Rastil Salim	70	Tuntas
21	Wigia Utari	70	Tuntas
	<b>Jumlah</b>	<b>1340</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>63,81</b>	
	<b>Persentase Ketuntasan</b>	<b>61,90%</b>	

Dari table di atas diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada Siklus I baru mencapai 63,81 dengan ketuntasan belajar siswa hanya 61,90%. Hal ini menunjukkan bahwa target ketuntasan yang ditetapkan belum tercapai. Oleh karena itu perbaikan pembelajaran dilanjutkan ke Siklus II. Dan hasil observasi Siklus I diperoleh data-data sebagai berikut:

- Sebagian siswa masih belum termotivasi dengan materi yang diberikan guru.
- Siswa masih banyak yang tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- Perlunya penyampaian tujuan pembelajaran dengan jelas dan mudah dimengerti.
- Perlunya penjelasan pendekatan pembelajaran yang digunakan pada awal pembelajaran.

- e. Adanya peningkatan kemampuan belajar, dan metode yang digunakan sudah cukup variatif

Berdasarkan hasil belajar siswa dan hasil observasi pengamat dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan Siklus I, peneliti memutuskan untuk melanjutkan perbaikan pembelajaran ke Siklus II. Perencanaan pembelajaran Siklus II dirancang dengan memperhatikan kelemahan dan kekurangan pada Siklus I.

## 2. Siklus II

Setelah melakukan rancangan ulang tindakan, melaksanakan perbaikan pembelajaran yang telah dirancang dan melakukan observasi atau pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran Siklus II diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Fikram Dwi Maulana	80	Tuntas
2	Gio Prasetyo	60	Tidak Tuntas
3	Al Ihyaul Ulumiddin	70	Tuntas
4	Alif Busri Weldi	90	Tuntas
5	Anindya Lenita Balqis	70	Tuntas
6	Fahdio Rehan	90	Tuntas
7	Fiona Dwi Zalanti	60	Tidak Tuntas
8	Hajizatul Fadhila	100	Tuntas
9	Hari Putra	90	Tuntas
10	Keysha Dwi Alike	70	Tuntas
11	Keysha Indira Balqis	90	Tuntas
12	Maulana Muhammad	70	Tuntas
13	Merry Susanti	90	Tuntas
14	Rani Aprillia	80	Tuntas
15	Viedhion Rama Jolly	90	Tuntas
16	Juwita Fitri Handayani	100	Tuntas
17	Adinda Salsabila Ambri	90	Tuntas
18	Muthia Dea Oktavia	70	Tuntas
19	Rasyid Al Zahran	90	Tuntas
20	Ribi Rastil Salim	90	Tuntas
21	Wigia Utari	80	Tuntas
	<b>Jumlah</b>	<b>1720</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>81,90</b>	
	<b>Persentase Ketuntasan</b>	<b>90,48%</b>	

Dan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada Siklus II sudah melebihi target yang diinginkan, yaitu mencapai 81,90 dengan ketuntasan belajar siswa 90,48%. Walaupun masih terdapat 2 orang siswa lagi yang belum mencapai kriteria ketuntasan (9,52%), dapat dikatakan bahwa perbaikan pembelajaran ini sudah memuaskan karena nilai rata-rata siswa sudah memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa target yang ditetapkan sudah tercapai. Oleh karena itu perbaikan pembelajaran cukup sampai Siklus II saja.

Dan hasil observasi Siklus II, diperoleh data-data sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil pada Siklus II siswa sudah banyak mengalami kemajuan yang semula pada Siklus I masih ada siswa yang mendapat perolehan nilai angka 40 dan 50, pada Siklus II sudah 19 orang siswa mencapai tingkat kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan (KKM 70).

- b. Siswa sudah termotivasi dengan pembelajaran yang dihadirkan guru dan terlihat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Langkah pembelajaran runtut dan bermakna sehingga menunjukkan peningkatan dan kemajuan belajar.
- e. Terlihat peningkatan hasil belajar dan persentasi ketuntasan belajar siswa.
- f. Hasil belajar peserta didik sudah optimal.

Dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan kartu permainan pada pembelajaran matematika kelas V terungkap bahwa guru membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun berdasarkan program semester sesuai dengan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Kompetensi Dasarnya mengenal satuan jarak dan kecepatan. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Dalam suatu kegiatan pembelajaran siswa dikatakan telah belajar, apabila terjadi proses perubahan perilaku pada diri siswa sebagai hasil dan suatu pengalaman. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode belajar sambil bermain merupakan proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman.

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II terlihat hasil belajar siswa sudah memuaskan dibanding dengan Siklus 1. Pada Siklus I hasil belajar siswa belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang masih berada di bawah standar nilai KKM, yaitu 63,81. Ketuntasan belajar siswa juga masih 61,90% atau hanya 13 orang siswa yang tuntas dalam belajar. Pada Siklus II, hasil belajar menunjukkan peningkatan yang memuaskan karena adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu dari 13 siswa menjadi 19 siswa atau 90,48%, sedangkan 2 orang siswa lagi atau 9,52% belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelasnya juga mengalami peningkatan, yaitu dari 63,81 menjadi 81,90.

Pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dan guru ke siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya, artinya metode belajar sambil bermain menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa dalam metode ini diarahkan untuk membangun konsep awal siswa terhadap materi dan memahami konsep tersebut salah atau benar setelah mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019)

## **KESIMPULAN**

Dari paparan dan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan yang dapat diambil dan perbaikan pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan belajar sambil bermain dengan menggunakan kartu permainan, hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 27 Sungai Limau mengalami peningkatan. Peningkatan ini dapat dilihat pada pencapaian rata-rata kelas siswa. Pada Siklus I hasil belajar siswa hanya 63,81 dan pada Siklus II meningkat menjadi 81,90.
2. Suasana belajar sudah terlihat bergairah, siswa sudah termotivasi untuk mengikuti setiap proses pembelajaran. Siswa sudah mau bertanya dan berani dalam memberikan tanggapan. Siswa terlihat serius dalam mengikuti pembelajaran, meskipun masih ada siswa yang sering minta izin keluar kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran guru, orang tua, metode dan media pembelajaran: strategi kbm di masa pandemi covid-19*. 3M Media Karya.
- Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. (2019, July). Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional “SUNDA MANDA”. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 8-15).
- Saputra, W. N. E., Supriyanto, A., Kurniawan, S. J., Beladina, S. S., Astuti, B., & Ayriza, Y. (2020). Konsep kedamaian diri remaja pada masa pandemi COVID-19. In *Webinar Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1, pp. 172-177).
- Saputra, W. N. E., Wahyudi, A., Supriyanto, A., Muyana, S., Rohmadheny, P. S., Ariyanto, R. D., & Kurniawan, S. J. (2021). Student Perceptions of Online Learning during the COVID-19 Pandemic in Indonesia: A Study of Phenomenology. *European Journal of Educational Research*, *10*(3), 1515-1528.
- Sulfemi, W. B. (2018). Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project Berbantu Media Relief Experience dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *3*(3), 232-245.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, *9*(1), 53-64.