

Accepted: Januari 2025	Revised: Februari 2025	Published: Maret 2025
----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN SISWA KELAS V MIN 13 NGAWI

Weni Puji Astutik

MIN 13 Ngawi, Indonesia

e-mail: wenipuji@gmail.com

Abstract

Mathematics learning involves interaction between students and teachers, incorporating various components to achieve educational goals. One of the topics taught is Geometry and Measurement, particularly understanding the concept of object weight. However, many students struggle with word problems, unit conversions, and lack interest due to monotonous teaching methods. This results in low learning engagement and academic performance, failing to meet the competency standards at MIN 13 Ngawi. To address these challenges, an innovative teaching approach is needed, such as implementing the buying and selling game method. This method utilizes tangible objects, such as play money, scales, and trade goods, allowing students to grasp concepts through hands-on experiences. Through this simulation, students actively participate, enhance their learning motivation, and develop critical thinking skills. The implementation of this method is expected to create a more engaging learning environment, increase student involvement, and improve mathematics learning outcomes.

Keywords: *Mathematics Learning, Geometry and Measurement, Game Method, Learning Engagement, Student Achievement.*

Abstrak

Pembelajaran matematika melibatkan interaksi antara siswa dan guru dengan berbagai komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu materi yang diajarkan adalah Geometri dan Pengukuran, khususnya dalam memahami konsep berat benda. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal berbentuk cerita, melakukan perhitungan satuan berat, serta merasa kurang tertarik akibat metode pengajaran yang monoton. Hal ini menyebabkan rendahnya aktivitas dan prestasi belajar siswa, yang belum memenuhi standar ketuntasan di MIN 13 Ngawi. Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, seperti penerapan metode permainan jual beli. Metode ini menggunakan benda konkret, seperti uang mainan, timbangan, dan barang dagangan, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung. Dengan simulasi ini, siswa terlibat secara aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Diharapkan penerapan metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mendorong peningkatan prestasi belajar matematika.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Geometri dan Pengukuran, Metode Permainan, Aktivitas Belajar, Prestasi Siswa

Pendahuluan

Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara sesama siswa, yang mencakup berbagai aspek untuk mencapai tujuan pembelajaran. Upaya peningkatan kualitas hasil belajar matematika di sekolah terus dilakukan, salah satunya dengan mengoptimalkan sinergi antara komponen-komponen pembelajaran, seperti tujuan, materi, kegiatan pembelajaran, metode, alat, sumber belajar, serta evaluasi.. Salah satu materi penting dalam matematika adalah Geometri dan Pengukuran, yang bertujuan agar siswa mampu menghitung berat suatu benda dalam kehidupan sehari-hari. Indikator keberhasilannya meliputi penggunaan kesetaraan satuan berat dalam perhitungan serta penerapan alat hitung yang sesuai. Jika siswa memahami konsep ini dengan baik, mereka akan lebih siap menghadapi tantangan setelah menyelesaikan pendidikan dasar.

Namun, terdapat beberapa kendala dalam memahami materi ini, seperti kesulitan memahami soal berbentuk cerita, kurangnya ketelitian dalam menghafal rumus, serta minimnya penguasaan konsep satuan berat. Banyak siswa menganggap materi ini membosankan karena tidak sesuai dengan pengalaman mereka. Metode pembelajaran yang umum digunakan adalah metode ekspositori, di mana guru menyampaikan materi secara langsung, memberikan contoh, serta memberikan latihan soal. Meskipun metode ini efektif bagi sebagian guru, penerapannya yang berulang-ulang dapat menyebabkan kejenuhan dan berkurangnya partisipasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas V cenderung pasif dalam pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari kurangnya respons saat sesi tanya jawab, rendahnya minat dalam menyelesaikan soal, serta sikap tidak peduli terhadap materi yang diberikan. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada materi pengukuran berat hanya mencapai 50,37 dengan tingkat ketuntasan belajar 33,33%, jauh di bawah standar ketuntasan minimal (60%) di MIN 13 Ngawi. Jika kondisi ini terus berlanjut tanpa intervensi yang tepat, prestasi belajar matematika siswa akan semakin menurun. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan memodifikasi metode pembelajaran, seperti penggunaan permainan edukatif. Sudjana (2000) menyatakan bahwa teknik permainan yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Djaramah (2002), yang menekankan bahwa simulasi dan permainan dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik melalui pengalaman langsung.

Dalam konteks materi Geometri dan Pengukuran, permainan jual beli dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran. Konsep ini memungkinkan siswa untuk berlatih secara langsung dengan menggunakan uang mainan, timbangan, dan berbagai barang dagangan sebagai media pembelajaran. Melalui permainan ini, siswa dapat berperan sebagai pedagang, pembeli, pegawai pajak, atau pengawas bank, sehingga mereka dapat mendiskusikan serta menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Dengan pendekatan ini, motivasi siswa dalam belajar akan meningkat, menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan dinamis. Interaksi yang terjadi selama permainan dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengasah keterampilan pemecahan masalah, sehingga berdampak positif pada prestasi belajar mereka.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas V semester satu di MIN 13 Ngawi, khususnya dalam materi Pengukuran Berat. Untuk mencapai tujuan tersebut, diterapkan metode permainan jual beli sebagai pendekatan pembelajaran yang bersifat praktis dan kontekstual tanpa mengabaikan aspek teoritis. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian tindakan dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas subjek yang diteliti (Sukardi, 2004). Selain itu, penelitian tindakan bertujuan untuk meningkatkan praktik tertentu dalam suatu situasi kerja tertentu (Madya, 1994).

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap utama:

1. Tahap Perencanaan (*plan*)

Pada tahap ini, dilakukan beberapa langkah persiapan, antara lain:

- a. Mengidentifikasi aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa.
- b. Menyusun rencana tindakan, termasuk perancangan pembelajaran dengan metode permainan, penyusunan aturan permainan, serta penyusunan instrumen evaluasi.
- c. Menyiapkan sumber belajar, alat, dan bahan yang akan digunakan, seperti buku paket, LKS, uang mainan, timbangan, serta barang dagangan dalam permainan jual beli.
- d. Mengidentifikasi kendala dari siklus sebelumnya dan merancang solusi untuk siklus berikutnya.

2. Tahap Tindakan (*action*)

Pada tahap ini, metode permainan jual beli diterapkan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Siklus I Siswa diperkenalkan pada konsep perdagangan sehari-hari, seperti nilai keseluruhan, nilai per unit, dan nilai sebagian. Mereka bermain jual beli dalam kelompok, dengan beberapa siswa berperan sebagai penjual dan pembeli, menggunakan uang mainan sebagai alat transaksi. Selama kegiatan ini, siswa mengisi tabel format sesuai dengan peran yang dimainkan dan mendiskusikan hasilnya.

Siklus II Siswa mempelajari konsep satuan berat, termasuk ton, kwintal, kilogram, dan gram. Mereka kembali melakukan permainan jual beli, kali ini dengan menimbang barang dagangan, baik dengan maupun tanpa kemasan, kemudian mencatat hasilnya dalam tabel yang disediakan. Setiap akhir siklus dilakukan evaluasi untuk mengukur peningkatan prestasi belajar siswa.

3. Tahap Pengamatan (*observation*)

Pada tahap ini, dilakukan pengamatan langsung dan pencatatan terhadap seluruh aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mengetahui perubahan aktivitas belajar siswa kelas V semester satu MIN 13 Ngawi setelah diterapkannya metode permainan jual beli.

4. Tahap Perenungan (*reflection*)

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap hasil observasi, jurnal siswa, dan tes prestasi belajar. Tujuannya adalah mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan serta mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki untuk siklus selanjutnya.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian ini diukur melalui dua indikator utama:

1. Peningkatan aktivitas belajar siswa, ditandai dengan lebih dari 40% siswa yang aktif selama pembelajaran berlangsung.
2. Peningkatan prestasi belajar, ditunjukkan dengan lebih dari 60% siswa mencapai standar ketuntasan belajar.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data mengenai proses dan hasil penelitian, digunakan beberapa teknik berikut:

1. Nilai Ulangan Harian Matematika
Nilai ini diperoleh dari ulangan harian siswa sebelum penelitian dilakukan, sebagai gambaran awal prestasi belajar siswa pada materi Pengukuran Berat. Sebelum penelitian, nilai rata-rata siswa adalah 50,37, dengan persentase siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 33,33%.
2. Tes Prestasi Belajar
Tes ini digunakan untuk mengukur perubahan pemahaman siswa setelah diterapkannya metode permainan jual beli. Tes diberikan di setiap akhir siklus dalam bentuk soal uraian untuk mengukur pemahaman dan kemampuan berpikir siswa terhadap materi yang diajarkan.
3. Lembar Observasi
Lembar ini digunakan untuk mencatat berbagai aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh menjadi bahan evaluasi dalam perbaikan metode di setiap siklus.
4. Jurnal Siswa
Jurnal ini diisi oleh siswa setiap akhir siklus untuk mencatat pengalaman mereka selama proses pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta saran atau gagasan untuk perbaikan di siklus berikutnya.
5. Foto
Foto digunakan sebagai bukti visual terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Dokumentasi ini juga digunakan sebagai bahan diskusi dengan guru dan siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan:

1. Analisis Aktifitas Belajar Siswa
Data aktivitas belajar siswa diperoleh dari lembar observasi. Aktivitas yang muncul selama pembelajaran dengan metode permainan jual beli dianalisis dan diberi skor berdasarkan persentase keaktifan siswa selama proses berlangsung.. Dengan teknik ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa melalui penerapan metode permainan jual beli dalam pembelajaran matematika.

Tabel 1: Kategori Tingkat Aktifitas

Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
0% - 20%	Sangat rendah

2. Data Prestasi Belajar Matematika Siswa

Data mengenai prestasi belajar matematika siswa dikumpulkan melalui tes prestasi belajar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode yang dikembangkan (Nurlaela 2005)

a. Nilai rata-rata kelas

Dengan : \bar{X} : Rata-rata
 $\sum N$: Jumlah nilai
 N : Banyak siswa

b. Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketertuntasan belajar

$$TB = \frac{\sum S \geq 65}{N} \times 100\%$$

Dengan :

TB : Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
 $\sum S \geq 65$: Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 65
 N : Banyak siswa

Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar matematika kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori prestasi belajar yang dikemukakan oleh Djamarah dan Aswan sebagai berikut: (Aswan 2002)

Tabel 2: Kategori Tingkat Prestasi Belajar

Persentase	Kriteria
100%	Istimewa
76% - 99%	Baik sekali
60% - 75%	Baik
0% - 59%	Kurang

Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan melalui diskusi dengan observer, diperoleh informasi bahwa aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa di MIN 13 Ngawi masih tergolong rendah, terutama di kelas V. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pengukuran berat, yang berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman dan pencapaian mereka dalam mata pelajaran tersebut.

2. Siklus 1

a. Perencanaan

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi melalui data observasi awal, dilakukan perencanaan tindakan untuk siklus I. Tahapan perencanaan tindakan dalam siklus I meliputi:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran yang sesuai dengan metode permainan jual beli.
- 2) Menyusun aturan permainan guna memastikan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.
- 3) Membuat soal tes prestasi belajar matematika yang mencakup materi pengukuran berat.
- 4) Menyusun lembar observasi dan jurnal siswa untuk merekam aktivitas serta kendala selama pembelajaran.
- 5) Mempersiapkan berbagai sumber, alat, dan bahan, termasuk buku paket matematika kelas V, LKS, kartu peran sebagai penjual dan pembeli, uang mainan, timbangan, serta berbagai barang dagangan seperti buku, pensil, ballpoint, tas, dan penggaris.
- 6) Menyiapkan dokumentasi berupa foto untuk merekam proses pembelajaran.

b. Tindakan dan Observasi

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada Senin, 9 Oktober 2024, pukul 07.00-08.20, guru memulai pembelajaran dengan meminta beberapa siswa maju ke depan kelas untuk berbagi pengalaman dalam mengukur berat suatu benda, seperti mengukur berat badan, tinggi badan, atau membandingkan berat benda sejenis dan tidak sejenis. Namun, siswa tampak enggan untuk maju sehingga guru memanggil mereka secara acak. Setelah itu, siswa mulai berbicara di depan kelas meskipun dengan rasa malu-malu.

Setelah siswa memperoleh gambaran tentang pengukuran, guru melanjutkan dengan sesi tanya jawab yang mengarahkan mereka pada konsep materi. Contoh soal diberikan, misalnya mengenai jumlah berat karung beras, sehingga siswa dapat memahami konsep perhitungan berat dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga mengenalkan berbagai jenis benda dan ukuran beratnya. Pertemuan pertama ditutup dengan merangkum materi yang telah dipelajari serta memberikan tugas kepada siswa untuk menyiapkan sumber, bahan, dan alat yang akan digunakan dalam permainan pengukuran pada pertemuan berikutnya. Pada sesi ini, aktivitas belajar masih didominasi oleh guru, sementara siswa hanya sesekali berpartisipasi.

Pertemuan kedua berlangsung pada Sabtu, 12 Oktober 2024, pukul 07.00-08.20, yang difokuskan pada pelaksanaan permainan pengukuran. Sebelum memulai permainan, guru dan siswa bersama-sama menyiapkan tempat serta alat yang diperlukan. Siswa dibagi menjadi enam kelompok yang masing-masing terdiri dari 4-5 orang. Dalam kelompok,

siswa membagi peran, di mana dua orang bertindak sebagai pengukur dan dua lainnya sebagai pencatat hasil pengukuran. Mereka melakukan pengukuran menggunakan satuan yang sesuai dan mencatatnya dalam format tabel yang telah disiapkan.

Setelah permainan selesai, setiap kelompok mendiskusikan hasil pengukuran mereka. Guru kemudian memeriksa tabel serta membahas catatan yang dibuat siswa, lalu bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pada pertemuan ini, aktivitas siswa dalam belajar matematika mulai meningkat. Mereka membaca aturan permainan, menggunakan buku referensi, serta bekerja sama dalam kelompok. Namun, suasana kelas belum sepenuhnya kondusif, dengan beberapa siswa mengobrol, mencoret-coret, atau tidak fokus mengikuti permainan sesuai aturan.

Pertemuan ketiga, yang merupakan pertemuan terakhir dalam siklus I, diadakan pada Senin, 14 Oktober 2024. Pada sesi ini, siswa mengikuti tes prestasi belajar matematika untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari melalui metode permainan pengukuran.

c. Aktifitas Belajar Matematika Siswa

Selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, observer melakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa di kelas melalui pretes dan postes. Secara umum, jumlah siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3: Aktifitas Belajar Matematika

No	Aktifitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	7	25,93
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan	3	11,11
3	alat	19	70,37
4	Memperhatikan penjelasan guru	8	29,63
5	Membaca aturan permainan dan buku-	15	55,56
6	buku	14	51,85
7	Ikut serta permainan	17	62,96
8	Berkerja sama dengan siswa lain dalam	19	70,37
9	bermain	27	100
10	Berdiskusi	18	66,67
	Membuat tabel, Melakukan tes		
	Mengungkapkan		

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa aktivitas belajar matematika siswa masih belum optimal. Dari sepuluh jenis aktivitas yang diamati, belum semuanya dapat dilakukan secara maksimal oleh siswa. Terutama pada aktivitas menyiapkan tempat, sumber, bahan, dan alat yang hanya mencapai 11,11%, mengungkapkan gagasan sebesar 25,93%, serta membaca aturan permainan dan buku sebesar 29,63%. Sementara itu, aktivitas lainnya sudah termasuk dalam kategori sedang.

d. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan hasil tes prestasi belajar matematika siswa pada siklus I, diperoleh data mengenai nilai rata-rata kelas serta persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar. Data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4: Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus I

Siklus 1	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
Nilai ulangan harian	50,37	33,33
Prestasi belajar matematika siswa siklus I	69,62	88,88

Berdasarkan Tabel 4.2 dan Grafik 4.2, terlihat adanya peningkatan dalam prestasi belajar matematika siswa. Nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan dari 50,37 pada ulangan harian menjadi 69,62 setelah pelaksanaan siklus I. Selain itu, persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar juga meningkat secara signifikan, dari 33,33% pada ulangan harian menjadi 88,88% setelah siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan jual beli dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, jurnal siswa mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa menikmati pembelajaran matematika dengan metode permainan pengukuran. Mereka merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak terlalu serius, namun tetap dapat berkonsentrasi serta menambah wawasan. Siswa juga memberikan saran agar permainan dilakukan di luar kelas dan jumlah soal yang diberikan dikurangi agar tidak terlalu sulit.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa belum semua siswa terlibat aktif dalam permainan, dan pemanfaatan waktu masih kurang efektif. Sebagai solusi, guru dapat merombak kelompok menjadi lebih heterogen serta bersikap lebih tegas agar siswa lebih serius dalam belajar. Selain itu, beberapa siswa masih bekerja sama saat mengerjakan tes, sehingga diperlukan pemberian sanksi untuk mencegah kecurangan. Beberapa aspek lain yang perlu diperbaiki oleh guru mencakup: memberikan informasi yang lebih jelas mengenai tujuan permainan, memberikan penghargaan bagi siswa yang aktif, membimbing siswa dalam diskusi, lebih teliti dalam memeriksa hasil permainan, serta lebih responsif dalam menyimpulkan hasil pembelajaran..

3. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tes prestasi belajar matematika siswa serta refleksi pada siklus I, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan guna meningkatkan aktivitas dan prestasi

belajar siswa melalui metode permainan jual beli. Oleh karena itu, perencanaan tindakan untuk siklus II mencakup langkah-langkah berikut:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Menyusun aturan permainan yang lebih jelas dan menarik.
- 3) Menyusun soal tes prestasi belajar matematika siswa untuk mengukur pemahaman materi secara lebih mendalam.
- 4) Menyusun lembar observasi guna memantau perkembangan aktivitas siswa selama pembelajaran.
- 5) Menyiapkan sumber, alat, dan bahan yang mendukung pembelajaran, seperti buku paket matematika kelas V, LKS, kartu peranan sebagai pedagang dan pembeli, serta uang mainan untuk simulasi transaksi.
- 6) Mempersiapkan dokumentasi berupa foto guna merekam jalannya pembelajaran dan aktivitas siswa.

Langkah-langkah ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta efektivitas pembelajaran matematika pada siklus berikutnya.

b. Tindakan dan Observasi

Pada pertemuan keenam yang dilaksanakan pada Sabtu, 24 Oktober 2024, dilakukan tes prestasi belajar matematika kedua untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah pembelajaran dengan metode permainan jual beli. Berdasarkan observasi selama siklus II, terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dibandingkan siklus I. Hal ini terlihat dari:

- 1) Antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengungkapkan gagasan.
- 2) Partisipasi aktif dalam permainan jual beli, termasuk memahami peran masing-masing.
- 3) Peningkatan ketaatan terhadap aturan permainan, sehingga suasana kelas lebih tertib.

Tes prestasi belajar matematika pada pertemuan keenam akan menjadi indikator utama untuk melihat sejauh mana metode permainan jual beli dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pengukuran berat. Jika hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, maka metode ini dapat dijadikan strategi pembelajaran yang lebih sering diterapkan dalam pengajaran matematika.

c. Aktifitas Belajar Matematika Siswa

Selama pembelajaran pada siklus II, observer melakukan observasi terhadap aktivitas siswa di kelas. Secara keseluruhan, jumlah siswa yang terlibat dalam aktivitas belajar pada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut.:

Tabel 5: Aktivitas Belajar Matematika

No	Aktifitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	15	55,56
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan	18	66,67
3	alat	26	96,30
4	Memperhatikan penjelasan guru	20	74,07
5	Membaca aturan permainan dan buku-	27	100

6	buku	25	92,59
7	Ikut serta permainan	26	96,30
8	Berkerja sama dengan siswa lain dalam	26	96,30
9	bermain	27	100
10	Berdiskusi	24	88,89
	Membuat tabel		
	Melakukan tes		
	Mengungkapkan		

Berdasarkan tabel 5, terlihat bahwa aktivitas belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang memuaskan. Beberapa aktivitas yang menunjukkan peningkatan signifikan antara lain mengungkapkan gagasan sebesar 55,56%, menyiapkan tempat, sumber, bahan, dan alat sebesar 66,67%, serta membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 74,04%. Dengan demikian, aktivitas belajar matematika siswa yang diamati telah masuk ke dalam kategori sedang.

d. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan hasil tes prestasi belajar matematika siswa pada Siklus II, diperoleh data mengenai nilai rata-rata kelas serta persentase siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar, sebagaimana ditampilkan dalam tabel 6.

Tabel 6: Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus II

Siklus II	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
Nilai ulangan harian	66,11	62,96
Prestasi belajar matematika siswa siklus II	73,51	100

Berdasarkan tabel 6 dan grafik 6, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari 66,11 pada Siklus I menjadi 73,51 pada Siklus II. Selain itu, persentase siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 62,69% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Peningkatan ini tergolong sangat memuaskan, karena seluruh siswa berhasil mencapai standar ketuntasan belajar, yang termasuk dalam kategori istimewa.

e. Refleksi

Pesan dan kesan siswa terhadap pembelajaran dicatat dalam jurnal siswa. Dari jurnal tersebut, diketahui bahwa sebagian besar siswa menikmati pembelajaran matematika

dengan metode permainan. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang signifikan, serta indikator keberhasilan telah tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, grafik aktivitas belajar matematika siswa pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Secara keseluruhan, aktivitas belajar siswa mengalami perkembangan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, beberapa aktivitas masih tergolong rendah, seperti menyiapkan tempat, bahan, dan alat yang hanya mencapai 11,11%, mengungkapkan gagasan sebesar 25,93%, serta membaca aturan permainan dan buku sebesar 29,63%. Aktivitas-aktivitas ini masuk dalam kategori kurang.

Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan yang cukup baik. Aktivitas menyiapkan tempat, bahan, dan alat meningkat menjadi 66,67%, mengungkapkan gagasan mencapai 55,56%, sedangkan membaca aturan permainan dan buku naik menjadi 74,04%, yang tergolong dalam kategori sedang.

Selain itu, rata-rata nilai kelas yang sebelumnya berada di angka 69,62 pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 3,89 poin, sehingga mencapai 73,51 pada siklus II. Persentase siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan, dari 88,88% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, yang termasuk dalam kategori istimewa.

Penutup

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran matematika di kelas V MIN 13 Ngawi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga berdampak positif pada pencapaian prestasi belajar mereka. Dari 10 aktivitas yang diamati, 7 di antaranya telah masuk dalam kategori sedang, sementara 3 lainnya masih tergolong kurang. Ketiga aktivitas yang awalnya rendah tersebut mengalami peningkatan bertahap di setiap siklusnya, yaitu menyiapkan tempat, bahan, dan alat dari 25,93% menjadi 55,56%, mengungkapkan gagasan dari 11,11% menjadi 66,67%, serta membaca aturan permainan dan buku dari 29,63% meningkat menjadi 74,04%.

Berdasarkan data prestasi belajar siswa, rata-rata nilai kelas pada siklus I sebesar 69,62 mengalami kenaikan menjadi 73,51 pada siklus II. Selain itu, persentase siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan, dari 88,88% pada siklus I (kategori baik) menjadi 100% pada siklus II (kategori istimewa). Dengan demikian, metode permainan terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa di MIN 13 Ngawi. Berdasarkan jurnal siswa, metode ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak menimbulkan ketegangan, tetapi tetap menjaga konsentrasi. Selain itu, siswa lebih cepat memahami konsep geometri dan pengukuran dengan menghayati peran yang dimainkan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (1998). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., dkk. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djaramah, S. B. (2002). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Madya, S. (1994). *Panduan penelitian tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Mustakim, B., & Astuti, A. (n.d.). *Buku paket mata pelajaran matematika untuk SD kelas IV*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Sardiman. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Grafindo.
- Sudjana. (2000). *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Suherman, & Sukajaya. (1990). *Petunjuk praktis untuk melaksanakan evaluasi pendidikan matematika*. Bandung: Wijaya Kusuma.

Copyright © 2025 *Journal Salimiya*: Vol. 6, No 1, Maret 2025, e-ISSN; 2721-7078

Copyright rests with the authors

Copyright of Jurnal Salimiya is the property of Jurnal Salimiya and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.

<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>