

## PENINGKATAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN DI KELAS VI SDN KAMPUNGDALEM 1 TAHUN PELAJARAN 2014/2015

RAHYU SETIANI<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>STKIP PGRI Tulungagung  
e-mail: [rahyusetiani@gmail.com](mailto:rahyusetiani@gmail.com)<sup>1)</sup>

### ABSTRAK

Hasil pengamatan di dalam kelas saat pembelajaran matematika berlangsung, siswa kelas VI cenderung pasif dan aktivitas belajar matematika siswa sangatlah kurang. Untuk pelajaran matematika nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VI pada materi pengukuran berat yang merupakan materi sebelum dilakukannya penelitian ini adalah 50,37 dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 33,33%. Nilai ini sangatlah jauh dari persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar mengajar (SKBM) yang ditetapkan di SDN Kampungdalem 1, yaitu sebesar 60%. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan selama 2 bulan dengan menggunakan metode permainan dalam upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VI SDN Kampungdalem 1. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing terdiri dari dua pertemuan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar pengamatan tiap pertemuan oleh observer untuk melihat data tentang aktivitas belajar, sementara data tentang hasil belajar diperoleh melalui nilai ulangan harian dan prestasi belajar matematika siswa di siklus 1, dan disiklus 2. Hasil yang diperoleh dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui model metode permainan, memperlihatkan peningkatan hasil aktivitas siswa terutamanya aktivitas untuk menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 55,56%, aktivitas untuk mengungkapkan gagasan sebesar 66,67% dan untuk aktivitas membaca aturan permainan dan buku-buku mengalami sebesar 74,04%. Berdasarkan data prestasi belajar matematika siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,62 meningkat menjadi 73,51 pada siklus II. Presentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga meningkat pada siklus I sebesar 88,88% (Kategori Baik), meningkat menjadi 100% (Kategori Istimewa) pada siklus II.

**Kata kunci:** Aktifitas, Prestasi Belajar, Metode Permainan, Matematika SD

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika merupakan interaksi timbal balik antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa yang melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah terus diupayakan dalam rangka meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa. Berbagai cara terus dilakukan, salah satunya dilakukan dengan mensinergikan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran. Komponen

yang terlibat dalam pembelajaran tersebut adalah tujuan, bahan pelajaran (materi), kegiatan pembelajaran, metode, alat dan sumber serta evaluasi.

Salah satu materi pada pelajaran matematika adalah Geometri dan pengukuran. Tujuan diberikannya materi tersebut adalah siswa mampu menentukan cara menghitung berat suatu benda dalam kegiatan sehari-hari. Indikator yang harus dicapai oleh siswa adalah dapat menggunakan kesetaraan satuan dalam perhitungan, melakukan hitungan berat dengan menggunakan alat hitung satuan berat. Jika tujuan dari materi ini dapat ter-

capai dengan maksimal maka sangatlah bermanfaat bagi siswa sebagai bekal selepas mereka dari bangku sekolah.

Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan pada saat mempelajari materi ini. Diantaranya adalah kekurangpahaman siswa terhadap soal yang diberikan, karena pada umumnya soal berbentuk cerita dan mengandaikan siswa ke dalam situasi ekonomi tertentu. Ketidaktelitian siswa dalam menyelesaikan permasalahan, karena untuk menyelesaikan soal diperlukan rumus-rumus yang dihafalkan. Kurangnya penguasaan siswa terhadap proses perhitungan, karena dalam proses perhitungan menggunakan satuan berat. Sebagian besar siswa menganggap bahwa materi tersebut sangatlah membosankan karena dalam kenyataannya siswa tidak berada dalam situasi tersebut dan nilai sesungguhnya tidaklah sebesar nilai yang dihitung.

Pada umumnya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran adalah dengan metode ekspositori, yaitu dengan memaparkan informasi yang dianggap penting untuk siswa di awal pelajaran, memberikan definisi dan rumus, menjelaskan contoh soal dan cara pengerjaannya, memberikan soal-soal latihan untuk dikerjakan siswa dan kemudian memeriksa pekerjaan siswa di akhir pelajaran. Beberapa guru merasa cocok dengan metode tersebut, namun jika guru mengajar dengan metode yang sama pada setiap pertemuan maka tidak jarang akan ditemui siswa yang bosan untuk mempelajari materi ini, terjadi penurunan aktivitas belajar yang mengakibatkan menurunnya prestasi belajar matematika siswa.

Hasil pengamatan di dalam kelas saat pembelajaran matematika berlangsung, siswa kelas VI cenderung pasif dan aktivitas belajar matematika siswa sangatlah kurang. Hal ini terlihat dari tidak adanya respon saat Tanya jawab berlangsung, tidak berminatnya siswa untuk menyelesaikan soal matematika dan banyak siswa yang bersikap acuh. Jika guru bertanya tentang sejauh mana pemahaman yang didapat mereka mengganggu tanda paham, tetapi jika diberikan satu saja permasalahan mereka tidak dapat menyelesaikannya. Untuk pelajaran matematika nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VI pada materi pengukuran berat yang merupakan materi sebe-

lum dilakukannya penelitian ini adalah 50,37 dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 33,33%. Nilai ini sangatlah jauh dari persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar mengajar (SKBM) yang ditetapkan di SDN Kampungdalem 1 yaitu sebesar 60%.

Salah satu metode yang dapat guru gunakan adalah metode permainan. Sudjana (2000:138) mengungkapkan bahwa penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan suasana yang mengasyikan tanpa menimbulkan kelelahan. Hal ini senada diungkapkan Djaramah (2002:139) salah satu upaya guru dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan simulasi dan permainan. Hal ini dapat meningkatkan interksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai kehidupan sebenarnya dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Dalam materi Geometri dan pengukuran metode permainan yang dapat digunakan adalah permainan jual beli. Yaitu metode permainan yang menetapkan agar pembelajaran bertitik tolak pada hal-hal konkrit bagi siswa. Hal ini dilakukan dengan memanipulasi benda-benda seperti uang mainan, timbangan, barang-barang dagangan, barang-barang yang menggunakan kemasan dan barang-barang yang tidak menggunakan kemasan ke dalam bentuk permainan.

Menekankan keterampilan dalam memainkan peran sebagai pedagang, penjual, pegawai pajak dan pengawas bank. Selanjutnya mendiskusikan permasalahan yang ditemui dan menemukan sendiri cara menyelesaikan masalahnya dengan baik. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran. Kesungguhan dalam belajar dengan sendirinya akan memacu siswa untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Jika aktivitas dapat diciptakan dalam pembelajaran matematika, maka suasana saat pembelajaran akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal. Aktivitas yang tercipta akan mendorong siswa untuk berpikir dan berusaha untuk mendapatkan prestasi belajar matematika yang memuaskan.

## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah metode permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas VI SDN Kampungdalem 1 pada semester satutahun ajaran 2015/2016?
2. Apakah metode permainan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI SDN Kampungdalem 1 pada semester satutahun ajaran 2015/2016?

## C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apakah metode permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas VI SDN Kampungdalem 1 tahun ajaran 2015/2016?
2. Mengetahui apakah metode permainan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI SDN Kampungdalem 1 tahun ajaran 2015/2016?

## D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat:

1. Memberikan masukan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga semakin memacu siswa untuk lebih baik dalam mencapai prestasi belajarnya.
3. Memberikan inspirasi peneliti lain dalam mengembangkan metode pembelajaran matematika.
4. Memberikan bahan pertimbangan bagi pemerhati pendidik matematika dalam menambah khasanah pengetahuan tentang metode pembelajaran matematika.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Metode Langkah Matematika

Djaramah dan Aswan (2002:82) mengungkapkan bahwa salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan pembelajaran. Metode pembelajaran yang mengarah pada teori tersebut adalah metode permainan. Sudjana (2000:138) mengungkapkan bahwa metode permainan adalah suatu metode yang digu-

nakan untuk menyampaikan informasi kepada para peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya.

Berkenaan dengan pelajaran matematika, Hodayat (2004:16) mengungkapkan bahwa metode permainan matematika adalah setiap sumber hiburan yang mempunyai tujuan kognitif khusus yang dapat diukur dan tujuan afektif khusus yang dapat diamati. Suherman dan Udin (1999:258) mengungkapkan bahwa permainan matematika adalah suatu kegiatan yang mengembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional pengamatan matematika.

Metode permainan matematika adalah suatu metode pembelajaran yang menetapkan agar pembelajaran bertitik tolak dari hal-hal konkrit bagi siswa, menekankan keterampilan dalam memainkan peran, berdiskusi, berargumentasi sehingga merangsang cara berfikir logis siswa untuk dapat menemukan sendiri dan menggunakan matematika untuk dapat menyelesaikan masalah dengan baik. *Zoltan P. Dienes* (dalam Suherman dan Udin, 1999:175) mengemukakan bahwa tiap-tiap konsep dalam matematika yang disajikan dalam bentuk konkrit akan dapat dipahami dengan baik. Benda-benda dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik. Benda-benda ini dapat memelihara dan meningkatkan cara berfikir logis yang telah dimiliki siswa.

Dalam materi Geometri dan pengukuran metode permainan matematika yang dapat digunakan adalah permainan jual beli. Pada permainan jual beli siswa diberi peran yang harus dimainkan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, mendiskusikan masalah-masalah yang ditemui dalam permainan, dan kemudian menentukan penyelesaiannya. Hal ini dapat merangsang pemikiran siswa secara logis. Pada permainan pengukuran dan jual beli, siswa dihadapkan pada benda-benda nyata yaitu uang, timbangan, barang-barang dagangan, barang-barang yang menggunakan kemasan dan barang-barang yang tidak menggunakan kemasan. Benda-benda tersebut dapat memelihara dan meningkatkan cara berfikir logis yang telah dimiliki siswa.

Bermain memiliki tahapan-tahapan tersendiri. *Zoltan P. Dienes* (dalam Suherman dan

Udin, 1999:176) membagi 6 tahapan bermain, yaitu:

1. Permainan bebas (*free play*)  
Yaitu tahap belajar konsep yang aktivitasnya tidak terstruktur dan tidak diarahkan.
2. Permainan yang disertai aturan (*Games*)  
Yaitu tahap belajar meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu.
3. Permainan Kesamaan sifat (*Suarching for Communities*)  
Yaitu tahap belajar menentukan sifat-sifat kesamaan dalam permainan yang sedang diikuti.
4. Representasi  
Yaitu tahap belajar menyimpulkan kesamaan sifat yang terdapat dalam situasi-situasi yang dihadapi.
5. Simbolisasi  
Yaitu tahap belajar merumuskan representasi dengan menggunakan symbol matematika atau melalui perumusan verbal.
6. Formalisasi  
Yaitu tahap belajar mengurutkan sifat-sifat konsep dan kemudian merumuskan sifat-sifat baru dari konsep tersebut.

Penerapan 6 tahapan belajar *Dienes* dalam permainan jual beli adalah siswa berhadapan dengan unsur-unsur dalam interaksinya dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar ini dapat berupa pasar, toko, kantor pajak atau bank. Siswa secara bebas mengamati aktivitas-aktivitasnya yang terjadi. Hal ini dapat mempersiapkan siswa untuk memahami konsep Geometri dan pengukuran. Siswa yang telah memahami konsep tersebut dapat memulai permainan dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan. Siswa melakukan simulasi seperti berdagang, membeli barang, menjual barang. Hal ini dapat mengajak siswa untuk mengenal dan memikirkan pola-pola yang terdapat dalam konsep Geometri dan pengukuran. Dari simulasi yang dilakukan, siswa dapat menemukan sifat-sifat kesamaan antara permainan yang dilakukan dengan konsep Geometri dan pengukuran. Misalnya dalam jual beli seorang pedagang mengalami keuntungan atau kerugian, pada saat membeli barang dikenai diskon atau rabat, pada saat penimbangan barang diketahui berat brutto, netto dan tara. Metode permainan jual beli dalam

pembelajaran matematika memiliki beberapa manfaat, diantaranya yaitu:

1. Memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada siswa untuk bereksplorasi, sehingga pengertian maupun pemahaman konsep tentang Geometri dan pengukuran dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.
2. Meningkatkan keterampilan menghitung, kemampuan menghafal rumus, dan dapat memahami soal yang baik.
3. Memberikan kemungkinan kepada siswa untuk mendiskusikan masalah-masalah yang dihadapi pada saat bermain dan dapat memecahkan masalah secara lebih baik.
4. Para siswa dapat membandingkan pengalaman mereka saat bermain jual beli ke dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam kegiatan ekonomi.

Setiap metode mempunyai sifat masing-masing baik mengenai keunggulan-keunggulan maupun kelemahan-kelemahannya.

1. Keunggulan metode permainan jual beli
  - a. Permainan jual beli menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar.
  - b. Pemilihan peran yang dimainkan dirasa menyenangkan olah para siswa.
  - c. Menumbuhkan kebiasaan untuk saling bekerja sama antara siswa satu dengan siswa yang lainnya.
  - d. Dapat menggunakan alat-alat yang mudah didapat, murah dan gampang digunakan.
2. Kelemahan metode permainan jual beli
  - a. Kadang-kadang melebihi waktu yang telah ditentukan.
  - b. Kemungkinan timbul perasaan menyombongkan diri atas peran yang diperoleh.
  - c. Membutuhkan keterampilan dalam mencari dan mengembangkan alat-alat yang akan digunakan.

## **B. Langkah-langkah Permainan**

Menurut Sudjana (2000:138) langkah-langkah penggunaan permainan, adalah:

1. Pendidik atau bersama peserta didik memberikan dan menentukan ide pokok pesan atau masalah yang disampaikan dalam permainan.

2. Pendidik bersama peserta didik menyusun dan menentukan aturan permainan yang mudah, sederhana dan jelas bagi peserta didik.
3. Pendidik membantu peserta didik dalam mempersiapkan tempat tempat, fasilitas dan alat-alat yang diperlukan
4. Pendidik membantu peserta didik dalam melaksanakan permainan.

Pelaksanaan permainan matematika harus direncanakan dengan tujuan intruksional yang jelas, tepat penggunaannya tepat pula waktunya. Sudjana (2000:138) mengungkapkan bahwa penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik hingga menimbulkan suasana yang mengasyikan tanpa menimbulkan kelelahan. Timbulnya suasana mengasyikan ini dapat memotivasi siswa untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran matematika. Hal senada diungkapkan oleh Djaramah (2002:139) salah satu upaya guru dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan simulasi dan permainan, hal ini dapat meningkatkan interksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai kehidupan sebenarnya dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Termotivasinya siswa dalam belajar dengan sendirinya akan memacu siswa untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa.

### C. Aktivitas Belajar

Aktivitas berasal dari kata aktif yang artinya giat dan berusaha dalam melakukan suatu kegiatan. Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa dengan bimbingan guru yang dilakukan secara sengaja dalam pembelajaran, terdapat usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Di kelas adanya aktivitas belajar siswa merupakan asas yang sangat penting di dalam interaksi pembelajaran. Hampir tidak pernah terjadi proses pembelajaran tanpa adanya aktivitas belajar siswa. Seandainya dibuat rentangan skala keaktifan dari 0-10, maka tidak ada skala 0 betapapun kecilnya aktivitas siswa tersebut. Hanya saja pada umumnya kadar keaktifan siswa dalam belajar secara efektif masih kurang. Sudirman (dalam Rosani, 2004:16) mengungkapkan bahwa kurang aktifnya siswa disebabkan oleh hasil belajar siswa pada umumnya hanya sampai tingkat pen-

guasaan, siswa umumnya belajar dengan teknik menghafal sehingga cepat lupa, sumber-sumber belajar yang digunakan pada umumnya terbatas pada guru (catatan), dan guru kurang kurang merangsang aktivitas belajar siswa optimal.

Dalam pembelajaran matematika, yang penting adalah bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar matematika. *Robert R. Sears* (dalam Suherman dan Udin, 1999:9) mengungkapkan bahwa dalam tahap perkembangan perilaku pada usia sekolah berada pada tahap system motivasi sekunder yang berdasar pada belajar di luar keluarga. Pada proses pembelajaran diperlukan penataan lingkungan sosial berupa hubungan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan orang lain.

Selanjutnya dalam setiap tahap permainan jual beli dapat diamati adanya aktivitas belajar matematika siswa yang bersesuaian dengan indikator aktivitas, yaitu:

1. Sebelum melaksanakan permainan

Keaktifan siswa sebelum melaksanakan permainan ditunjukkan dengan kegiatan seperti mengungkapkan gagasan atau pesan yang akan disampaikan dalam permainan, menyiapkan sumber bahan dan arena permainan, serta memperhatikan penjelasan dari guru. Dalam tahap ini keaktifan siswa berdasarkan aktivitasnya diamati pada jenis *oral activities*, *motor activities* dan *visual activities*.

2. Pada saat melaksanakan permainan

Keaktifan siswa pada saat melaksanakan permainan ditunjukkan dengan kegiatan seperti siswa membaca aturan permainan dan buku-buku yang menunjang dalam melaksanakan permainan, ikut serta dalam melakukan permainan, bekerja sama dengan siswa lain dalam kelompoknya dan menggunakan sumber bahan yang telah disiapkan. Dalam tahap ini keaktifan siswa berdasarkan aktivitasnya diamati pada jenis *oral activities*, *motor activities*, *visual activities* dan *mental activities*.

3. Setelah melaksanakan permainan

Keaktifan siswa setelah melaksanakan permainan ditunjukkan dengan kegiatan seperti berdiskusi dalam kelompoknya untuk memecahkan masalah, membuat tabel, menulis laporan,

melakukan tes untuk mengukur sejauh mana prestasi yang didapat dan ungkapan rasa senang dengan apa yang sedang dipelajari. Dalam tahap ini keaktifan siswa berdasarkan aktivitasnya diamati pada jenis *oral activities*, *motor activities*, *writing activities*, *drawing activities*, dan *mental activities*.

Telah ditemukan sebelumnya bahwa aktivitas belajar siswa bersifat fisik dan mental. Dalam pembelajaran matematika ke dua aktivitas itu harus saling terkait. Kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar matematika siswa yang optimal. Jika aktivitas dapat diciptakan maka suasana saat pembelajaran akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal. Aktivitas yang tercipta ini akan mendorong siswa untuk berpikir dan berusaha untuk mendapatkan prestasi belajar matematika yang memuaskan.

#### **D. Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan aktualisasi dari potensi siswa melalui tes hasil belajar. Prestasi belajar merupakan perubahan perilaku dalam individu yang dimanifestasikan ke dalam pola sikap dan tingkah laku (afektif), keterampilan dan komunikasi (psikomotor) serta pengenalan pengetahuan, perkembangan kemampuan dan keterampilan intelektual (kognitif) sebagai hasil belajar yang disadari dan dicapai setelah melakukan pembelajaran pada periode tertentu. Standar keberhasilan prestasi belajar dapat bersifat intrinsik yang berarti ditetapkan sendiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku atau menurut standar yang telah ditetapkan juga dapat bersifat ekstrinsik yang merupakan tuntutan dari lingkungan sekitar. Prestasi belajar dapat dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf maupun suatu kalimat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar tersebut saling berkaitan. Misalnya dalam faktor instrumental, kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum kedalam program yang lebih rinci dan jelas sasarannya. Program disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia baik tenaga guru, finansial, maupun sarana dan prasarana. Program akan berhasil jika didukung oleh tenaga guru yang memadai. Setiap guru memegang mata pelajaran yang sesuai dengan latar

belakang pendidikannya dan bertanggung jawab membina dan membimbing setiap siswa agar mencapai prestasi optimal dalam belajar. Program juga akan lebih baik jika didukung oleh fasilitas, siswa akan dapat belajar dengan baik dan menyenangkan jika sekolah dapat memenuhi segala kebutuhan belajar siswa. Faktor instrumental sebagai faktor dari luar juga erat kaitannya dengan faktor psikologis sebagai faktor dari dalam. Jika faktor luar mendukung tetapi faktor psikologis sebagai faktor dalam tidak mendukung maka faktor luar akan kurang signifikan.

Pada Sekolah Dasar (SD) tujuan yang ingin dicapai terbatas pada daerah kognitif yang terdiri dari ingatan-ingatan ( $C_1$ ), Pemahaman ( $C_2$ ) dan penerapan ( $C_3$ ).

##### 1. Ingatan (Recall)

Dalam jenjang kemampuan ingatan (*Recall*) ini seseorang dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah dan lain sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Tujuan dalam tungkatan ini termasuk kategori paling rendah dalam daerah kognitif. Kemampuan mengingat ini dapat dirinci, yaitu terminologi (*Terminology*) yang artinya mengetahui arti tiap kata dan fakta-fakta lepas (*Isolated facts*) yang artinya memahami pengetahuan fakta-fakta tanpa dihubungkan dengan fakta lainnya. Kata kerja operasional yang dapat digunakan adalah menyebutkan, menunjukkan, mengenal dan mendefinisikan.

##### 2. Pemahaman (*Comprehension*)

Kemampuan ini mendapat penekanan dalam pembelajaran. Siswa dituntut memahami atau mengerti apa yang dikerjakan, mengetahui apa yang sedang dikombinasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan pemahaman dapat dirinci, yaitu menerjemahkan (*Translator*) yang artinya kemampuan menerjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya, menginterpretasikan (*Interpretation*) yang artinya kemampuan untuk mengenal dan memahami dan mengekstrapolasi (*Extrapolation*) yang artinya kemampuan memperluas persepsinya dalam arti, dimensi, kasus atau masalah.

### 3. Penerapan (*Application*)

Pada tingkat penerapan, siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menggunakan apa yang telah diketahuinya dalam sesuatu yang baru baginya. Dalam jenjang kemampuan ini dituntut kesanggupan untuk mengemukakan ide-ide umum, tata cara, metode-metode, prinsip-prinsip dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret. Kata kerja operasional dalam penerapan diantaranya menghitung, menggunakan, menerapkan dan menyusun

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Kampungdalem 1, semester satu tahun ajaran 2015/2016 dan proses-proses interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa selama pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan berlangsung.

### B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kampungdalem 1. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada semester satu tahun ajaran 2015/2016. Yaitu berkisar antara bulan Agustus sampai bulan Oktober tahun 2016.

### C. Metode Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester satu SDN Kampungdalem 1 tahun ajaran 2015/2016 pada materi Pengukuran berat. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan suatu upaya pembelajaran berupa metode permainan jual beli sebagai solusi praktis dan kontekstual tanpa mengabaikan hal-hal yang bersifat teoritik.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, metode penelitian yang dianggap tepat adalah metode penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas yang lebih dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Sukardi (2004:211) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan pada umumnya sangat cocok untuk meningkatkan kualitas subjek yang hendak diteliti. Sependapat dengan hal ini Madya (1994:12) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan yang dimaksudkan untuk meningkatkan praktik tertentu ke dalam situasi kerja tertentu.

### D. Prosedur penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, mengembangkan sebagaimana lazimnya dalam penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan tahap-tahap kegiatan yang ditempuh pada tiap siklus meliputi empat kegiatan, yaitu : (1) Tahap perencanaan tindakan (*plan*), (2) Tahap pelaksanaan atau tindakan (*action*), (3) Tahap pengamatan (*Observation*), (4) Tahap perenungan (*Reflective*).

### E. D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut:

1. Aktifitas belajar matematika siswa mengalami peningkatan ditandai dengan jumlah siswa yang aktif lebih dari 40%.
2. Prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan ditandai dengan jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar lebih dari 60%.

### E. E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses dan hasil yang dicapai dipergunakan : Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa

Nilai ulangan harian matematika siswa di dapat dari nilai ulangan pada materi bilangan bulat yaitu materi sebelum dilakukannya penelitian ini. Nilai ulangan harian matematika siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester satu SDN Kampungdalem 1 tahun ajaran 2015/2016. Nilai ini kemudian dijadikan prestasi awal dalam penelitian.

Dari ulangan harian yang dilakukan oleh siswa VI semester satu SDN Kampungdalem 1, tahun ajaran 2015/2016 pada materi pengukuran berat diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,37 dan persentasenya siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 33,33%.

### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Data Aktifitas Belajar Matematika Siswa

Data aktifitas belajar matematika siswa diperoleh melalui lembar observasi. Hasil observasi ini kemudian dianalisis untuk melihat aktifitas-aktifitas apa saja yang muncul selama pembelajar-

ran matematika dengan metode permainan jual beli berlangsung.

Untuk melihat tingkat aktifitas belajar matematika siswa, selanjutnya dilakukan penskoran terhadap aktifitas-aktifitas yang muncul dengan cara menghitung persentase dari tiap-tiap aktifitas selama pembelajaran matematika dengan metode permainan berlangsung.

Persentase aktifitas belajar matematika siswa ini kemudian diinterpretasikan menurut kategori tingkat aktifitas yang dikemukakan oleh Yulianti (2005:25), yaitu :

Tabel 3.1 Tabel 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 belajar matematika siswa diperoleh melalui tes prestasi belajar. Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar matematika siswa ini kemudian diinterpretasikan menurut kategori prestasi belajar yang dikemukakan oleh Djamarah dan Aswan (2002:121), yaitu :

Tabel 3.2 Tabel Kategori Tingkat Prestasi Belajar

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

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Observasi

Pada observasi awal yang telah dilakukan melalui diskusi dengan observer diketahui pada pelajaran matematika di SDN Kampungdalem 1 diperoleh informasi bahwa aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa masih rendah terutama di kelas VI, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pengukuran berat.

## 2. Siklus I

### a. Perencanaan

Berdasarkan permasalahan melalui data pada observasi awal, kemudian dibuat perencanaan tindakan untuk siklus I. Adapun tahap perencanaan tindakan untuk siklus I adalah:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran
- 2) Menyusun aturan permainan
- 3) Membuat soal tes prestasi belajar matematika siswa yang memuat materi tentang pengukuran berat.
- 4) Membuat lembar observasi dan jurnal siswa.
- 5) Mempersiapkan sumber, alat dan bahan berupa buku paket matematika kelas VI, LKS, kartu peranan sebagai penjual dan pembeli, uang mainan, timbangan, buku, pensil, ball-point, tas dan penggaris yang akan digunakan sebagai barang dagangan.
- 6) Mempersiapkan foto untuk dokumentasi.

### b. Tindakan dan Observasi

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa tanggal 10agustus, 2016 pukul 07.00-08.20. Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta beberapa siswa maju ke depan kelas untuk menceritakan pengalaman dalam mengukur suatu berat. Misalnya mengukur berat badan, mengukur tinggi badan, membandingkan berat benda sejenis dan tidak sejenis, mengidentifikasi jenis-jenis suatu benda kedalam ukuran berat, mengurutkan benda yang paling ringan hingga paling berat. Namun beberapa menit berlalu tidak ada satu pun siswa yang memberanikan diri untuk ke depan kelas, guru mempertegas kembali dengan memanggil nama siswa secara acak. Baru setelah itu siswa mau bercerita di depan kelas dengan malu-malu.

Setelah siswa mempunyai gambaran mengenai kegiatan pengukuran, guru melakukan tanya jawab yang mengarahkan siswa ke dalam materi. Misalnya "Ibu membeli 2 karung beras masing-masing beratnya 50 Kg, berapakah jumlah berat keseluruhan karung beras tersebut?". Tanya jawab terus dilakukan sampai siswa dapat menjabarkan konsep jumlah barang ke dalam suatu rumus. Kemudian guru memberikan satu contoh. Dan contoh tersebut guru menginformasikan mengenai identifikasi jenis-jenis suatu benda kedalam ukuran berat.



Pertemuan pertama ditutup dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, mengungkapkan gagasan mengenai permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan dalam permainan pengukuran. Pada pertemuan pertama ini, aktifitas belajar matematika masih di dominasi oleh guru dan sesekali mengungkapkan gagasan.

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada Kamis tanggal 19 Agustus 2016 pukul 07.00-08.20. Pertemuan ke dua ini adalah pelaksanaan dari permainan pengukuran. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu guru bersama siswa menyiapkan tempat, sumber. Bahan dan alat yang akan digunakan. Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok satu kelompok terdiri dengan 4-5 orang siswa. Secara berkelompok siswa bermain pengukuran suatu benda dengan membagi peran, dua orang sebagai pengukur dan dua orang sebagai pencatat pengukuran. Kemudian melakukan pengukuran dengan menggunakan kesetaraan satuan dalam perhitungan. Sebagai acuan dalam bermain, siswa diberikan format tabel dalam aturan permainan yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya.

Setelah permainan usai, siswa bersama kelompoknya mendiskusikan catatan yang diperoleh selama permainan. Guru dengan teliti memeriksa hasil dari permainan, memeriksa tabel dan menyesuaikan dengan peran yang dimainkan. Kemudian guru membahas beberapa catatan yang dibuat oleh siswa tersebut dan bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada pertemuan ke dua ini aktivitas belajar matematika siswa sudah tampak. Aktivitas yang dapat diamati adalah membaca aturan permainan dan buku-buku yang menunjang dalam melaksanakan permainan, ikut serta dalam melakukan permainan serta berkerja sama dengan siswa lain dalam kelompoknya. Selama permainan pengukuran berlangsung keadaan kelas tidak terlalu tertib. Terdapat siswa yang mengobrol, corat-coret dan melamun. Sebagian siswa lain asyik dengan permainannya sendiri yang keluar dari aturan yang telah diterapkan.

Pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 21 Agustus 2016, ini adalah pertemuan terakhir pada siklus I. Untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa diadakan tes prestasi belajar matematika siswa yang pertama

#### c. Aktifitas Belajar Matematika Siswa

Selama pembelajaran berlangsung pada siklus I, observer melakukan observasi yang dilakukan siswa di kelas melalui pretes dan postes, dapat terlihat bahwa aktifitas belajar matematika siswa belum optimal. Ke sepuluh aktifitas belajar matematika siswa belum semuanya dapat dilakukan oleh siswa. Terutama untuk aktifitas menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat sebesar 11,11%, mengungkapkan gagasan 25,93% dan membaca aturan permainan dan buku sebesar 29,63%. Aktifitas lainnya sudah tergolong ke dalam kategori sedang.

#### d. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan tes prestasi belajar matematika siswa pada siklus I diperoleh data prestasi belajar matematika siswa dengan nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 50,37 pada ulangan harian meningkat menjadi 69,62 pada prestasi belajar matematika siswa siklus I dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 33,33% pada ulangan harian meningkat menjadi 88,88% pada prestasi belajar matematika siswa siklus I.

#### e. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I diketahui kesan dan pesan yang dirasakan oleh siswa melalui jurnal siswa. Dari jurnal siswa diperoleh pendapat bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran matematika dengan metode permainan pengukuran. Siswa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu serius tetapi tetap dapat berkonsentrasi sehingga dapat menambah wawasan. Saran yang diajukan untuk pertemuan berikutnya adalah permainan sebaliknya dilakukan di luar kelas dan soal yang diberikan tidak terlalu banyak dan sulit.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I ternyata belum seluruhnya siswa mengikuti permainan dan pemanfaatan waktu yang digunakan kurang efektif. Upaya yang dapat guru lakukan

adalah dengan merombak kelompok menjadi heterogen dan guru bersifat lebih tegas agar siswa lebih serius dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa terlihat berkerja sama dengan temannya saat mengerjakan tes. Dalam hal ini guru perlu memberikan sanksi untuk siswa yang berkerja sama saat mengerjakan tes. Hal-hal lain yang perlu diperbaiki oleh guru diantaranya adalah memberikan informasi mengenai tujuan dari permainan, memberikan penghargaan untuk siswa yang aktif, membimbing siswa dalam diskusi, lebih teliti dalam memeriksa, membalas dan menyimpulkan hasil dari permainan.

### 3. Siklus II

#### a. Perencanaan

Berdasarkan hasil tes prestasi belajar matematika siswa dan refleksi pada siklus I, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan metode permainan jual beli. Dengan demikian perencanaan tindakan untuk siklus II adalah sebagai berikut :

1. Menyusun rencana pembelajaran.
2. Menyusun aturan permainan
3. Membuat soal tes prestasi belajar matematika siswa.
4. Membuat lembar observasi
5. Mempersiapkan sumber, alat dan bahan berupa buku paket matematika kelas VI, LKS, kartu peranan sebagai pedagang dan pembeli serta uang mainan.
6. Mempersiapkan foto untuk dokumentasi

#### b. Tindakan dan observasi

Pertemuan ke keempat dilaksanakan pada hari senin tanggal 6 september 2016 pukul 07.00-08.20. Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta siswa untuk menceritakan pengalamannya berbelanja di pasar?. Tanpa disebutkan nama, siswa bergantian maju ke depan kelas untuk menceritakan pengalamannya. Kemudian guru melakukan Tanya jawab mengenai aktifitas berbelanja di pasar untuk mengetahui pemahaman siswa tentang cara menghitung berat suatu benda dan perbandingan berat beberapa buah benda. Siswa terlihat antusias dalam menjawab setiap soal yang dikemukakan oleh guru. Terlihat dari siswa yang menunjuk tangan dan saling berebut dalam menjawab. Kemudian guru memberikan satu contoh.

Guru membiarkan siswa mengerjakan contoh tersebut dengan bantuan buku-buku yang menunjang. Setelah dianggap cukup guru bersama siswa membahas soal tersebut hingga benar-benar paham mengenai satuan berat, ton, kwintal, kg, dag, gram, cm, mg.

Pertemuan keempat ditutup dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, mengungkapkan gagasan permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas untuk menyiapkan sumber, bahan dan alat yang akan digunakan dalam permainan jual beli.

Pada pertemuan keempat ini, aktifitas belajar matematika siswa terlihat aktif dimulai dari mendengarkan penjelasan guru, mengungkapkan gagasan, mengerjakan soal dan menyimpulkan materi.

Pertemuan ke lima dilaksanakan pada hari selasa tanggal 14 september 2016 pukul 07.00-08.20. Pertemuan ini adalah pelaksanaan permainan jual beli. Walaupun dilaksanakan di dalam ruangan siswa tetap semangat dalam melaksanakan permainan. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu guru memberikan informasi mengenai tujuan dari permainan kemudian bersama siswa menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat yang akan digunakan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. Secara berkelompok siswa bermain jual beli dengan membagi peran, satu orang sebagai penjual, satu orang sebagai pelayan toko dan dua orang sebagai konsumen kemudian melakukan permainan dengan uang mainan sebagai alat pembayarannya. Sebagai acuan dalam bermain, siswa diberikan format table dalam aturan permainan yang harus diisi sesuai dengan peran yang dimainkannya. Siswa tampak menghayati peran yang dimainkannya, di sela permainan terdengar siswa mengungkapkan gagasannya kepada guru "Nanti kalau saya besar saya mau jadi Pedagang, bu?".

Setelah permainan usai, siswa bersama kelompoknya mendiskusikan catatan yang diperoleh selama permainan. Guru dengan teliti memeriksa hasil dari permainan, memeriksa tabel dan menyesuaikan dengan peran yang dimainkan. Kemudian guru membahas beberapa catatan

yang dibuat oleh siswa tersebut dan bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pada pertemuan kelima ini aktifitas belajar matematika siswa sudah aktif. Selama permainan berlangsung keadaan kelas terlihat tertib. Siswa mulai asyik dengan permainannya dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan.

Pertemuan ke enam pada hari sabtu tanggal 18 september 2016 pukul 08.20-09.40 ini adalah pertemuan terakhir pada siklus II maka untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa diadakan tes prestasi belajar matematika yang ke dua.

c. Aktifitas belajar matematika siswa

Selama pembelajaran berlangsung pada siklus II, observer melakukan observasi yang dilakukan siswa di kelas. Beberapa aktifitas yang mengalami peningkatan terutama pada aktifitas mengungkapkan gagasan sebesar 55,56%, menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat sebesar 66,67%, membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 74,04%. Dengan demikian aktifitas belajar matematika siswa yang diamati masuk ke dalam kategori sedang.

d. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan tes prestasi belajar matematika siswa pada siklus II diperoleh data prestasi belajar matematika siswa dengan nilai rata-rata kelas dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar. Dapat dilihat adanya perubahan nilai rata-rata kelas dari 66,11 (Siklus I) meningkat menjadi 73,51 (Siklus II) dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 62,69% (Siklus I) meningkat menjadi 100% (Siklus II). Peningkatan ini cukup memuaskan karena persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 100% termasuk kategori istimewa

e. Refleksi

Pesan dan kesan yang dirasakan oleh siswa diberikan jurnal siswa. Dan jurnal siswa diperoleh pendapat bahwa sebagian besar siswa menyenangi pembelajaran matematika dengan metode permainan.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, aktifitas dan prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang memuaskan dan indikator

sudah dapat tercapai. Dengan demikian, penelitian ini terhenti pada siklus II.

## B. Pembahasan

Berdasarkan data yang didapat dari observasi, Secara umum aktivitas belajar matematika siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Aktivitas belajar matematika siswa yang masih rendah pada siklus I antara lain menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 11,11%, mengungkapkan gagasan sebesar 25,93% dan membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 29,63% aktivitas-aktivitas tersebut tergolong ke dalam kategori kurang.

Sementara pada siklus II, aktivitas belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 66,67%, mengungkapkan gagasan sebesar 55,56% dan untuk aktivitas membaca aturan permainan dan buku-buku mengalami peningkatan yaitu sebesar 74,04% yang tergolong ke dalam kategori sedang.

Dengan demikian seluruh aktivitas belajar matematika siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,62 mengalami peningkatan sebesar 3,89 pada siklus II menjadi 73,51

Selain itu rata-rata kelas diperoleh pula persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 88,88% meningkat menjadi 100% pada siklus II. Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar ini kemudian meningkat lagi menjadi 100% yang termasuk dalam kategori Istimewa.

## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan di kelas VI SDN Kampungdalem 1, pada pembelajaran Matematika, mendorong siswa melakukan aktivitas belajar mengajar dengan baik sehingga memacu siswa untuk memperoleh prestasi belajar yang memuaskan. Dari 10 aktivitas yang diamati, 7 diantaranya sudah tergolong ke dalam kategori sedang dan 3 diantaranya termasuk ke dalam kategori kurang. Ketiga aktivitas tersebut naik secara bertahap pada setiap siklusnya, ketiga aktivitas tersebut adalah menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 25,93%,

mengungkapkan gagasan sebesar 11,11% dan membaca aturan permainan dan buku-buku sebesar 29,63% dan masing-masing mengalami peningkatan, menjadi menyiapkan tempat, bahan dan alat sebesar 55,56%, mengungkapkan gagasan sebesar 66,67% dan untuk aktivitas membaca aturan permainan dan buku-buku mengalami peningkatan yaitu sebesar 74,04%.

Berdasarkan data prestasi belajar matematika siswa diperoleh nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69,62 meningkat menjadi 73,51 pada siklus II. Presentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan juga meningkat pada siklus I sebesar 88,88% (Kategori Baik), meningkat menjadi 100% (Kategori Istimewa) pada siklus II.

Dengan demikian metode permainan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa SDN Kampungdalem 1 kelas VI Semester satu Tahun Pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan jurnal siswa diketahui dengan penggunaan metode permainan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, belajar tidak terlalu tegang namun tetap berkonsentrasi. Siswa lebih cepat mengerti konsep Geometri dan pengukuran dengan menghayati peran yang dimainkan.

#### **Saran-saran**

1. Metode permainan cepat digunakan guru sebagai variasi dalam metode pembelajaran
2. Dalam penggunaannya, sebaiknya guru merencanakannya dengan tujuan yang jelas, mempersiapkan hal-hal yang akan digunakan dengan maksimal, membantu siswa dalam melaksanakan permainan dan meminimalkan resiko buruk yang akan terjadi. Dengan demikian waktu yang digunakan dapat efisien dan permainan yang digunakan dapat efektif dan bermanfaat.
3. Dalam penyampaiannya guru harus tegas dan kreatif agar siswa tetap berada dalam aturan permainan yang ditetapkan dan memperbanyak latihan-latihan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.,dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Burhan Mustakim dan Ary Astuti. *Buku Paket Mata Pelajaran Matematika Untuk SD Kelas IV*. Departemen Pendidikan Nasional.

Djaramah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Madya, Suarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP - Yogyakarta.

Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Grafindo.

Sudjana. 2000. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production

Suherman dan Sukajaya. 1990. *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung : Wijaya Kusuma.