

PENINGKATAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH DENGAN MODEL PERMAINAN LACAK KARTU BILANGAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 011 TITIAN RESAK

SRI LESTARI

SD Negeri 011 Titian Resak

e-mail: srilestari0209@gmail.com

ABSTRAK

Untuk dapat mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengar, melihat, bertanya, dan mendiskusikannya dengan orang lain. Tidak hanya itu, siswa perlu "melakukannya", yang menggambarkan sesuatu dengan caranya sendiri, menunjukkan misalnya, mencoba untuk mempraktikkan keterampilan dan tugas yang membutuhkan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: (a) Ingin tahu seberapa besar pemahaman dan penguasaan mata pelajaran MATEMATIKA setelah penerapan permainan lacak kartu bilangan. (b) Ingin tahu pengaruh motivasi siswa setelah penerapan permainan lacak kartu bilangan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat fase: desain, aktivitas dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas III. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari analisis ditemukan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, yaitu siklus pertama (42,85%), siklus kedua (89,28%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode pengajaran berbasis permainan lacak kartu bilangan dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar kelas III, dan model ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika.

Kata kunci: pembelajaran matematika, pengajaran berbasis permainan lacak kartu bilangan

PENDAHULUAN

Dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan Nasional yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya maka sangat dibutuhkan peran pendidik yang profesional. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, jabatan guru sebagai pendidik merupakan jabatan professional. Untuk itu profesionalisme guru dituntut agar terus berkembang sesuai dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan masyarakat termasuk kebutuhan terhadap sumberdaya manusia yang berkualitas dan memiliki kapabilitas untuk mampu bersaing baik regional, nasional maupun internasional.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mutu pendidikan kita masih sangat rendah dan tertinggal dibanding negara tetangga. Rendahnya kualitas pendidikan yang dimaksud antara lain :

1. Kemampuan siswa dalam menyerap mata pelajaran yang diajarkan guru tidak maksimal.
2. Kurang sempurnanya pembentukan karakter yang tercermin dalam sikap dan kecapan hidup yang dimiliki oleh setiap siswa.
3. Rendahnya kemampuan membaca, menulis dan berhitung siswa terutama di tingkat dasar.

(hasil studi internasional yang dilakukan oleh organisasi Internasional Education Achievement, 1999)

Sehubungan dengan hal tersebut maka tiga aspek kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa SD, yaitu membaca, menulis dan berhitung. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suradi (Kartika & others, 2012) bahwa pemahaman konsep operasi hitung berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa di sekolah dasar. Dari ketiga aspek tersebut pada siswa SDN 011 Titian Resak Kecamatan Seberida Kabupaten Indra Giri Hulu yang paling bermasalah adalah aspek berhitung.

Pelajaran berhitung secara garis besar dibagi menjadi empat macam, yaitu : Penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian (Supriyati, 2013). Dari garis besar tersebut terdapat temuan bahwa rata-rata siswa kelas III SDN 011 Titian Resak Kecamatan Seberida – Indragiri Hulu mengalami kedala pada pembelajaran operasi hitung bilangan cacah.

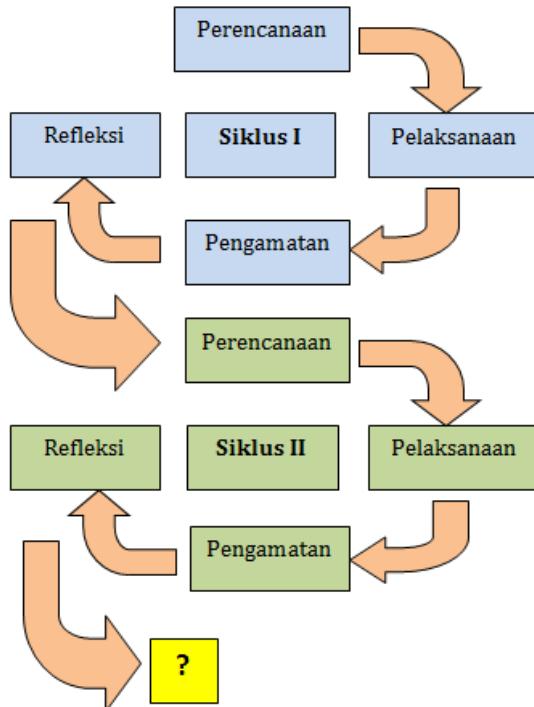
Berdasarkan temuan tersebut peneliti berinisiatif untuk pembelajaran operasi hitung bilangan cacah dengan cara permainan lacak kartu bilangan agar siswa dapat secara aktif, dan menyenangkan tanpa adanya tekanan dalam belajar, serta meningkatkan kreatifitas siswa sehingga hasil dari proses belajar menjadi maksimal. (<http://gurubelajarnulis.blogspot.com>)

Penerapan permainan lacak kartu bilangan sangat cocok diterapkan pada operasi hitung bilangan cacah terutama pada operasi perkalian. Model permainan lacak kartu bilangan akan menggugah siswa kelas III SDN 011 Titian Resak Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu untuk lebih mencintai Matematika yang selama ini sulit dipahami dan kurang berhasil. Model permainan lacak kartu bilangan menanamkan konsep belajar dengan pemahaman tinggi serta menyenangkan melalui permainan yang menarik. (<http://gurubelajarnulis.blogspot.com>)

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas menggambarkan suatu proses yang dinamis meliputi aspek perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang merupakan langkah berurutan dalam satu siklus atau daur yang berkembang dengan siklus berikutnya. Setiap siklus mempunyai tahapan dan urutan yang sama. Tahap pelaksanaan PTK digambarkan dalam bentuk spiral seperti gambar berikut ini.

Gambar tahapan pelaksanaan PTK.



Gambar 1. Skema Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian Tindakan kelas ini dipilih karena ada masalah didalam kelas yang ada hubungannya dengan proses pembelajaran Matematika terutama tentang operasi hitung bilangan cacah khususnya perkalian di kelas III SD Negeri 011 Titian Resak Kecamatan Seberida Kab. Indragiri Hulu tahun pelajaran 2019/2020.

Metode Penelitian ini meliputi :

1. Rancangan Penelitian
2. Subjek penelitian
3. Instrumen penelitian

4. Pelaksanaan penelitian
5. Metode pengumpulan data, dan
6. Teknik analisa data.

Menurut Wardani (2003: 14), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 011 Titian Resak Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu tahun pelajaran 2019-2020. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi, tes hasil belajar siswa, dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diproleh berupa lembar observasi pengamatan aktifitas guru dan aktifitas siswa pada setiap siklus , hasil tes kemampuan siswa pada setiap siklus dan data tanggapan siswa (angket pada setiap siklus).

1. Data lembar observasi diambil dari dua lembar pengamatan yaitu :
 - a. Data pengamatan aktifitas guru digunakan untuk mengetahui aktifitas selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model permainan lacak kartu bilangan.
 - b. Data pengamatan aktifitas siswa digunakan untuk mengetahui aktifitas siswa dengan menerapkan model permainan lacak kartu bilangan itu berlangsung.
2. Dari hasil tes kemampuan siswa digunakan utnuk mengetahui kemampuan siswa dengan menerapkan model permainan lacak kartu bilangan.
3. Data tanggapan siswa (angket) digunakan untuk mengetahui efisiensi proses belajar mengajar dengan menerapkan model permainan lacak kartu bilangan pada setiap siklus. Hasil penelitian disajikan dalam dua siklus.

Siklus I

Siklus pertama dilaksanakan pembelajaran operasi hitung bilangan cacah dengan model permainan lacak kartu bilangan sebagai berikut :

1. Pada awal pelaksanaan pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mengulang fakta dasar perkalian.
2. Pada Kgiatan inti atau pelaksanaan model permainan lacak kartu bilangan guru menjelaskan tentang :
 - a. Pembentukan kelompok
 - b. Cara bermain
 - c. Cara memberi skor
 - d. Bermain lacak kartu bilangan

Berdasarkan hasil pengamatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I yang menggunakan model permainan lacak kartu bilangan. Aspek – aspek yang mendapat kriteria kurang adalah sebagai berikut :

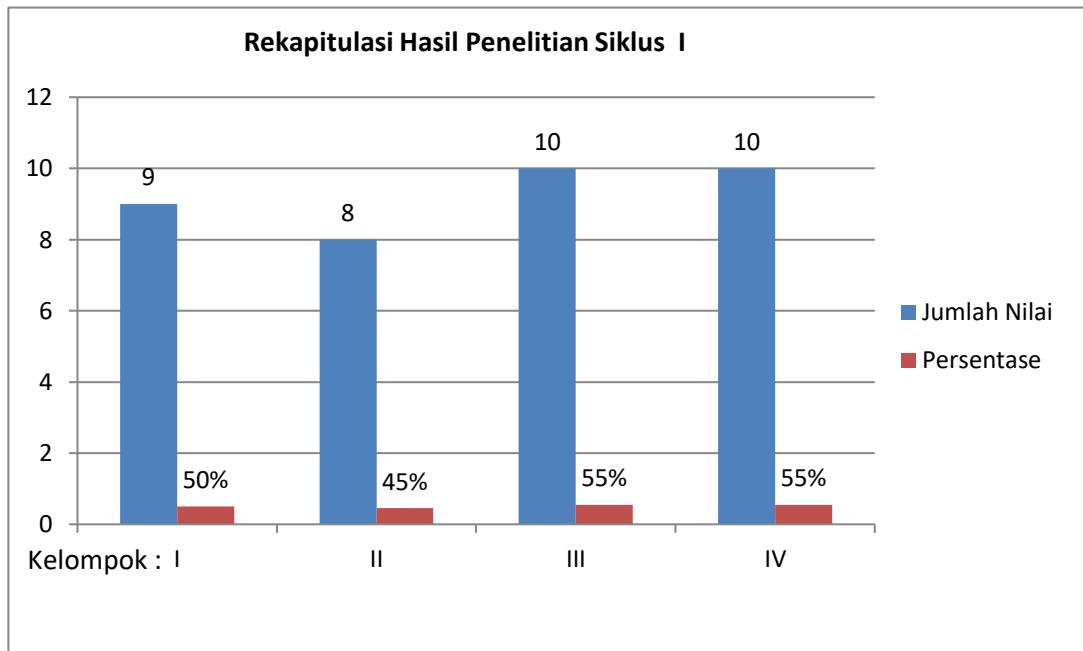
- Siswa memperhatikan yang diberikan oleh guru
- Siswa mencatat hal – hal penting ketika proses belajar belajar berlangsung.

Dua aspek tersebut merupakan kelemahan yang terjadi pada siklus I. Aspek –aspek tersebut dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil Penelitian Pembelajaran Model Lacak Kartu Bilangan Siklus I

| KELOMPOK | Jumlah Nilai | Percentase |
|-----------------|---------------------|-------------------|
| I | 9 | 50 % |
| II | 8 | 45 % |
| III | 10 | 55 % |
| IV | 10 | 55 % |

Keterangan : $\text{Persentase} = \frac{\text{JumlahNilai}}{\text{JumlahSeharusnyaBenar}} \times 100\%$



Gambar 2. Grafik Hasil Penelitian Siklus I

Dari data diatas dapat dipaparkan bahwa upaya mengoptimalkan pembelajaran operasi hitung bilangan cacah tentang perkalian dengan menggunakan permainan lacak kartu bilangan masih belum memenuhi harapan. Tidak satu kelompokpun dapat menyelesaikan semua soal dengan benar. Hasil nilai pada siklus I ini masih jauh dari yang diinginkan, rata nilai hanya masuk pada category dibawah 60 %

Siklus II

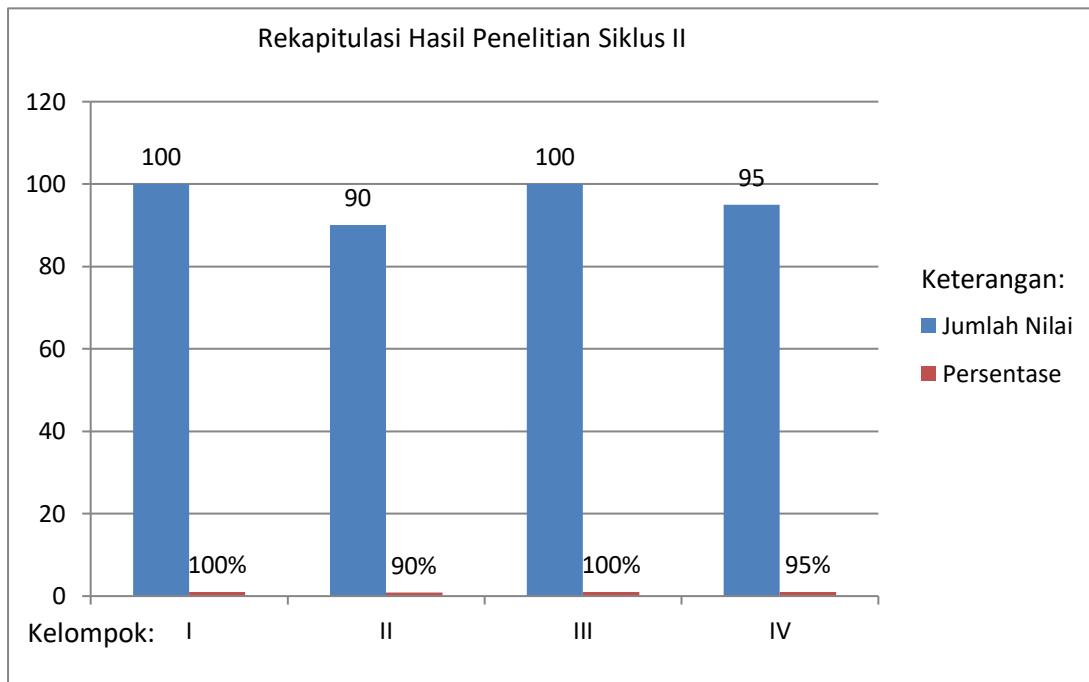
Pada siklus ini guru menjelaskan sarana dan cara berlomba. Adapun sarana berlomba yang digunakan adalah :

- Kartu untuk guru
- Kartu untuk siswa
- Kartu untuk kelompok

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penelitian Pembelajaran Model Permainan Lacak Kartu Bilangan Siklus II

| KELOMPOK | Jumlah Nilai | Persentase |
|----------|--------------|------------|
| I | 100 | 100 % |
| II | 90 | 90 % |
| III | 100 | 100 % |
| IV | 95 | 95 % |

Keterangan : $\text{Persentase} = \frac{\text{JumlahNilai}}{\text{JumlahSeharusnyaBenar}} \times 100\%$



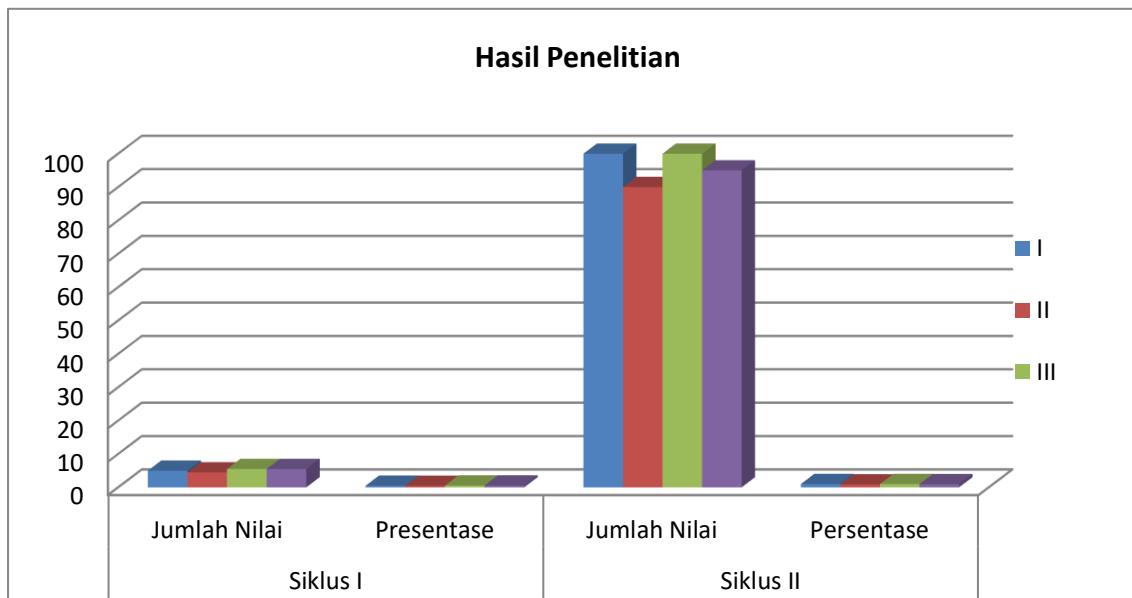
Gambar 3. Grafik Hasil Penelitian Siklus II

Dari data diatas dapat dipaparkan bahwa upaya mengoptimalkan pembelajaran operasi hitung bilangan cacah tentang perkalian dengan menggunakan model permainan lacak kartu bilangan mengalami pernkingatan yang sangat tajam. Hasil tersebut dapat dilihat pada hasil yang didapat siswa sangat memuaskan.

Tabel 3. Hasil Penelitian Nilai

| KELOMPOK | Siklus I | | Siklus II | |
|----------|--------------|------------|--------------|------------|
| | Jumlah Nilai | Presentase | Jumlah Nilai | Persentase |
| I | 5 | 50 % | 100 | 100 % |
| II | 4,5 | 45 % | 90 | 90 % |
| III | 5,5 | 55 % | 100 | 100 % |
| IV | 5,5 | 55 % | 95 | 95 % |

Dari data pada tabel di atas dapat diketahui dan disimpulkan bahwa hampr semua kelompok mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yang sangat memuaskan.



Gambar 3. Grafik Hasil Penelitian Siklus II

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model permainan lacak kartu bilangan berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran operasi bilangan cacah. Berdasarkan seluruh pembelajaran operasi dan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut Model permainan lacak kartu bilangan dapat membuat siswa senang belajar berhitung karena mempermudah memahami konsep perkalian. Model permainan lacak kartu bilangan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung bilangan cacah (perkalian dua bilangan satu angka, dimana hasilnya sampai dengan 100)

DAFTAR PUSTAKA

- A, Suharjana. (2009). *Pemanfaatan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Model Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas
- Mulyana, A. (2001). *Rahasia Matematika*. Surabaya : Edutama Mulia
- Supriyati. (2013). Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Metode Demonstrasi Kartu Bilangan Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas 2 Semester I SD Negeri Tlogoayu Tahun 2012/2013. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar PSKGDJ FKIP-UKSW
- Wardani, I.G.A.K, Wahidit Kuswaya, Nasoetion Noehi. (2003). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Pusat Penerbit UT
- Wibawa, Basukio. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional