

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA OPERASI HITUNG PERKALIAN DENGAN METODE BERMAIN KARTU

Suyati

SDN Randusongo 2 Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi

E-mail: suyatiy4@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media kartu dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika dan juga untuk membuktikan apakah dengan menggunakan media kartu dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Subjek penerima tindakan adalah siswa kelas II SDN Randusongo 2 Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi yang berjumlah 20 siswa. Hasil penelitian tindakan kelas ini yaitu: 1) keaktifan siswa (mengerjakan soal) yang mengalami peningkatan sebesar 60%, yaitu dari 5 siswa menjadi 17 siswa, 2) siswa yang mengajukan pertanyaan mengalami peningkatan sebesar 70% yaitu dari 4 siswa menjadi 18 siswa, 3) siswa yang menjawab pertanyaan mengalami peningkatan sebesar 60%, yaitu dari 7 siswa menjadi 19 siswa, 4) perhatian siswa mengalami peningkatan sebesar 70%, yaitu dari 4 siswa menjadi 18 siswa. Sedangkan untuk hasil belajar juga mengalami peningkatan untuk pra siklus rata-rata nilai hanya sebesar 60 dan ketuntasan sebesar 35%, siklus I nilai rata-rata 66 dan ketuntasan sebesar 45%, siklus II nilai rata-rata naik menjadi 72 dan ketuntasan naik mencapai 65% dan untuk Siklus III meningkat nilai rata-rata menjadi 85 dan ketuntasan belajar naik mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Randusongo 2 Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi.

Kata Kunci: *Prestasi, belajar, siswa, matematika, metode, bermain kartu.*

Pendahuluan

Matematika didalam kurikulum 2004 berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi bilangan, pengukuran, geometri, dan pengolahan data. Oleh karena itu,

peserta didik dapat berkonsultasi dengan guru menggunakan angka-angka dan bahasa dalam matematika di sekolah dasar dari terciptanya generasi terdahulu hingga yang akan datang.

Beban jam mata pelajaran matematika pada kelas II adalah 5 jam, pada jam-jam tersebut peserta didik dapat mempelajari matematika yang dilaksanakan secara berkesinambungan, karena apabila peserta didik belajar secara terputus-putus akan menyebabkan pemahaman yang kurang baik. Salah satu target pembelajaran matematika yang utama adalah dalam hal ingatan. Untuk bisa mengingat lebih tajam maka dibutuhkan kebiasaan dan untuk menumbuhkan kebiasaan diperlukan sesuatu yang menyenangkan yaitu salah satunya dengan cara mengaplikasikan bermain dalam proses pembelajaran yang menarik.

Keberhasilan dalam suatu pembelajaran dapat ditentukan oleh ketuntasan siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran. Penggunaan perkalian pada siswa kelas II di SD sangatlah penting, untuk itu siswa diharapkan mampu mengerjakan perkalian dalam bentuk apapun. Hal ini membutuhkan metode dan teknik tertentu agar tujuan belajar dapat berhasil.

Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi berasal dari bahasa belanda yaitu *prestatie* sedangkan dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha (Arifin, 1998: 2). Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dikerjakan atau dilakukan (Depdiknas, 2007: 895). Yang dimaksud diatas adalah prestasi merupakan suatu hasil yang diperoleh melalui proses usaha yang dilakukan oleh individu. Sukmadinata (2004: 102) berpendapat bahwa prestasi belajar atau hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

Dalam dunia pendidikan prestasi belajar adalah suatu hal yang mutlak untuk dicapai. Hal itu dikarenakan tolak ukur sebuah proses belajar mengajar dapat dilihat dari prestasi yang dihasilkan siswa. Menurut Arifin, (1988: 3-4) prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.

Sedangkan belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku (Sanjaya, 2011: 112). Belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku (Sanjaya, 2011: 112).

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap (Baharuddin dan Wahyuni, 2010: 11). Hilgard (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2010: 11) berpendapat bahwa belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik didalam ataupun diluar lingkungan.

Secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi fisiologi dan psikologi (Baharuddin, 2010: 19).

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. Sedangkan faktor-faktor psikologi adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologi utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

Selain faktor internal tersebut di atas, faktor-faktor endogen atau eksternal juga mempengaruhi dalam proses belajar siswa. Dalam hal ini, Syah (Baharuddin, 2010: 26-28) menjelaskan faktor-faktor eksternal dalam proses belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan non sosial.

Pengertian Prestasi Belajar Matematika

Matematika adalah yang memiliki fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keuangan Matematika adalah bahasa simbolis yang memiliki fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keuangan. Menurut Lerner (dalam Delphie, 2009:2) matematika merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, serta mengkomunikasikan ide-ide mengenai elemen dan kuantitas. Matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat berfikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan kontruksi, generalitas dan individualitas dan mempunyai cabang-cabang antara lain aritmarika, aljabar, geometri dan analisis (Uno dan Umar, 2009:109).

Prestasi belajar matematika berarti hasil yang telah dicapai siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran matematika. Hasil adalah suatu pendapatan atau perolehan dari sesuatu yang telah dikerjakan (Surayin, 2001 -207). Sehingga dari pembahasan tersebut keaktifan belajar matematika dapat diartikan siswa berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran matematika. Keaktifan tersebut dapat terlihat dari keberanian siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan, perhatian siswa dalam setiap kegiatan dalam proses pembelajaran matematika dan kemampuan

siswa dalam menjawab soal-soal atau persoalan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika.

Pengertian Metode Bermain Kartu

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2011: 147). Metode pembelajaran adalah cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda (Uno, 2006: 19).

Metode bermain adalah cara mengajar yang dilaksanakan dalam bentuk permainan. Sedangkan metode bermain dalam pembelajaran matematika adalah cara untuk menyampaikan pelajaran matematika dengan sarana bermain. Metode bermain dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap matematika (Poerwardaminta, 2006: 524).

Kartu adalah kertas tebal yang tidak beberapa besar, biasanya berbentuk persegi panjang (Poerwardarminta, 2006: 524). Metode bermain kartu adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam menyajikan materi pelajaran dengan memberikan permainan menggunakan media kartu untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan menjadikan situasi pembelajaran menjadi menyenangkan.

Metodologi Penelitian

Pada dasarnya ada beragam penelitian yang dapat di lakukan oleh guru, misalnya penelitian deskriptif, eksperimen, dan tindakan. Diantara jenis

tersebut yang diutamakan dan disarankan adalah penelitian tindakan karena dalam penelitian tindakan terdapat kata tindakan yaitu dalam hal ini guru melakukan sesuatu (Arikunto, 2008: 2).

Penelitian ini dilakukan di SDN Randusongo 2, yang beralamt di Desa Randusongo Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi Jawa Timur. Lokasi penelitian masih terpencil dan jauh dari kota. Peneliti memilih lokasi penelitian di SDN Randusongo 2 karena peneliti merupakan tenaga pengajar jadi mudah untuk melakukan penelitian.

Tahapan pra siklus dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2012. Tahap pra siklus ini merupakan tahap pengumpulan data pada saat sebelum dilakukan penelitian. Pengumpulan data dan informasi peneliti lakukan dengan cara melakukan dialog dengan guru matematika kelas II serta melakukan observasi awal. Dalam tahap ini, peneliti memberikan materi operasi hitung perkalian dengan memberikan cara menghitung perkalian serta memberikan contoh soal kemudian guru memberikan tes untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa pada tingkat materi yang sama sebelum penggunaan metode bermain kartu. Selain itu, peneliti juga mengadakan observasi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Adapun sistematika pembahasan pada siklus I meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada siklus II tahapannya juga meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kemudian berulang pada siklus III yang meiluti perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil Penelitian Pra Siklus

Tahap pra siklus memberikan pandangan peneliti dalam mengambil langkah yang akan ditempuh pada tahap siklus I. Pada tahap ini, dengan dibantu oleh guru mata pelajaran matematika dalam hal ini adalah guru kelas,

peneliti melakukan pengamatan terhadap situasi pembelajaran. Dalam hasil pengamatan tersebut peneliti menemukan adanya kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi operasi hitung perkalian. Hal itu dapat dilihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika, mereka belum mempunyai keberanian dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan serta perhatian siswa dalam pembelajaran matematika masih kurang.

Kurangnya keaktifan siswa tersebut dapat kita lihat dalam tabel berikut ini.

Jumlah Siswa yang Aktif dalam Setiap Jenis Kegiatan Pra Siklus

No.	Jenis Keaktifan	Siswa Terlibat		Siswa Tidak Terlibat	
		Jml	%	Jml	%
1	Keaktifan siswa (mengerjakan soal)	5	25%	15	75%
2	Mengajukan pertanyaan	4	20%	16	80%
3	Menjawab pertanyaan	7	35%	13	65%
4	Perhatian siswa	4	20%	16	80%

Dari data tersebut di atas menunjukkan bahwa keaktifan belajar matematika siswa masih rendah. Kondisi ini terjadi karena siswa merasa jenuh dan bosan, sehingga mereka cenderung diam ketika diminta untuk menjawab ataupun mengajukan pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa metode konvensional mengakibatkan keaktifan belajar matematika siswa rendah.

Adapun kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika juga terlihat dari prestasi hasil belajar siswa dalam mengerjakan tes formatif yang masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun dari hasil tes formatif pada pra siklus ini dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas siswa adalah 60. Nilai tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal nilai matematika mereka

belum memenuhi kriteria ketuntasan. Sedangkan ketuntasan individu masih rendah, hanya 7 siswa atau 35% yang sudah tuntas sedangkan sisanya masih mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Hasil Pembahasan Siklus I

Pada tahap ini, peneliti bertindak sebagai guru. Peneliti menyajikan materi operasi hitung perkalian secara sederhana dengan menerapkan metode bermain kartu. Dibantu oleh guru kelas, peneliti melakukan pengamatan terhadap situasi pembelajaran. Dalam hasil pengamatan tersebut peneliti menemukan bahwa siswa sangat tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, mereka belum fokus dalam materi pembelajaran. Sebagian dari mereka masih terlalu fokus terhadap kegiatan bermain kartu. Meskipun demikian, ini merupakan langkah yang baik, setidaknya metode bermain kartu mampu menarik perhatian siswa. Mereka juga belum mempunyai keberanian dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan. Kurangnya keaktifan siswa tersebut dapat kita lihat dalam tabel berikut ini.

Jumlah Siswa yang Aktif dalam Setiap Jenis Kegiatan Pra Siklus

No.	Jenis Keaktifan	Siswa Terlibat		Siswa Tidak Terlibat	
		Jml	%	Jml	%
1	Keaktifan siswa (mengerjakan soal)	8	40%	12	60%
2	Mengajukan pertanyaan	10	50%	10	50%
3	Menjawab pertanyaan	10	50%	10	50%
4	Perhatian siswa	8	40%	12	60%

Kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika juga terlihat dari prestasi hasil belajar siswa dalam mengerjakan tes formatif yang masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun dari hasil tes formatif pada pra siklus ini dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas siswa adalah 66.

Nilai tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal nilai matematika mereka sudah memenuhi kriteria ketuntasan. Ketuntasan individu mengalami peningkatan dari pra siklus yaitu sebanyak 9 siswa atau 45% yang sudah tuntas sedangkan sisanya masih mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Meskipun demikian, hasil tersebut belum memenuhi lebih dari 80% siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan.

Hasil Pembahasan Siklus II

Pada tahap ini, peneliti bertindak sebagai guru. Peneliti menyajikan materi operasi hitung perkalian dengan sifat pertukaran dengan menerapkan metode bermain kartu. Dibantu oleh guru kelas, peneliti melakukan pengamatan terhadap situasi pembelajaran. Melalui adanya peningkatan keaktifan belajar matematika siswa, meskipun masih banyak juga yang belum fokus terhadap materi. Mereka juga masih belum berani menjawab dan mengajukan pertanyaan. Hasil dari pengamatan tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Jumlah Siswa yang Aktif dalam Setiap Jenis Kegiatan Siklus II

No.	Jenis Keaktifan	Siswa Terlibat		Siswa Tidak Terlibat	
		Jml	%	Jml	%
1	Keaktifan siswa (mengerjakan soal)	12	60%	8	40%
2	Mengajukan pertanyaan	13	65%	7	35%
3	Menjawab pertanyaan	15	75%	5	25%
4	Perhatian siswa	14	70%	6	30%

Seperti pada tindakan kelas pra siklus dan siklus I peneliti juga memberikan tes formatif sebagai pengukuran hasil belajar siswa. Adapun dari hasil tes formatif pada siklus II dapat dilihat bahwa ketuntasan individu meningkat, terdapat 13 siswa atau 65% yang sudah tuntas sedangkan sisanya

masih mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata ketuntasan klasikal siswa mencapai 72 yang berarti bahwa secara klasikal pembelajaran matematika tuntas. Akan tetapi peneliti masih perlu melanjutkan penelitian pada tindakan kelas siklus III karena belum sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu ketuntasan individu siswa lebih dari 80%.

Hasil Pembahasan Siklus III

Pada tahap ini, peneliti bertindak sebagai guru. Peneliti menyajikan materi operasi hitung perkalian dua bilangan dengan menerapkan metode bermain kartu. Melalui pengamatan selama proses pembelajaran tersebut, peneliti menemukan hasil bahwa siswa sudah mulai fokus terhadap materi. Mereka juga sudah berani untuk menjawab dan mengajukan pertanyaan. Berikut adalah hasil mengenai keaktifan siswa selama proses pembelajaran:

Jumlah Siswa yang Aktif dalam Setiap Jenis Kegiatan Siklus III

No.	Jenis Keaktifan	Siswa Terlibat		Siswa Tidak Terlibat	
		Jml	%	Jml	%
1	Keaktifan siswa (mengerjakan soal)	17	85%	3	15%
2	Mengajukan pertanyaan	18	90%	2	10%
3	Menjawab pertanyaan	19	95%	1	15%
4	Perhatian siswa	18	90%	2	10%

Seperti pada tindakan kelas pra siklus, siklus I dan siklus II peneliti juga memberikan tes formatif sebagai pengukuran hasil belajar siswa. Adapun dari hasil tes formatif pada siklus III ini dapat dilihat bahwa ketuntasan individu tinggi, terdapat 18 siswa atau 90% yang sudah tuntas sedangkan sisanya masih mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata ketuntasan klasikal siswa mencapai 85 yang

berarti bahwa secara klasikal pembelajaran matematika tuntas. Sehingga peneliti merasa tidak perlu untuk melanjutkan ke tindakan selanjutnya.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas II SDN Randusongo 2 Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi Tahun 2011/2012 dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain kartu dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran matematika pada siswa di kelas II SDN Randusongo 2 Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi Tahun 2011/2012. Keaktifan siswa dibuktikan dengan adanya peningkatan indikator keaktifan sebelum diterapkan metode bermain kartu dan sesudah diterapkannya metode bermain kartu.

Adapun peningkatan indikator keaktifan tersebut meliputi: 1) keaktifan siswa (mengerjakan soal) pada tahap pra siklus sebesar 25%, setelah penerapan metode bermain kartu yaitu pada siklus I menjadi 40%, siklus II menjadi 60% dan pada siklus III menjadi 85% yang berarti mengalami peningkatan sebesar 60% dari sebelum penerapan metode bermain kartu, 2) mengajukan pertanyaan pada tahap pra siklus sebesar 20%, setelah penerapan metode bermain kartu yaitu pada siklus I menjadi 50%, siklus II menjadi 65% dan pada siklus III menjadi 90% yang berarti mengalami peningkatan sebesar 70% dari sebelum penerapan metode bermain kartu, 3) menjawab pertanyaan pada tahap pra siklus sebesar 35%, setelah penerapan metode bermain kartu yaitu pada siklus I menjadi 50%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 75% dan pada siklus III menjadi 95% yang berarti mengalami peningkatan sebesar 60% dari sebelum penerapan metode bermain kartu, 4) Perhatian siswa pada tahap pra siklus sebesar 20%, setelah penerapan metode bermain kartu yaitu pada siklus I

menjadi 40%, siklus II menjadi 70% dan pada siklus III menjadi 90% yang berarti mengalami peningkatan sebesar 70%. dari sebelum penerapan metode bermain kartu.

Sedangkan penggunaan metode bermain kartu dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada siswa di kelas II SDN Randusongo 2 Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi Tahun 2011/2012. Peningkatan prestasi belajar siswa dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum penerapan yaitu 7 siswa (35%) yang memenuhi KKM dan sesudah penerapan metode bermain kartu yaitu 18 (90%) siswa yang memenuhi KKM atau pembelajaran matematika siswa kelas II SDN Randusongo 2 mengalami peningkatan sebesar 55%.

Sehingga dari peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain kartu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Randusongo 2 Kecamatan Gerih Kabupaten Ngawi pada mata pelajaran matematika operasi hitung perkalian.

Daftar Pustaka

- Ametembun, N.A. 2000. *Beberapa Model Pembelajaran dan Strategi Mengajar dalam Pembelajaran Matematika*. Depdiknas, Jakarta.
- As'ari, A.R. 2000. *Pembelajaran Matematika yang Demokratis*. Universitas Negeri Malang.
- Usman, M.U. dan Setiawati, L. 2001. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar. Cetakan Kedua*. Remaja Rosdakarya, Bandung.