

PENGGUNAAN PERMAINAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SD NEGERI JARAKAN

THE USING OF QUESTION TAG CARDS TO GET THE BENEFIT TOW ARDS LEARNING MATH IN SD NEGERI JARAKAN.

Oleh: Diana Sulastry Bethan, Universitas Negeri Yogyakarta, Dian_Bethan@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui permainan kartu soal di kelas III C SD Negeri Jarakan, Sewon, Bantul, Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III C yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu soal dapat meningkatkan hasil belajar matematika di kelas III C SD Negeri Jarakan. Pada pra siklus ada 2 siswa (7%) yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 20,31, pada siklus I meningkat menjadi 11 siswa (39%) yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 55,53 dan pada siklus II meningkat menjadi 21 siswa (75%) yang berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata 78,2. Hal itu didukung oleh peningkatan aktivitas guru dari 83% pada siklus I menjadi 92%.

Kata kunci : permainan kartu soal, hasil belajar matematika.

Abstract

The aim of this research was to get the result learning of math at class III-C in SD Negeri Jarakan, Sewon, Bantul, Yogyakarta. This research was class action research. The subject of this research were 28 students. The technical of collecting data were test and observation. The technical of data analysis used qualitative and quantitative. The result showed that the using of question tag cards for students, can get the result learning of math at class III-C. On pra-cycle, there were 2 students (7%) who reaches the minimal criteria of completeness with average 20,31. On first-cycle, there were 11 students (39%) who reached the minimal criteria of completeness with average 55,53. Then, on second-cycle more than 21 students (75%) reaches more in the minimal criteria of completeness with average 78,2. These supporting by some positive things, such as; the progress in teaching learning process on first-cycle (83% - 92%).

Key words : The using of question tag cards, the result learning of math.

PENDAHULUAN

Endang Setyo Winarni dan Sri Harmini (2012: 1) mengatakan bahwa untuk memahami matematika dan dapat menyelesaikan masalah diperlukan adanya penguasaan terhadap konsep yang lebih baik. Untuk menyelesaikan masalah dengan tepat dan benar diperlukan kemampuan memahami masalah dan dapat mengungkapkan kembali masalah yang diselesaikan, membuat rencana penyelesaian, mengkaji langkah-langkah penyelesaian, dan membuat dugaan dari informasi yang tidak lengkap. Kegiatan berfikir seperti yang dijelaskan di atas adalah kegiatan berpikir kritis. Dalam proses penyelesaian masalah matematika di sekolah anak-anak-anak masih belum dapat menyelesaikan masalah matematikadengan tepat dan mengungkapkan kembali masalah yang telah diselesaikan oleh mereka.

Muchtar A. Karim dkk (1996: 20-21) mengatakan umumnya anak SD di Indonesia berumur 7 sampai 12 tahun. Pada umur ini anak masuk dalam tahap operasional konkret. Selama tahap ini anak mengembangkan konsep dengan menggunakan benda-benda kongkret untuk menyelidiki hubungan dan model-model abstrak. Proses pembelajaran di SD guru belum menggunakan benda-benda kongkret untuk menjelaskan kepada anak tentang suatu konsep dari materi tertentu.

Heruman (2014: 87) menjelaskan bahwa pengenalan bangun datar di SD bukan merupakan materi yang sulit diajarkan. Seharusnya pengenalan bangun datar di SD hanya ditekankan pada pengenalan bentuk bangun serta menganalisis ciri bangun datar tersebut melalui pengamatan langsung, tetapi proses pengenalan

bangun datar di SD biasanya guru langsung memberikan informasi tentang bangun datar tersebut atau siswa diminta untuk mencari tahu di buku tanpa melalui pengamatan bangun datar tersebut.

Dari permasalahan di atas, maka seharusnya guru mampu mengelola pembelajaran pada materi luas dan keliling bangun datar secara efektif dan menyenangkan. Salah satunya menggunakan media permainan kartu soal agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi menghitung luas dan keliling bangun datar. Kartu soal tersebut digunakan pada saat proses pembelajaran. Dengan begitu siswa akan merasa senang untuk mengikuti pembelajaran matematika dan merasa tertantang untuk mendapatkan nilai yang lebih baik lagi karena dalam proses pembelajarannya juga terdapat permainan yang menuntut adanya persaingan antar siswa di dalam kelas karena salah satu sifat anak SD adalah senang bermain. Dengan begitu mereka akan lebih mengingat materi yang disampaikan guru.

Proses pembelajaran matematika juga harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak SD. Pada masa ini, anak masuk dalam tahap operasional konkret, jadi pada saat melakukan proses pembelajaran guru harus dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembang anak SD misalnya dalam proses pembelajaran guru menggunakan alat peraga untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk menerima pembelajaran yang disampaikan guru dengan baik sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

Dalam mata pelajaran matematika pada materi luas dan keliling bangun datar di SD,

diharapkan siswa dapat menentukan luas dan keliling dari sebuah bangun datar dan diharapkan hasil pembelajarannya sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pada kenyataannya siswa masih mendapatkan nilai rendah untuk materi tentang luas dan keliling bangun datar. Pada saat melakukan pretes pada siswa kelas 3C di SDN Jarakan sebanyak 28 siswa, siswa yang mendapatkan nilai di atas standar KKM sebanyak 2 siswa dan siswa yang lainnya mendapatkan nilai di bawah standar KKM yang ditentukan sekolah.

Agar tujuan pembelajaran matematika pada materi luas dan keliling bangun datar dapat dicapai secara optimal, maka seharusnya guru mampu mengelola pembelajaran pada materi luas dan keliling bangun datar secara efektif dan menyenangkan. Salah satunya menggunakan media permainan kartu soal. Anak didik menganggap bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang susah dan menjemukan karena di dalam pembelajaran matematika anak harus berpikir keras. Selain itu guru masih menyampaikan pembelajaran yang sulit dimengerti siswa, masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan misalnya guru belum menggunakan permainan kartu soal pada kegiatan pembelajaran. Padahal di usia SD anak-anak masih senang bermain.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas

Waktu dan Tempat Penelitian

Sekolah yang akan menjadi tempat penelitian adalah kelas 3C di SDN Jarakan yang

terletak di Jalan Bantul Kilometer 4,5 Kweni, Panggunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta. Waktu pelaksanaan siklus I penelitian ini adalah pada akhir bulan Juni dan pelaksanaan siklus II penelitian ini adalah akhir bulan Agustus.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 3C SDN Jarakan yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 11 perempuan. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah hasil belajar matematika pada materi bangun datar.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan model penelitian menurut Kemmis dan Mc Taggart.

1. Tahap Perencanaan

Tahap ini merupakan tahapan awal dari penelitian tindakan kelas. Peneliti meminta ijin di SD Negeri Jarakan Bantul, untuk melakukan observasi dan wawancara

2. Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan

a. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu soal dalam pembelajaran matematika dengan materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang.

b. Tahap Pengamatan atau Observasi

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Kejadiannya adalah mencatat gejala yang muncul baik yang mendukung maupun yang menghambat selama pembelajaran berlangsung selain itu kegiatan yang dilakukan pada saat pengamatan adalah mengidentifikasi hambatan, kekurangan, dan kegagalan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan pada akhir siklus. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi segala sesuatu yang menjadi penyebab hambatan terlaksananya proses pembelajaran pada pelaksanaan tindakan melalui kegiatan menganalisis apa yang telah dilaksanakan, mengulas dan membahas perbedaan antara rencana pelaksanaan tindakan, menyimpulkan informasi yang telah diperoleh. Jika kriteria keberhasilan pada siklus I belum tercapai, maka peneliti akan melanjutkan ke siklus II dengan langkah-langkah tindakan yang sama.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes isian. Bentuk ini dipilih karena penilaiannya lebih cepat dan mudah. Tes ini dilakukan pada akhir pembelajaran matematika.

2. Observasi

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Kejadiannya adalah mencatat gejala yang muncul baik yang mendukung maupun menghambat yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Teknik Analisis Data

1. Teknik analisis data kualitatif

Data kualitatif adalah data berupa informasi berbentuk kalimat yang berasal dari hasil observasi proses pembelajaran menggunakan permainan kartu soal. Data pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan yang terdapat di lembar observasi dianalisis secara

deskriptif kualitatif untuk tiap siklus yang berguna untuk rencana perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

2. Teknik analisis data kuantitatif

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu suatu metode yang menggunakan data yang diperoleh dari hasil tes yang diadakan setiap siklusnya dan setelah itu dilakukan perbandingan presentase nilai siswa sebelum dan sesudah melakukan tindakan dalam pembelajaran matematika.

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$= \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas Belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Model Kemmis dan Mc Taggart yang dikenal dengan model spiral. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan di setiap akhir siklus diadakan postes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Siklus II terdiri dari 2 pertemuan sama seperti siklus I. Untuk lebih jelasnya rincian pelaksanaan tindakan dapat dilihat pada pemaparan berikut ini.

Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan siklus I terdiri dari penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi, soal Postes dan pembuatan permainan kartu soal untuk pelaksanaan tindakan. Pembelajaran siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan dalam waktu 2 x 35 menit. Pada siklus I,

pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis, 25 Juni 2015 pada pukul 08:00-09:10 dan pertemuan kedua langsung dilanjutkan dihari yang sama pada pukul 09:30-10:30.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dengan satu RPP yang akan dijabarkan sebagai berikut. per

1. Pertemuan I

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan salam, berdoa, dan kemudian guru melakukan presensi kehadiran siswa dan mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran pada saat itu. Setelah itu dilanjutkan dengan apersepsi berupa pemberian contoh-contoh nyata dari bangun datar persegi dan persegi panjang .

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, guru memulai dengan memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari. Setelah itu guru membagi siswa menjadi 9 kelompok dan jumlah masing-masing kelompok sebanyak 3 orang. Kemudian guru membagikan permainan kartu soal kepada masing-masing kelompok, siswa diminta untuk mendengarkan penjelasan dari guru tentang tata cara dan peraturan dalam permainan kartu soal.

Proses permainan diawali dengan masing-masing siswa di setiap kelompok melempar dadu untuk menentukan siapa diantara mereka yang menjadi orang pertama yang memainkan permainan tersebut, yang berhak menjadi orang pertama adalah siswa yang mendapatkan angka terbesar yang ditunjukkan oleh dadu. Setelah itu orang pertama melempar dadu lagi untuk menjalankan pionir untuk menentukan soal mana

yang harus dikerjakan siswa, jika siswa dapat menjawab soal yang ada pada kartu soal tersebut maka siswa berhak mendapatkan kartu soal tersebut dan jika siswa tersebut tidak dapat menjawab soal yang ada pada kartu soal tersebut maka kartu soal tersebut disimpan kembali pada tempatnya dan permainan dilanjutkan lagi ke orang kedua. Langkah-langkah tersebut dilakukan terus menerus sampai permainan selesai. oleh siswa.

3. Penutup

Pada kegiatan penutup, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dari proses pembelajaran. Sebagai kegiatan penutup dari proses pembelajaran, guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama sebagai ungkapan rasa syukur mereka kepada Tuhan.

2) Pertemuan II

Pertemuan kedua pada siklus I ini adalah Postes. Kegiatan ini dimulai dengan guru menanyakan kembali tentang materi yang dipelajari pada pertemuan pertama. Setelah itu guru memberikan soal yang harus dikerjakan siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa mengerti dengan materi pembelajaran tentang luas dan keliling persegi dan persegi panjang dengan menggunakan permainan kartu soal.

a. Pengamatan

Kegiatan pengamatan pada penelitian ini dilakukan pada aktivitas guru dan siswa pada proses pembelajaran matematika dengan materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang dengan menggunakan permainan kartu soal.

a) **Aktivitas guru**

Observasi aktivitas guru dilakukan pada pertemuan I. Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I dalam proses pembelajaran menggunakan permainan kartu soal sudah sangat baik karena total skor dari semua aktivitas guru adalah 10 atau 83% dari skor maksimum 12.

b) **Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa Siklus I dilakukan dalam satu pertemuan di siklus I. Pada indikator yang pertama tentang mendengarkan penjelasan guru tentang penggunaan permainan kartu soal siswa mendapatkan skor 67 atau mencapai persentase 60% yang berarti baik, indikator selanjutnya tentang aturan permainan siswa mendapatkan skor 56 atau mencapai persentase 50% yang masuk dalam kategori sedang. Hal itu dikarenakan sebagian siswa yang tidak bertanya tentang aturan permainan yang belum mereka mengerti.

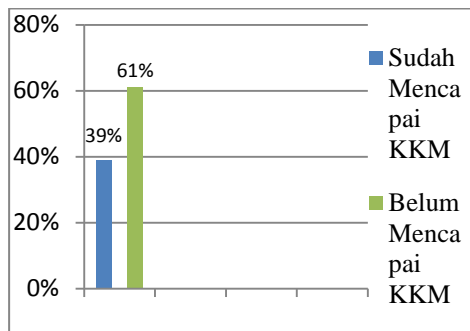
Indikator selanjutnya tentang kerjasama dalam kelompok siswa mendapatkan skor 67 atau mencapai persentase 60% yang dikategorikan baik, indikator selanjutnya tentang semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran mendapat skor 62 atau mencapai persentase 55%, hal itu terlihat pada saat proses pembelajaran menggunakan permainan kartu soal ada beberapa siswa yang tidak bersemangat mengikuti pembelajaran karena mereka kurang

mengerti tentang aturan dalam permainan kartu soal.

Pada indikator selanjutnya tentang kesungguhan dalam melakukan permainan siswa mendapatkan skor 58 atau mencapai persentase 52% yang termasuk dalam kategori baik, hal itu terlihat pada saat siswa melakukan permainan kartu soal siswa bersungguh-sungguh melakukan permainan kartu soal tersebut, akan tetapi ada beberapa siswa yang kurang bersungguh-sungguh pada saat melakukan permainan kartu soal.

Pada indikator selanjutnya tentang waktu pelaksanaan permainan siswa mendapatkan skor 50 atau mencapai persentase 45% yang dikategorikan sedang karena pada saat melakukan permainan guru belum memberikan batasan waktu dalam permainan sehingga pada saat melakukan permainan siswa tidak memperhitungkan waktu pada saat menjawab soal yang ada dalam kartu soal. Pada indikator yang terakhir siswa mendapatkan skor 82 atau mencapai persentase 73% yang dikategorikan baik.

Selain dari aktivitas guru dan aktivitas siswa, keberhasilan dari siklus I dapat dilihat juga pada hasil belajar siswa dari pelaksanaan postes. Hasil postes dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1. Diagram hasil belajar siklus I
b. Refleksi Siklus I

Refleksi pada siklus I dilakukan untuk membahas hal-hal tentang kekurangan dari proses pembelajaran matematika dengan materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang dengan menggunakan permainan kartu soal yang menjadi kendala pada siklus I. Kendala-kendala yang terjadi pada siklus I adalah:

1. Masih ada siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran menggunakan permainan kartu soal
2. Guru tidak memberikan batasan waktu dalam permainan kartu soal sehingga waktu untuk pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran tidak cukup yang menyebabkan kegiatan evaluasi belum terlaksana dengan baik.

Siklus II

a. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini materinya adalah luas dan keliling persegi dan persegi panjang.

1. Perencanaan

Rencana kegiatan pembelajaran pada siklus II hampir sama dengan perencanaan pada siklus I. Pelaksanaan kegiatan pada siklus II akan disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I maka peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan adalah peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), peneliti menyusun lembar observasi yang akan dilakukan, menyusun dan menyiapkan soal evaluasi untuk siswa, mempersiapkan permainan kartu soal, guru juga harus memberikan batasan waktu kepada siswa pada saat memainkan permainan kartu soal dan guru berusaha untuk membuat siswa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

a. Pertemuan Pertama

1. Tahap Pelaksanaan Tindakan

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan salam, berdoa, setelah berdoa guru melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran siswa dan mengetahui keadaan siswa serta mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran pada saat itu. Setelah itu dilanjutkan dengan apersepsi.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru memulai dengan menyampaikan bahwa pada hari itu mereka akan melakukan permainan kartu soal dengan materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang. Setelah itu guru membagi siswa ke dalam 9 kelompok. Setelah selesai membuat kelompok guru membagikan peralatan permainan kepada masing-masing kelompok. Guru menjelaskan kepada siswa tentang aturan permainan dan memberikan batasan waktu selama 40 menit kepada siswa untuk melakukan permainan kartu soal tersebut. Sebelum siswa melakukan permainan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk

bertanya tentang aturan permainan yang belum dimengerti. Siswa diharuskan menyelesaikan permainan berdasarkan waktu yang telah ditentukan oleh guru.

Proses permainannya sama dengan proses permainan pada siklus I, akan tetapi pada siklus II ini guru memberikan batasan waktu selama 40 menit dan permainan dikatakan selesai jika waktu permainan telah habis.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dari proses pembelajaran. Sebagai kegiatan penutup dari proses pembelajaran, guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama sebagai ungkapan rasa syukur mereka kepada Tuhan.

Pertemuan II

Pertemuan kedua pada siklus I ini adalah Postes. Kegiatan ini dimulai dengan guru menanyakan kembali tentang materi yang dipelajari pada pertemuan pertama. Setelah itu guru memberikan soal yang harus dikerjakan siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa mengerti dengan materi pembelajaran tentang luas dan keliling persegi dan persegi panjang dengan menggunakan permainan kartu soal,

b) Pertemuan kedua.

Pertemuan kedua pada siklus II ini adalah Postes.

b. Hasil Observasi Siklus II

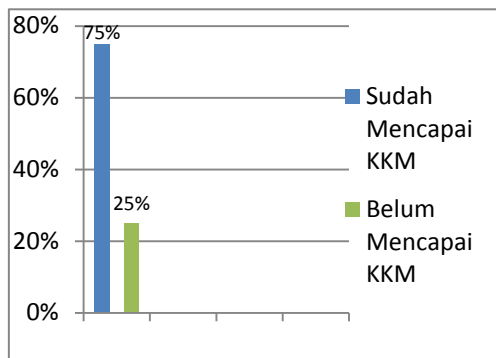
Hasil pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang sudah berjalan dengan baik

dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

Aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan permainan kartu soal sudah sangat baik karena total skor dari semua aktivitas guru adalah 11 atau 92%.

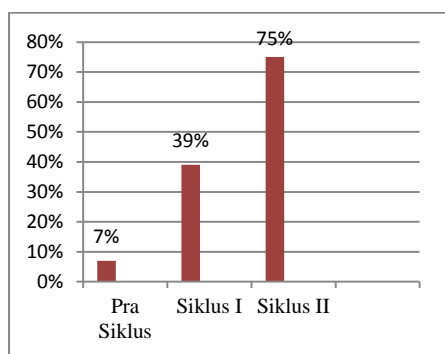
Aktivitas siswa juga meningkat, hal itu dapat dilihat pada saat guru menjelaskan tentang penggunaan permainan kartu soal siswa mendapatkan skor 81 atau mencapai persentase 72% yang berarti baik, indikator selanjutnya siswa bertanya kepada guru tentang aturan permainan mendapatkan skor 72 atau mencapai persentase 64% yang masuk dalam kategori baik, indikator selanjutnya tentang kerjasama dalam kelompok, siswa mendapatkan skor 81 atau mencapai persentase 72% yang dikategorikan baik.

Pada indikator selanjutnya tentang semangat siswa dalam mengikuti permainan mendapatkan skor 80 atau mencapai persentase 72% yang dikategorikan baik. Indikator tentang kesungguhan dalam pelaksanaan permainan siswa mendapatkan skor 82 atau mencapai persentase 73% yang dikategorikan baik. Indikator tentang waktu dalam pelaksanaan permainan siswa mendapatkan skor 80 atau mencapai persentase 72% yang dikategorikan baik dan indikator yang terakhir tentang penggunaan peralatan dalam permainan, siswa mendapatkan skor 91 atau mencapai persentase 81% yang dikategorikan sangat baik. Selain dari itu, hasil belajar siswa juga meningkat dari 39% ke 75% lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 2. Diagram hasil belajar siklus II
c. Refleksi Tindakan

Hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kartu soal. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami kemajuan dan terlihat lebih baik dari pada siklus I, hal itu terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa pada postes di akhir siklus II. Untuk mengetahui lebih jelasnya peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada diagram berikut di berikut ini.



Gambar 3. Diagram perbandingan hasil belajar Pra siklus, Siklus I dan Siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan permainan kartu soal ternyata dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang di kelas III C SD Negeri Jarakan. Hal itu dikarenakan permainan kartu soal dapat

meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran tentang luas dan keliling persegi dan persegi panjang dan selain itu dengan penggunaan permainan kartu soal dapat membuat siswa merasa senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta membuat siswa lebih aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Hal itu sesuai dengan pendapat dari Arief S. Sadiman dkk (2009: 78-80) yang mengatakan bahwa, manfaat dari permainan adalah permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung, permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peranan ke dalam situasi yang sebenarnya di masyarakat dan permainan bersifat luwes.

Dengan menggunakan permainan kartu soal selama 2 siklus telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang di kelas III C SD Negeri Jarakan Sewon, Bantul. Hal diatas dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 20,31 kemudian pada siklus I menjadi 55,53 dan pada siklus II menjadi 78,21. Jumlah siswa yang mampu mencapai KKM 75 pada pra siklus ada 2 siswa, pada siklus I ada 11 siswa dan pada siklus II ada 21 siswa. Persentase ketuntasan pada pra siklus yaitu 7%, siklus I yaitu 39% dan pada siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% siswa yang sudah mencapai KKM 75.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu soal dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi luas dan keliling persegi dan persegi panjang di kelas 3 C SDN Jarakan. Hal itu dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata 20,31 pada pra siklus menjadi 55,53 pada siklus I dan jika dilihat dari pencapaian KKM, nilai ini belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian sehingga dilanjutkan ke siklus II. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 55,53 pada siklus I ke 78,21 pada siklus II. Pada siklus II ada 75% siswa yang sudah mencapai nilai KKM dan telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Hasil pengamatan juga menunjukkan perubahan dari siklus I sampai siklus II, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran adalah guru sebaiknya menggunakan metode permainan kartu soal sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika, mengatur waktu sebaik mungkin pada saat pembelajaran sehingga siswa tidak banyak membuang waktu untuk hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, dan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk materi pelajaran matematika yang memiliki karakteristik yang sama pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Endang Setyo Winarni dan Sri Harmini. (2011). *Matematika Untuk PGSD*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Heruman. (2014). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muchtar A. Karim, dkk. (1996). *Pendidikan Matematika I*. Malang:DEPDIKNAS