

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN
MENGGUNAKAN MODEL PERMAINAN BALON PADA PESERTA DIDIK KELAS
V SDN TUMBANG KAMAN*****Efforts To Increase Mathematics Learning Outcomes By Using Ballon Game
Model On Students Of Class V SDN Tumbang Kaman*****Franhaister**

SDN Tumbang Kaman, Katingan, Kalimantan Tengah, Indonesia.

ARTIKEL INFO**ABSTRAK**Diterima
Januari 2022Dipublikasi
Maret 2022

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model permainan (games) balon (2) mengetahui peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas V SDN Tumbang Kaman setelah menggunakan model permainan (games) balon.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berusaha memecahkan permasalahan yang dihadapi pada situasi sekarang. Subyek dari penelitian ini berjumlah 30 orang peserta didik. Teknik analisis data didasarkan pada hasil siklus dari tiap proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) aktivitas peserta didik menggunakan model permainan (games) balon lebih baik dan mengalami peningkatan disetiap siklus. Pada siklus I peserta didik memperoleh nilai dengan rata – rata 2,6 dengan kategori cukup dan siklus II peserta didik memperoleh nilai dengan rata – rata 3,83 dengan kategori baik, (2) ada peningkatan hasil belajar Matematika melalui penggunaan model permainan (games) balon amanah yang menunjukkan dari hasil belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 75 dan ketuntasan secara klasikalnya yaitu 77%, dan siklus II diperoleh rata-rata 89 dan ketuntasan secara klasikal yaitu 97 %.

Kata Kunci : Hasil Belajar Matematika, Model Permainan Balon

ABSTRACT

This study aims to (1) determine the activities of students in teaching and learning activities using the balloon game model (2) to determine the increase in mathematics learning outcomes in fifth grade students at Tumbang Kaman Elementary School after using the balloon games model.

The type of research used by the researcher is Classroom Action Research (CAR) which seeks to solve the problems faced in the current situation. The subjects of this study amounted to 30 students. Data analysis techniques are based on the results of the cycle of each learning process.

The results showed that: (1) the activities of students using balloon games were better and increased in each cycle. In cycle I, students get an average score of 2.6 with sufficient category and in cycle II students get an average score of 3.83 with good category, (2) there is an increase in learning outcomes of Mathematics through the use of game models (games). the mandate balloon which shows the learning outcomes in the first cycle obtained an average of 75 and classical completeness is 77%, and the second cycle obtained an average of 89 and classical completeness is 97%.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Balloon Game Mo

*e-mail :
franhaister@yahoo.com

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum yaitu proses perubahan perilaku atau pendewasaan manusia, berawal dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak paham menjadi paham dan sebagainya, melalui upaya pembelajaran dan pelatihan. Pendidikan bisa didapatkan dan dilakukan dimana saja, diantaranya di lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah, dan yang penting untuk diperhatikan adalah bagaimana memberikan atau mendapat pendidikan dengan baik dan benar, agar manusia menjadi terarah tidak terjerumus dalam kehidupan yang negatif.

Kehidupan negatif sangat mewabah di zaman sekarang maka melalui pendidikan diri manusia akan tertanam tiga ranah yaitu : 1) kognitif (ilmu pengetahuan), 2) afektif (sikap) 3) psikomotor (keterampilan). Dalam unsur esensial pengertian pendidikan berarti suatu proses sepanjang hayat, dan memiliki hubungan antara dua pihak (pendidik dan peserta didik). Dalam Undang-Undang Sidiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang dimaksud dengan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Tujuan pendidikan nasional adalah mengarahkan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki tanggung jawab. Sedangkan tujuan pendidikan sekolah dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta

keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Sehingga pada akhirnya siswa dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, cakap, berdedikasi tinggi terhadap bangsa dan negaranya. Pengertian pendidikan di sekolah dasar benar-benar mendidik dan menumbuhkembangkan ilmu pengetahuan pada siswa di sekolah dasar.

Untuk mencapai pendidikan dasar dituntut peran pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik memiliki keseimbangan antara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar yang efektif dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan belajar yang baik maka perlu diperhatikan kondisi internal dan eksternal. Kondisi internal ialah situasi yang ada dalam diri peserta didik seperti : kesehatan, keterampilan, kemampuan, dan sebagainya. Kondisi eksternal ialah situasi yang ada di luar diri pribadi peserta didik. misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai, media pembelajaran, model serta metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang sangat penting di semua jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar. Mata pelajaran yang berlandaskan hitung – hitungan ini merupakan alat untuk memberikan cara menyusun pemikiran yang jelas, tepat, kritis, teliti dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Melalui Matematika di sekolah perlu dikembangkan sebagai pengembangan wawasan dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Ada beberapa komponen materi dalam mata pelajaran Matematika, salah satunya ialah Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian.

Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian salah satu materi pembelajaran yang penting karena sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Perkalian adalah

operasi matematika penskalaan satu bilangan dengan bilangan lain dan pembagian adalah operasi aritmetika dasar yang merupakan kebalikan dari operasi perkalian. Menurut Gagne (Susanto:2012) “belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, dua konsep ini menjadi terpadu dalam suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik yang lain saat pembelajaran”. hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas belajar matematika dengan menggunakan model permainan balon pada peserta didik kelas V di SDN Tumbang Kaman. Belajar merupakan sebuah proses perubahan dikepribadian manusia. Dengan belajar manusia dapat menjalani hidup ini sebagaimana mestinya, manusia dapat merubah dirinya menjalani hidup lebih baik lagi, dan melalui belajar manusia dapat berguna bagi orang lain. Banyak pengertian belajar yang diungkapkan oleh para ahli. Belajar bisa dikatakan sebagai aktivitas yang dilakukan untuk menuju pada sebuah perubahan tingkah laku. Hal ini didukung oleh pengertian belajar menurut Slameto (Singge, 2013:9) yang menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor internal dan eksternal. Pengertian Model Permainan (Games) merupakan salah satu model pembelajaran dengan upaya menyampaikan materi

pembelajaran kepada peserta didik dengan cara bermain sehingga memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Arisnawati (Afrida Ulfa 2015 : 40) menyatakan “ model permainan merupakan teknik yang digunakan oleh guru dalam menyajikan materi pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius namun santai serta tidak mengabaikan tujuan dari pelajaran yang hendak dicapai”. Herman Hujono (Luthfiana 2012: 31) menyatakan bahwa “matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hierarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi,” Matematika berfungsi sebagai ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional terhadap kegiatan sehari-hari dan perkembangan zaman. Matematika di SD dan MI berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan peserta didik dalam menghadapi gejala-gejala atau kegiatan di lingkungannya.”

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikategorikan penelitian yang berusaha untuk memecahkan atau menjawab permasalahan yang dihadapi oleh situasi tertentu. Sumadayo (2013) PTK adalah gabungan pengertian dari kata penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian adalah kegiatan mengamati suatu objek, dengan menggunakan kaidah metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu bagi penelitian dan orang lain demi kepentingan bersama. Kemmis (Sumadayo 2013:19) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan merupakan upaya mengujicobakan ide-ide ke dalam praktik untuk memperbaiki atau mengubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari situasi”. Penelitian ini dilakukan di SDN Tumbang Kaman yang terletak di Tumbang Kaman

Kecamatan Sanaman Mantikei Kabupaten Katingan. Alasan mengadakan penelitian di SDN Tumbang Kaman ini karena berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terdapat permasalahan pembelajaran yang perlu untuk diteliti yaitu kurang bersemangat dan rendahnya hasil belajar Matematika pada kelas V.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data awal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik dalam materi yang dijadikan topik pembelajaran sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan. Tes yang dilakukan dengan memberikan soal essay sebanyak 10 butir soal dari pembelajaran Matematika pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian. Adapun data awal dari 30 orang peserta didik terdapat 19 peserta didik yang mendapatkan skor hasil Matematika masih rendah yakni kurang dari KKM Matematika yaitu 60 yang telah ditentukan oleh sekolah. Sedangkan 11 peserta didik lainnya mendapatkan skor ≥ 60 . Skor tes awal selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk menghitung peningkatan hasil belajar individu pada siklus I. Dari hasil perhitungan ketuntasan hasil belajar, dapat dilihat ketuntasan hasil belajar peserta didik pada tes awal (*pre test*) yaitu 37 %

Berdasarkan hasil tabel *pre test* terlihat nilai hasil belajar Matematika Materi operasi hitung perkalian dan pembagian peserta didik kelas V SDN Tumbang Kaman dengan rata – rata 52,3 dan ketuntasan hasil belajar 37% termasuk dalam kategori dibawah standar ketuntasan minimal atau belum tuntas. Atas dasar data awal inilah, peneliti merasa perlu melakukan tindakan kelas dalam dua siklus untuk pembelajaran Matematika dengan menggunakan model permainan (*games*) balon amanah sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar Matematika

peserta didik kelas V SDN Tumbang Kaman Katingan.

Siklus I

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar, maka dapat dilihat ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I adalah 77 %. Hasil perhitungan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal hasil belajar, didapat tes hasil siklus I terlihat dari nilai hasil belajar Matematika pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian peserta didik kelas IV B SDN Tumbang Kamandidapat nilai rata-rata sebesar 75 dan ketuntasan hasil belajar sebesar 77%. Sehingga menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik tersebut belum dapat dikategorikan tuntas, yaitu hanya 77% peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 60 . Diantara 30 orang peserta didik tersebut hanya 23 peserta didik yang memperoleh nilai 60 sampai 100. Ketuntasan belajar pun hanya meningkat 40 % dari data awal ke siklus I yaitu 37% ke 77 %. Hal tersebut belum memenuhi standar minimal ketuntasan belajar yaitu 85% dengan nilai ≥ 60 .

Siklus II

Berdasarkan hasil nilai rata-rata antara guru dan peserta didik, maka dapat diketahui nilai rata-rata dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari kedua pengamat terhadap aktivitas guru yaitu 3,73 termasuk dalam kategori baik sedangkan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik memperoleh nilai rata-rata 3,83. Nilai tersebut masuk dalam kategori baik, sehingga kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model permainan (*games*) balon amanah dalam materi perkalian dan pembagian pada tindakan siklus II sudah mencapai nilai di atas 3 (baik) sehingga tidak perlu mendapat tindakan selanjutnya. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal hasil belajar, didapat hasil tes siklus II terlihat dari nilai hasil belajar

Matematika pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian peserta didik kelas V SDN Tumbang Kaman didapat nilai rata-rata sebesar 89 dan ketuntasan hasil belajar sebesar 97 %. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik tersebut dapat dikategorikan tuntas. Peserta didik memperoleh nilai ≥ 60 atau rata-rata kelas 89. Ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II pun meningkat sebesar 20% yaitu 77% ke 97%. Hal tersebut sudah memenuhi standar minimal ketuntasan belajar ≥ 60 . Dengan demikian, peneliti menghentikan tindakan kelas ini sampai pada siklus II saja. Refleksi dilakukan setelah seluruh tindakan di siklus II selesai. Dari hasil siklus II kemampuan peserta didik pada saat pembelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian dan pembagian menggunakan model permainan (games) balon amanah terlihat mengalami peningkatan sebagai berikut :

1. Aktivitas peserta didik pada siklus II sudah mengalami beberapa perbaikan sehingga bisa mencapai kategori baik.
2. Dari 97% ketuntasan klasikan masih ada 3% atau 1 orang peserta didik yang belum mengalami ketuntasan. Maka peneliti akan memberikan remedial pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian, sehingga peserta didik tersebut tidak tertinggal dari teman-temannya.

Data hasil penelitian diambil dari hasil kegiatan pembelajaran Matematika siklus I dan siklus II yang dilakukan di kelas V SDN Tumbang Kaman dengan jumlah peserta didik 30 orang sebagai subjek penelitian. Data hasil penelitian ini akan dipaparkan berupa tes hasil belajar (data awal berupa nilai *pre test*, nilai *post test* siklus I dan nilai *post test* siklus II).

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dibahas, maka dapat disimpulkan :

1. Aktivitas belajar Matematika dengan menggunakan Model Permainan (Games) Balon Amanah pada peserta didik kelas V di SDN Tumbang Kaman Katingan meningkat dengan baik. Pada siklus I peserta didik memperoleh nilai dengan rata-rata 2,6 dengan kategori cukup baik dan pada siklus II peserta didik memperoleh nilai rata-rata 3,83 dengan kategori baik.
2. Ada peningkatan hasil belajar Matematika dengan menggunakan Model Permainan (Games) Balon Amanah pada peserta didik kelas V di SDN Tumbang Kaman Katingan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian. Pada siklus I perolehan nilai rata-rata peserta didik 75 dengan ketuntasan klasikal 77% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata nilai 89 dan ketuntasan klasikal 97%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjono, Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Dananjaya Utomo. (2013). Media Pembelajaran Aktif. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar. (2016). Penulisan karya tulis ilmiah (KTI) penelitian tindakan kelas. Kuala Kapuas : Balai Pustaka, Tim Penulis.
- Huda Miftahul. (2014). Model-Model pengajaran dan Pembelajaran. Malang : Pustaka Pelajar
- Isnaeni, N.F., (2013) . Penggunaan Media kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Pada Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah I Tegal. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

- Laily, L.H., (2012). Penggunaan Metode Active Learning “Index Card Match” Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tirto Salam Magelang Tahun Ajaran 2011/2012. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Sholekhah Herawati. (2009). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Kelas III SD 3 Bantul. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Sugiarto. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Palangkaraya : LPTK Rayon 18 Universitas Palangkaraya Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Sugiyono. (2013).Metode Penelitian Manajemen. Bandung : Alfabeta, CV
- Sumadayo Samsu. (2013). Penelitan Tindakan Kelas. Yogyakarta :Graha Ilmu
- Suparmin dkk.,2017. Matematika untuk SD/MI Kelas V Buku Guru Seri HOTS. Surakarta : CV. Mediatama.2004.
- Suparmin dkk.,2017. Matematika untuk SD/MI Kelas V Buku Siswa Seri HOTS. Surakarta : CV. Mediatama.
- Susanto Ahmad.(2012). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta : Kencana.
- Ulfa Afrida. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Bilangan Romawi Melalui Metode Permainan Susun Bilangan dan Teka-Teki Silang Siswa Kelas IV SDN Kembaran Candimulyo Magelang. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahyuni Dwi. (2013). Peningkatan Prestasi belajar Kognitif Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Tournaments (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDN Pakem I Pakem Sleman. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widyastuti Eny.(2013). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Permainan Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas II SD Negeri Dukun 2 Kecamatan Dukun Magelang. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.