

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG PERKALIAN BILANGAN 2 ANGKA MELALUI METODE BERMAIN SAMBIL BELAJAR DENGAN MEDIA ULAR TANGGA DI SD I FATUKOAT KELAS III

Melkianus P. Hadi¹, Rudolof Jibrael Isu²

Universitas Karyadarma Kupang¹, Universitas Persatuan Guru 1945 NTT
melkianushadi@gmail.com¹, rudi_ling@yahoo.com²

Abstrak: Rumusan masalah yang di kaji dalam penelitian ini adalah, Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian Bilangan 2 Angka Melalui Metode Bermain Sambil Belajar Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas III SD Inpres Fatukoat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Metode Bermain Sambil Belajar Dengan Permainan Ular Tangga Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tentang Perkalian Bilangan 2 Angka Pada Siswa Kelas III SD I Fatukoat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah diskriptif Kualitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode dalam Pengumpulan Data Melalui Obserfasi, Wawancara, Tes, Dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Inpres Fatukoat yang berjumlah 16 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan Metode Bermain Sambil Belajar Dengan Media Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Fatukoat, Terlihat dari nilai rata-rata hasil pengamatan aktifitas guru dalam mengelola pembelajaran, serta aktifitas peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus I sebanyak 10 orang dengan nilai rata-rata 61,87% serta persentase ketuntasan 62,5%. Dan jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus II sebanyak 16 orang, dengan nilai rata-rata 90,62% serta persentase ketuntasan mencapai 100%. Dari hasil belajar tersebut terjadi peningkatan proses belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika materi Perkalian Bilangan 2 Angka yang di laksanakan oleh Guru menggunakan Metode Bermain Sambil Belajar Dengan Media Ular Tangga.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Metode Bermain Sambil Belajar, Ular Tangga.

Abstract: Problem formula that at assesses deep observational it is, How Effort Increase Usufructs Student Studying About Number multiple 2 Number Pass Through To Methodic play While Studying's With Ladder Serpent Media On Thrirt class Student SD InpresFatukoat. This research intent to describe Method purpose plays While Studying With Ladder Serpent game as Effort Of Step-up Usufructs To Study About Number multiple two Numbers On thrirt. class Student SD Fatukoat. Approaching that is utilized in this research is descriptivequalitative. This observational type is Observational Action braze (PTK). Method in Data Collecting Via Observational, Interview, Essay, Documentation. Subject in observational it is participant teach to braze III. SD Inpres

Fatukoat that total 16 person. Shows's observational result that Purpose Methodic's to play While Studying With Ladder Serpent Media can increase student studying result SD Inpres Fatukoat'satthirt class, Visually of observing result average value activity learns in brings off learning and participant activity is taught in learning experiences step-up of first cycle untilsecond cycle. Totaly participant is taught that complete on first cycle as much 10 person with judges average 61,87% and thoroughness percentage 62,5%. And participant amount is taught that complete onsecont syclus as much 16 person, with average value 90,62% and thoroughness percentage reach 100%. Of that studying result processes increasing happening study educative participant in material Mathematics learning Number multiple two Numbers that at aplayed by Teacher utilizes To Methodic plays While Studying With Ladder Serpent Media's.

Keyword: *Learned result, Method plays While Studying, Ladder serpent*

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuannya, nilai dan sikapnya serta ketrampilannya. Sesuai dengan rumusan pengertian pendidikan pada BAB I, Pasal 1, Butir 1, Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, tahun 2003. "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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara".

Proses pembelajaran yang mempunyai unsur mendidik dan mengajar adalah harapan dari setiap guru bahwa pelajaran yang diberikan dapat dipahami dan diterapkan oleh para siswanya. Namun dalam pembelajaran Matematika materi perkalian di SD Inpres Fatukoat kelas III ini menemui hambatan, Seperti yang telah diketahui bahwa pembelajaran matematika materi perkalian adalah operasi dasar dalam pelajaran matematika (selain penjumlahan, pengurangan, dan pembagian), yang lazim diajarkan pada siswa sekolah dasar. Sejalan dengan pemahaman murid pada konsep perkalian, alangkah baiknya jika murid juga menghafal perkalian dasar tersebut. Menghafalkan perkalian dasar memudahkan mereka untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan baik dalam materi bilangan maupun dalam materi lainnya. Selain itu menghafal perkalian dasar memudahkan murid ketika harus berhadapan dengan perkalian yang lebih kompleks. Para guru berharap siswa-siswanya akan berhasil dalam pembelajaran matematika materi perkalian dengan hasil belajar yang memuaskan, tetapi pada kenyataannya hasil belajar matematika perkalian para siswa belum dapat dianggap berhasil. Adapun beberapa hal yang menjadi penghalang untuk tercapainya hasil belajar yang diinginkan di antaranya:

- 1) Pengajar kurang kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
- 2) Semangat siswa yang masih rendah, siswa kurang memperhatikan dan kurang menanggapi kegiatan belajar mengajar yang terjadi, Mereka cenderung

mengacuhkan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan acuh terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

- 3) Karena pada pembelajaran sebelumnya siswa mendapat pembelajaran matematika materi perkalian dengan cara penjumlahan berulang, contoh: $6 \times 4 = 6+6+6+6=24$, sehingga pada pelajaran selanjutnya siswa kesulitan dan lamban dalam menghitung perkalian yang diberikan guru.
- 4) Pada pembelajaran matematika perkalian, para siswa cenderung pasif serta lamban dalam menghitung soal perkalian yang disajikan oleh guru, Dan siswa merasa kesulitan untuk memahami dan menerapkan materi perkalian dengan menggunakan metode penjumlahan berulang yang telah diajarkan sebelumnya. sehingga pencapaian hasil belajar perkalian tidak berhasil.

Pada kenyataannya pembelajaran matematika perkalian diajarkan oleh guru bidang studi dengan menggunakan metode penjumlahan berulang. Hal inilah yang menjadi faktor utama penyebab terhambatnya siswa untuk menghitung perkalian dengan cepat dan tepat. Ini di karenakan semua siswa sudah terbiasa menghitung perkalian dengan cara menjumlah berulang yang telah mereka pelajari. Sehingga para siswa kurang cepat dalam menghitung perkalian dikarenakan siswa terlebih dahulu harus menjumlahkan angka sesuai dengan perkaliannya sebelum siswa mendapatkan hasil perkalian yang siswa cari.

Karena pembelajaran matematika materi perkalian pada kelas III ini adalah pemantapan materi perkalian untuk menuju jenjang yang lebih tinggi pada kelas IV. Sedangkan siswa tetap terbiasa menggunakan cara penjumlahan berulang dalam menyelesaikan soal perkalian, maka dikhawatirkan para siswa akan kesulitan (lamban dan kurang tepat) dalam mengerjakan soal perkalian ataupun pada umumnya seluruh soal matematika pada jenjang yang lebih tinggi, karena perkalian ini adalah salah satu ilmu dasar di dalam matematika (selain penjumlahan, pengurangan, dan pembagian) yang harus dikuasai mulai sejak dini. Dari semua permasalahan di atas, masalah-masalah tersebut diperkuat dengan penjelasan bahwa perkalian termasuk topik yang sulit untuk dipahami sebagian siswa. Ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang duduk ditingkatan tinggi Sekolah Dasar belum menguasai topik perkalian, sehingga mereka banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari topik matematika yang lebih tinggi.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa dapat juga disebabkan karena metode mengajar yang digunakan tidak sesuai dengan kondisi siswa seperti yang dikemukakan Slameto (2003: 65) bahwa: "*metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang tidak baik pula*". Penggunaan metode mengajar tidak mungkin sama untuk setiap materi yang diajarkan dan pada jenjang yang berbeda.

Salah satu metode pembelajaran matematika yang bisa digunakan guru di dalam kelas adalah metode bermain sambil belajar. Untuk anak yang berada pada periode operasional konkret (usia 7-12 tahun), metode belajar sambil bermain sangat cocok diterapkan dimana anak didik dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata yang berkaitan dengan matematika khususnya (perkalian dengan hasil bilangan dua angka).

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin menawarkan suatu opsi baru dalam pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan perkalian yaitu dengan menggunakan metode belajar sambil bermain dengan permainan ular tangga, yang dimaksud dengan metode belajar sambil bermain di sini adalah guru menyampaikan materi matematika melalui sebuah permainan yang dikemas sebaik mungkin dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Dari uraian yang telah disampaikan, maka penerapan metode bermain sambil belajar dalam proses pembelajaran matematika materi perkalian dirasa sangat cocok digunakan untuk pembelajaran matematika materi perkalian, dikarenakan melalui metode bermain, proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan kegiatan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Siswa yang lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru hanya memosisikan diri sebagai fasilitator pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut : **“Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian Bilangan 2 Angka Melalui Penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas III SD Inpres Fatukoat?.**

Pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu melalui penelitian tindakan kelas dengan sistem siklus dengan tahapan-tahapan sebagai berikut : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi/evaluasi, (4) Refleksi. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain sambil belajar dengan permainan ular tangga sebagai upaya peningkatan hasil belajar tentang perkalian bilangan 2 angka pada siswa kelas III SD Inpres Fatukoat

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui siklus-persiklus pada siswa kelas III SD Inpres Fatukoat semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan dengan sistem kolaborasi antara guru (sebagai peneliti), guru teman sejawat (sebagai observer), Kepala sekolah (sebagai supervisor), dan siswa (sebagai subyek penelitian). Penelitian tindakan ini direncanakan dalam beberapa siklus, yaitu apabila pada siklus I belum memenuhi kriteria maka akan merujuk kesiklus berikutnya hingga memenuhi kriteria yang sudah ditentukan. Adapun rincian prosedur penelitiannya sebagai berikut :

a) Perencanaan

Peneliti sekaligus sebagai guru kelas merencanakan : penyusunan RPP (Rencana Perbaikan Pembelajaran), penyusunan panduan observasi untuk teman sejawat, dan penyusunan instrument tes akhir untuk siswa setelah proses pembelajaran berakhir (mengukur pemahaman konsep).

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan merujuk pada perencanaan pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru, yaitu meliputi implementasi pembelajaran siklus 1. Proses pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran : pembukaan, inti, penutup dan diakhiri dengan tes/evaluasi. Hal khusus dari pelaksanaan pembelajaran ini terkait dengan upaya perbaikan pembelajaran sesuai

materi/pokok bahasan yang sudah direncanakan yaitu dengan menggunakan metode kerja kelompok di kelas III Sd Inpres Fatukoat. Secara rinci pelaksanaan tindakan ini sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan materi secara klasikal
- 2) Guru membentuk kelompok belajar siswa
- 3) Guru membagikan media berupa papan ular tangga pada setiap kelompok belajar
- 4) Guru menjelaskan tentang perkalian 2 angka
- 5) Guru membagikan lembar kerja siswa pada setiap kelompok
- 6) Siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas secara berkelompok
- 7) Setiap kelompok melaporkan hasil kerja kelompok
- 8) Guru memimpin diskusi kelas untuk menyamakan kesimpulan yang diperoleh
- 9) Guru mencatat semua hasil temuan selama tindakan siklus 1
- 10) Guru membagikan soal-soal tes yang dikerjakan secara individu.

c) Observasi/evaluasi

Observasi dan tes dilakukan untuk pengumpulan data dari peneliti yang nantinya diolah dan dianalisis untuk membuktikan hipotesis tindakan yang dirumuskan. Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung di kelas dengan merekam aktifitas belajar siswa. Sebagai observer adalah teman sejawat dengan menggunakan panduan observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti. Sedangkan tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dalam sebuah diskusi yang dihadiri oleh temansejawat (observer) dan guru (peneliti), bila perlu menghadirkan kepala sekolah. Refleksi dilakukan untuk analisis data yang diperoleh dari observasi dan tes, dimana jika hasilnya masih kurang memuaskan akan dilakukan perbaikan-perbaikan yang nantinya akan dilaksanakan kembali pada siklus berikutnya (siklus 2).

A. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui observasi dan tes dan dilakukan saat proses pembelajaran di kelas berlangsung untuk memperoleh data aktifitas siswa, dan Tes untuk memperoleh data hasil belajarnya siswa.

B. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data dari hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan untuk data hasil tes akan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

- NA = Nilai Akhir
SP = Skor Perolehan
SM = Skor Maksimal

100 = Nilai tetap

C. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila :

- a) 80 % siswa atau lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- b) 80 % siswa atau lebih hasil belajarnya mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan sebagai berikut

71– 100 %	= Sangat tinggi
71 – 80 %	= Tinggi
61– 70 %	= Menengah
41– 60 %	= Rendah
0– 40 %	= Rendah sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian , maka hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain sambil belajar memiliki dampak positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi perkalian bilangan 2 angka. Sesuai dengan tahap perkembangan anak , karakteristik belajar, konsep belajar dan proses pembelajaran dapat bermakna, jika kegiatan pembelajaran bagi peserta didik kelas III SD Inpres Fatukoat sebaiknya dilakukan dengan menggunakan metode bermain sambil belajar.

Dimana pengertian bermain sambil belajar adalah suatu suasana belajar di mana anak-anak mengorganisir dan membuat sesuatu dapat di terima oleh akal sehat tentang dunia sosial mereka ,bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak ,bermain harus di lakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik pada anak. Dockett dan Fleer (dalam Sujiono, 2013: 144) berpendapat bahwa :Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dimulai dari peneliti mengobserfasi data siswa SD Inpres Fatukoat, peneliti menyiapkan Silabus (lampiran II), menyiapkan RPP (Lampiran III), melakukan test awal pada siswa kelas III SD Inpres Fatukoat, dimana nilai dari hasil belajar dalam penelitian ini juga mengalami peningkatan yaitu sebelum diterapkan metode bermain sambil belajar diperoleh jumlah peserta didik yang tuntas belajar 3 orang, jumlah peserta didik yang belum tuntas 13 orang dengan nilai rata-rata 46,25% hal ini di lihat (lampiran 1). seperti yang terlihat pada (lampiran V) Hasil belajar siklus I diperoleh jumlah peserta didik yang tuntas 10 orang dan yang belum tuntas 6 orang dengan nilai rata-rata 61,87%. Sedangkan hasil belajar dari siklus II lebih meningkat menjadi baik ini terlihat pada (lampiran VIII) diperoleh jumlah siswa yang tuntas belajar 16 orang dengan nilai rata-rata 90,62%. Sehingga pada siklus II hasil belajar semua peserta didik sudah mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75 dengan

demikian peneliti memutuskan untuk berhenti melakukan tes tindakan pada siklus II. Semua hasil dari penelitian ini di dokumentasikan pada (lampiran IX)

Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan Metode Bermain Sambil Belajar Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas III SD Inpres Fatukoat.

PENUTUP

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini, dapat di simpulkan bahwa penggunaan metode bermain sambil belajar berhasil meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika materi perkalian bilangan 2 angka, khususnya kelas III SD Inpres Fatukoat. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan dalam 2 siklus dan membuktikan adanya peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik.

Meningkatnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi perkalian bilangan 2 angka dengan menggunakan metode bermain sambil belajar dapat dilihat dari aspek-aspek yang mendukung peningkatan hasil belajar yaitu Peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran meningkat yakni pada siklus I 62,5% sedangkan pada siklus II 100% dan Hasil belajar yang juga merupakan salah satu aspek pendukung dalam peningkatan hasil belajar peserta didik, juga mengalami peningkatan yakni rata-rata sebelum menerapkan metode bermain sambil belajar (46,25%), rata-rata hasil belajar pada siklus I (61,87%), dan rata-rata hasil belajar pada siklus II (90,62%).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, adapun beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut Bagi Siswa, hendaknya siswa mampu mempertahankan proses dan hasil belajarnya pada pembelajaran yang lain, Untuk Guru, hendaknya penggunaan metode bermain sambil belajar dapat dilaksanakan dengan baik dan sungguh-sungguh agar dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, Untuk Sekolah, hendaknya pembelajaran metode bermain sambil belajar perlu dikembangkan dan didukung dengan penyediaan berbagai sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran, Bagi peneliti lain dapat di jadikan sebagai sumber referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung A.A. Gede (1997) *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Singaraja : STIKIPA.
Anurrahman, (2014) belajar dan pembelajaran. Bandung : Alfabeta
Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
Djamarah dan Zain (2006) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
Diana Muttia (2010) *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
Dwitagama.D & Kusuma.W, (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
Latif, Mukhtar. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Moeslichatoen. (2013). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Moeslichatoen. (2014). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mudjito. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Raka Joni T (1993) *Pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif : Acuan Konseptual Peningkatan Mutu Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdikbud.
- Rusyan Tabrani (1993) *Strategi Belajar Mengajar Yang Efektif Tingkat Pendidikan Dasa.*, Bandung : Bina Budhaya.
- Slameto (2003) *Belajar Dan Fakto-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryabrata Soemadi (1981) *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Angkasa.
- Sudjana Nana (1989) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengaja* . Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Sujiono, Y.N, (2007). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negri Jakarta.
- Sujiono, Y.N, (2013). *pengantar evaluasi pendidikan*Jakarta: Universitas Negri Jakarta.