

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROUND CLUB*
BERBANTUAN MEDIA *MONOPOLY GAME SMART* PADA PESERTA DIDIK KELAS
V-B DI SDN-1 SABARU PALANGKA RAYA TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh: Rani Nidya Wati *Arif Supriadi, M.Pd*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan aktivitas belajar Matematika peserta didik kelas V-B SDN-1 Sabaru Palangka Raya Tahun Pelajaran 2016/2017 pada penerapan model *Round club* berbantuan media *Monopoly Game Smart*, (2) Meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V-B di SDN-1 Sabaru Palangka Raya Tahun Pelajaran 2016/2017 setelah penerapan model *Round club* berbantuan media *Monopoly Game Smart*.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas V-B di SDN-1 Sabaru Palangka Raya yang berjumlah 22 peserta didik. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas peserta didik kelas V-B di SDN-1 Sabaru Palangka Raya tahun pelajaran 2016/2017 dalam pembelajaran Matematika setelah menerapkan model pembelajaran *Round Club* berbantuan media *Monopoly Game Smart* menjadi lebih baik, karena peserta didik aktif, antusias, mendengarkan penjelasan guru serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun hasil pengamatan aktivitas guru pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pengamat I dan pengamat II selama proses pembelajaran Matematika pada siklus I rata-rata aspek aktivitas guru 3,61 pada kategori sangat baik dan rata-rata aspek peserta didik yaitu 3,40 pada kategori sangat baik. (2) Ada peningkatan hasil belajar Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Round Club* berbantuan media *Monopoly Game Smart* pada mata pelajaran matematika kelas V-B di SDN-1 Sabaru Palangka Raya tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar yang dilihat melalui rata-rata kelas pada siklus I yaitu sebesar 78,63 dan presentase ketuntasan peserta didik secara klasikal yaitu 100%, dari ketetapan yang sudah ditentukan yaitu untuk KKM sebesar 65 dan kriteria ketuntasan secara klasikal 85%.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Model *Round Club*, dan Media *Monopoly Game Smart*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan akan aplikasi matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk keperluan sehari-

Agar tujuan pendidikan dapat berjalan dengan baik maka guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran dengan tepat dan berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Menurut Joyce dan Weil (Trianto, 2013 : 54), ia berpendapat “bahwa setiap model mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk peserta didik dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian hingga tujuan pembelajaran tercapai”.

Model pembelajaran sangat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran sangat perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Pada umumnya, kegiatan proses belajar mengajar yang menggunakan model dan media dapat merangsang perhatian, minat serta motivasi peserta didik, sehingga dengan menggunakan model *Round Club* dalam proses pembelajaran peserta didik dapat

hari, tetapi terutama dalam dunia kerja, dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh peserta didik, terutama sejak usia Sekolah Dasar. Menurut (Susanto, 2014:182) “matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi”.

terlibat secara langsung dan aktif. Agar proses pembelajaran lebih menarik.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Gerlach (Azhar Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Media Monopoly Game Smart* untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tes yang diberikan oleh guru. Menurut (Sukmadinata, 2012:223) “tes adalah prestasi belajar, mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu”. Berhasil atau tidaknya pelajaran matematika memang ditentukan oleh guru dan peserta didik. Model, Strategi, Metode, Media pembelajaran, bahan pengajaran dan buku harus disesuaikan. Guru atau pendidik adalah orang yang banyak ilmu, mau mengamalkan dengan sungguh-sungguh, toleran dan menjadikan peserta didiknya lebih baik dalam segala hal”.

Namun pada kenyataannya saat observasi dan wawancara di SDN 1 Sabaru Palangka Raya pada tanggal 21, 22, 23, 26 November 2016 dengan wali kelas V-B, masih banyak peserta didik yang hasil belajar Matematika nya rata-rata dibawah KKM. Pada mata pelajaran Matematika KKM nya yaitu 65. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar Matematika masih rendah dilihat dari jumlah 22 peserta didik hanya 27.27% yang nilainya di atas KKM dan 72.73 % yang nilainya dibawah KKM.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar Matematika peserta didik kelas V-B khususnya dalam penerimaan materi. Dalam pembelajaran Matematika peserta didik lebih cenderung menggunakan LKS daripada buku paket, sehingga mereka hanya disuruh menjawab soal di LKS. Dalam penyampaian materi guru kurang bervariasi dalam menerapkan model pembelajaran sehingga peserta didik masih pasif dalam pembelajaran matematika, serta jarang nya penggunaan media selain buku LKS yang menunjang pembelajaran. Sebagian besar peserta didik tidak memahami isi materi tersebut sehingga rata-rata hasil belajar Matematika peserta didik terbilang rendah atau di bawah KKM.

Dari uraian permasalahan diatas maka dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Round Club*. Menurut (Kurniasih dan Berlin, 2016:109) mengatakan bahwa “Model pembelajaran *Round Club* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep”. Penerapan model saja tidak cukup untuk membuat peserta didik

terlibat aktif dalam pembelajaran, maka diperlukan media pembelajaran agar lebih menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pelajaran Matematika kelas 5 adalah media *Monopoly Game Smart*. Media *Monopoly Game Smart* merupakan salah satu media permainan.

Langkah-langkah penggunaan media *Monopoly Game Smart* berdasarkan pendapat Kurniasih dan Berlin (2016:111) dalam langkah-langkah model pembelajaran *Round Club* sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
- b. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok.
- c. Guru memberikan tugas yang disampaikan dengan Media *Monopoly Game Smart*.
- d. Guru memberikan tugas atau lembar kerja. Tugas yang diberikan guru ialah dengan berbantuan *Monopoly Game Smart* dimana dalam permainan langkah-langkahnya sebagai berikut:
 - Urutan pertama kelompok A melempar dadu kemudian mengambil soal sesuai mata dadu yang keluar dan menjawab soal tersebut sampai urutan kelompok selanjutnya. Untuk perwakilan peserta didik yang melempar dadu, menyampaikan isi dari soal yang didapat kepada masing-masing kelompok dan menjawabnya, kemudian tiap anggota kelompok masing-masing menjawab soal yang disampaikan tersebut. Salah satu peserta didik dalam masing-masing kelompok menilai dengan memberikan pandangan dan pemikiran mengenai tugas yang sedang dikerjakan.
 - Peserta didik berikutnya juga ikut memberikan kontribusinya.
 - Demikian seterusnya dilaksanakan dengan arah perputaran jarum jam atau dari kiri

- kekanan. Ketua kelompok menyimpulkan pemikiran dari masing-masing anggota kelompok kemudian mempresentasikannya didepan kelas.
- Jika peserta didik tersebut sudah dapat menjawab soal maka peserta didik menjalankan bangun ruangnya sejumlah mata dadu yang keluar. Apabila tidak dapat menjawab soal, maka peserta didik tidak boleh menjalankan bangun ruangnya.
- Peserta didik yang dapat menjawab soal mengambil satu bintang yang ada di tengah papan monopoly dan yang tidak dapat menjawab dengan benar maka tidak dapat mengambil bintang.
- Selanjutnya urutan pertama, A, B, C dan seterusnya melakukan kegiatan secara bergantian.
- Kelompok yang paling cepat sampai finish dan mendapat bintang terbanyak adalah pemenangnya.

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya meningkatkan hasil belajar Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Round Club* berbantuan media *Monopoly Game Smart* pada peserta didik kelas V-B di SDN-1 Sabaru Palangka Raya tahun pelajaran 2016/2017

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Menurut Taggart (Muslich, 2012:8) “PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalamankerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan sikap meawas diri”. Sedangkan menurut Hopkins (Muslich, 2012:8) menyatakan bahwa:

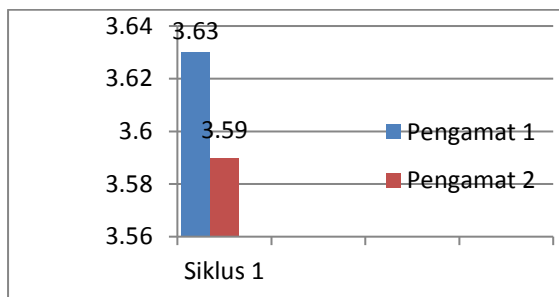
PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

Jadi, dari pendapat di atas penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan sikap meawas diri, maksudnya adalah setiap langkah yang dilakukan dalam PTK harus dilakukan dengan terprogram dan penuh kesadaran sehingga dapat diketahui aspek-aspek mana yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki demi ketercapaian kompetensi yang ditargetkan dan penelitian tindakan

kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Round Club* berbantuan media *Monopoly Game Smart* pada peserta didik kelas V SDN-1 Sabaru Palangka Raya. Peneliti bertindak sebagai instrument utama sekaligus pengumpul data. Instrumen selain manusia (lembar observasi dan tes) digunakan untuk pendukung tugas peneliti sebagai instrumen. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat memperoleh data atau kegiatan dengan lengkap, jelas, dan objektif.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pembahasan hasil penelitian di Kelas V-B di SDN-1 Sabaru Palangka Raya tentang penerapan model *Round Club* berbantuan media *Monopoly Game*



1. Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap aktivitas peserta didik maka dapat diperoleh hasil aktivitas peserta didik pada setiap siklusnya. Pada siklus I, aktivitas peserta didik memperoleh skor rata-rata 3,40 Dengan kriteria sangat baik. Pada siklus I aktivitas peserta didik pada saat peneliti menerapkan model pembelajaran *Round Club* berbantuan media *Monopoly*

2. Diagram Batang Presentase Aktivitas peserta didik dari pengamat 1 dan pengamat 2 data hasil belajar peserta didik yang di peroleh dari awal tes dan tes akhir siklus I. Pada tes awal, hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 52,72 (di bawah KKM < 65) dengan ketuntasan klasikal 40,90%. Pada siklus I hasil belajar

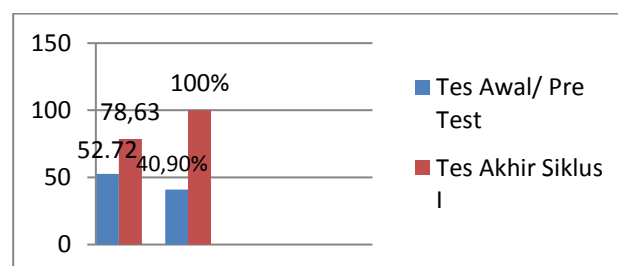
Game Smart peserta didik terlihat aktif serta tercipta kerjasama yang baik saat pembelajaran berlangsung, termotivasi dalam pelajaran Matematika karena menggunakan media yang menarik, saling

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Round Club* berbantuan media *Monopoly Game Smart*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Round Club* berbantuan media *Monopoly Game Smart* dalam proses pembelajaran

peserta didik memperoleh nilai rata-rata 78,63 dengan ketuntasan klasikal 100%. Berikut ini adalah diagram yang menunjukkan presentase peningkatan hasil belajar Matematika pada saat pra tindakan dan pelaksanaan menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif saat penerapan model *Round Club* berbantuan media *Monopoly Game Smart*. bertukar informasi dan pengetahuan dalam setiap kelompok. Sehingga hal ini

Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan hal tersebut dapat dilihat dari tindakan siklus I belajar Matematika pada saat pra tindakan dan pelaksanaan tindakan siklus I.



Matematika dapat meningkatkan aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bukan untuk membandingkan antar siklus tetapi peneliti memberikan perbandingan pada saat peneliti tidak mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Round Club* berbantuan media *Monopoly Game*

Smart yang tentunya menjadi faktor penyebab hasil belajar peserta

didikmeningkat

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Aktivitas peserta didik kelas V-B di SDN-1 Sabaru Palangka Raya tahun pelajaran 2016/2017 dalam pembelajaran Matematika setelah menerapkan model pembelajaran *Round Club* berbantuan media *Monopoly Game Smart* menjadi lebih baik, karena peserta didik aktif, antusias, mendengarkan penjelasan guru
2. *Game Smart* pada mata pelajaran matematika kelas V-B di SDN-1 Sabaru Palangka Raya tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar yang dilihat melalui rata-rata kelas pada

DAFTAR PUSTAKA

Sukmadinata, Syaodih Nana. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
Kurniasih Berlin. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pengamat I dan pengamat II selama proses pembelajaran Matematika pada siklus I

Ada peningkatan hasil belajar Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Round Club* berbantuan media *Monopoly*

siklus I yaitu sebesar 78,63 dan presentase ketuntasan peserta didik secara klasikal yaitu 100%, dari

ketetapan yang sudah ditentukan yaitu untuk KKM sebesar 65 dan kriteria ketuntasan secara klasikal 85%

Muslich, Masnur. (2012). *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah (Classroom Action Research)*. Jakarta: Bumi Aksa

