

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE BERMAIN KANTONG**

**Ajun Samosir**

SD Negeri 6 Onanrunggu, kab. Samosir

*e-mail:* samosir\_ajun@yahoo.com

**Abstract:** This research was motivated by the low learning outcomes of grade II students at SD Negeri 6 Onanrunggu on the place value material. Based on preliminary observations, it is known that the mean value of class II students on the place value material is 47.65. One of the causes of low learning outcomes is the lack of planning in processing the material to be taught. This type of research the researcher uses is classroom action research (PTK). The subjects in this study were the second grade students of SD Negeri 6 Onanrunggu with a total of 22 students. Based on the results of this study, it shows that the second grade students of SD Negeri 6 Onanrunggu feel a change in understanding the value of the place of numbers and show that the method of playing the number bag can improve the learning outcomes of the second grade students of SD Negeri 6 Onanrunggu in the place value material with evidence of an increase in learning outcomes. Cycle I the percentage of completeness reached 36.37% with 8 students who completed. In the second cycle the percentage of completeness reached 77.2% with 17 students who completed. Cycle III the percentage of completeness reaches 90% with 20 students who complete.

**Keywords:** play the pocket; the value of numbers

**Abstrak:** Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 6 Onanrunggu pada materi nilai tempat. Berdasarkan pengamatan awal diketahui nilai rata-rata siswa kelas II pada materi nilai tempat yaitu 47,65. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar yaitu kurangnya perencanaan dalam mengolah materi yang akan diajarkan. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian Tindakan kelas (PTK). Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SD Negeri 6 Onanrunggu dengan jumlah 22 siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas II SD Negeri 6 Onanrunggu merasakan perubahan dalam memahami nilai tempat bilangan dan menunjukkan bahwa metode bermain kantong bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 6 Onanrunggu dalam materi nilai tempat dengan dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar. Siklus I presentase ketuntasan mencapai 36,37% dengan siswa yang tuntas terdapat 8 siswa. Siklus II presentase ketuntasan mencapai 77,2% dengan siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa. Siklus III presentase ketuntasan mencapai 90% dengan siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa.

**Kata Kunci:** bermain kantong; nilai tempat bilangan

## PENDAHULUAN

Dalam perkembangan zaman yang semakin maju, terutama dalam era globalisasi dituntut dan dibutuhkan sumber daya manusia yang benar-benar siap menghadapi tantangan pada masa depan. Menyadari hal tersebut guru dituntut untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang cerdas, terampil, dan kreatif. Menyadari hal tersebut maka guru harus terus meningkatkan kemampuan dan kualitas pembelajaran dikelasnya.

Matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Selain itu matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Matematika juga pengetahuan yang tidak kurang pentingnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu tujuan pengajaran matematika ialah agar peserta didik dapat berkonsultasi dengan menggunakan angka-angka dan bahas dalam matematika.

Mata pelajaran matematika juga merupakan kajian yang sangat penting karena bersentuhan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika berkaitan dengan persoalan menghitung, sehingga setiap saat digunakan, tetapi di sisi lain mata pelajaran ini menjadi menakutkan bagi sebagian siswa karena memiliki tingkat kesulitan yang lebih dibanding mata pelajaran lainnya. Matematika lekat sekali dengan sosok guru yang otoriter dan selalu membawa tongkat, rotan yang setia mendampingi selama mengajar. Belum lagi matematika yang

menyajikan banyak sekali rumus menjadi rumusan masalah baru yang dihadapi oleh para siswa. Padahal sebenarnya matematika dapat lebih disederhanakan cara mempelajarinya karena matematika sangatlah lekat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Untuk itu, sangat penting untuk dicari penyebabnya sehingga dapat ditemukan solusi yang tepat agar pembelajaran matematika diminati oleh semua siswa.

Secara klasikal nilai tes formatif siswa belum memenuhi KKM, Adapun KKM yang ditentukan dari sekolah 6,0. Dari 22 siswa baru 8 siswa yang memenuhi KKM atau sebesar 36,37%, sedangkan sisanya masih berada di bawah KKM, rata-rata kelas hanya mencapai 47,65. Ini berarti masih banyak siswa yang belum menguasai materi-materi yang diajarkan dalam Matematika. Dari informasi yang diperoleh dari pihak guru matematika siswa kelas II di SD Negeri 6 Onanrunggu, salah satu materi yang sulit dikuasai oleh siswa adalah materi Nilai Tempat. Banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar rendah dalam materi tersebut dengan alasan materi tersebut sulit untuk dipahami.

Hasil observasi yang telah peneliti lakukan, terdapat beberapa masalah yang menyebabkan hasil belajar rendah pada materi Nilai Tempat, diantaranya yaitu: pemahaman siswa tentang isi dan maksud soal yang terkait dengan Nilai Tempat masih relatif lemah, proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru bukan pada siswa sehingga terkesan monoton dan berjalan satu arah akibatnya tidak ada umpan balik dari siswa, siswa akan merasa bosan sehingga banyak yang tidak

memperhatikan dan bermain sendiri dalam mengikuti pelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh faktor guru kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran baik dalam menentukan metode maupun media yang diperlukan.

Penerapan metode bermain kantong bilangan dalam pembelajaran matematika khususnya pada konsep nilai tempat diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa. Metode bermain dalam Nilai Tempat ini menggunakan kantong bilangan. Dengan kantong bilangan tersebut siswa dapat memahami Nilai Tempat secara mudah dan menyenangkan, sehingga melalui media ini diharapkan siswa lebih termotivasi dan tumbuh rasa percaya diri dalam memecahkan konsep pembelajaran matematika.

## METODE

Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 6 Onanrunggu kecamatan Onanrunggu kabupaten Samosir. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Penelitian menggunakan jam mata pelajaran Matematika sesuai dengan jadwal pelajaran matematika kelas II SD Negeri 6 Onanrunggu kecamatan Onanrunggu, kabupaten Samosir.

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas II SD Negeri 6 Onanrunggu kecamatan Onanrunggu kabupaten Samosir yang berjumlah 22 siswa. Penelitian ini dikhususkan pada mata pelajaran Matematika mengenai nilai tempat melalui metode bermain kantong bilangan.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Lembar Observasi. Lembar observasi bagi guru, digunakan untuk mengamati kegiatan guru secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan metode observasi. Lembar observasi bagi siswa, digunakan untuk mengamati kegiatan siswa dalam proses pembelajaran secara langsung menggunakan metode observasi.
2. Tes Formatif yang peneliti gunakan berupa tes tertulis berkaitan dengan materi jar. Tes ini diberikan pada akhir pembelajaran. Teknik ini peneliti gunakan untuk mengukur hasil belajar nilai tempat sekaligus mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan siswa dikatakan telah mencapai tingkat penguasaan apabila telah memperoleh minimal 80% dari target pembelajaran.
3. Dokumentasi. Untuk mengumpulkan data dengan menggunakan dokumen yang berupa catatan, transkrip nilai, kamera, dokumen hasil kerja siswa, presensi siswa, dan dokumen lain yang mendukung. Dokumentasi ini peneliti gunakan untuk mengetahui dan menggali informasi tentang pemahaman siswa yang implementasinya pada perolehan nilai sebagai hasil akhir.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 6

Onanrunggu kecamatan Onanrunggu kabupaten Samosir yang berjumlah 22 siswa. Aspek yang diamati adalah hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Indikator keberhasilan diukur dari nilai yang diperoleh siswa pada saat proses pembelajaran. Sedangkan indikator keberhasilan dari keaktifan siswa diukur dari perhatian siswa dalam menjawab pertanyaan, memecahkan masalah berupa soal dengan menggunakan metode belajar sambil bermain dengan media kantong bilangan.

Penelitian ini dilakukan dengan tiga siklus menggunakan metode bermain dengan media kantong bilangan. Setiap penelitian digunakan lembar pengamatan siswa, lembar pengamatan guru, lembar soal evaluasi dan angket umpan balik untuk mengukur sejauh mana keaktifan siswa dan mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran nilai tempat (ratusan, puluhan, dan satuan).

### Siklus I

Nilai yang diperoleh pada siklus I belum memuaskan karena baru 8 siswa dari 22 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai KKM yang ditentukan peneliti sebesar  $\geq 70$ . Empat belas anak dinyatakan masih belum tuntas dalam mengikuti pembelajaran nilai tempat puluhan dan ratusan.

**Tabel 1. Hasil Siklus I**

URAIAN	NILAI
Jumlah Siswa	1345
Rata-Rata	61,13
Minimum	30
Maksimum	80
Ketuntasan	36,37%

Penerapan metode bermain dengan media kantong bilangan pada mata pelajaran matematika siklus I masih kurang menarik bagi siswa. Hal ini dikarenakan tidak fokusnya siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap situasi pembelajaran pada siklus I ini, peneliti dapat menemukan kelemahan pembelajaran sebagai berikut:

- Perhatian siswa belum bisa sepenuhnya terfokus pada pembelajaran.
- Siswa belum bisa mengikuti pelajaran matematika melalui metode bermain dengan media kantong bilangan dengan baik.
- Kemampuan siswa untuk memahami materi nilai tempat juga belum maksimal, sehingga guru harus mengulang-ulang materi.
- Guru lebih memahami kemampuan siswa secara individu.

### Siklus II

Nilai yang diperoleh pada siklus II cukup memuaskan karena ada peningkatan yang semula hanya ada 8 siswa yang tuntas tetapi pada siklus II ini meningkat menjadi 17 siswa yang nilainya sudah mencapai KKM yang ditentukan peneliti sebesar  $\geq 70$ . Masih terdapat 5 anak dinyatakan masih belum tuntas dalam mengikuti pembelajaran nilai tempat ratusan puluhan dan ratusan.

Penerapan metode bermain dengan media kantong bilangan pada mata pelajaran matematika siklus II siswa sudah mulai senang dengan diterapkannya metode bermain kantong bilangan tersebut. Siswa mulai aktif bertanya dan menyenangi materi nilai tempat. Tetapi masih ada

beberapa anak yang belum bisa focus mengikuti pembelajaran nilai tempat ini. Hal ini dikarenakan siswa tersebut tidak suka dengan mata pelajaran matematika.

**Tabel 2. Hasil Siklus II**

URAIAN	NILAI
Jumlah Siswa	1615
Rata-Rata	73,40
Minimum	30
Maksimum	100
Ketuntasan	77,20%

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap situasi pembelajaran pada siklus II ini, peneliti dapat menemukan kelemahan dan kelebihan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Terdapat sebagian siswa belum bisa sepenuhnya terfokus pada pembelajaran.
- b) Siswa sudah bisa mengikuti pelajaran matematika melalui metode bermain kantong bilangan dengan baik.
- c) Kemampuan siswa untuk memahami materi nilai tempat sudah cukup baik, sehingga guru tidak perlu mengulang-ulang materi.
- d) Guru lebih memahami kemampuan siswa secara individu.

**Siklus III**

Nilai yang diperoleh pada siklus III cukup memuaskan karena terdapat banyak peningkatan yang semula hanya ada 8 siswa yang tuntas tetapi pada siklus III ini meningkat menjadi 20 siswa yang nilainya sudah mencapai KKM yang ditentukan peneliti sebesar  $\geq 70$ . Masih terdapat 2 siswa yang sama pada siklus II dinyatakan masih belum tuntas dalam mengikuti pembelajaran nilai tempat

ratusan puluhan dan ratusan. Keadaan 2 siswa tersebut di dalam kelas pun juga tidak bisa dengan serius mendengarkan penjelasan dari guru, ditambah lagi di dalam kelas selalu bermain sendiri. Siswa tersebut memang perlu bimbingan belajar khusus tentang mata pelajaran matematika. Untuk itu setelah penelitian ini selesai diharapkan guru bisa memberikan latihan-latihan soal dan menerangkan kembali materi yang belum dikuasai dua siswa tersebut secara terus-menerus. Refleksi pada siklus III yaitu di dapatkan metode pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran matematika yaitu metode belajar sambil bermain kantong bilangan karena semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil yang baik.

**Tabel 3. Hasil Siklus III**

URAIAN	NILAI
Jumlah Siswa	1810
Rata-Rata	82,27
Minimum	50
Maksimum	100
Ketuntasan	90,00%

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 6 Onanrunggu, dapat disimpulkan bahwa materi nilai tempat melalui metode bermain dengan media kantong bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 6 Onanrunggu kecamatan Onanrunggu kabupaten Samosir. Metode belajar sambil bermain kantong bilangan yang menekankan pada proses pembelajaran yang tidak terfokus atau monoton kepada guru

tetapi siswa bisa bereksplorasi dengan bermain kantong bilangan tersebut. Jadi siswa tidak merasa cepat bosan berada di dalam kelas dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Hasil belajar nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan melalui metode bermain dengan media kantong bilangan dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar setiap siklus. Indikator keberhasilan yang ditentukan peneliti yaitu  $\geq 70$ , pada siklus I siswa yang tuntas berjumlah 8

siswa dengan presentase ketuntasan sebanyak 36,37%. Siklus II siswa yang tuntas bertambah menjadi 17 siswa dengan presentase ketuntasan mencapai 77,2%. Siklus III siswa yang tuntas mencapai 20 siswa dengan presentase ketuntasan mencapai 90%. Berarti dengan menggunakan metode bermain dengan media kantong bilangan siswa dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Marchi, A. S. F. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Teams Games Tournaments berbantuan Domino Trigonometri. *Jurnal Faktor UNINDRA*, 1(2).
- Purwanto. (2016). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohani, A. (2014). *Media Instruksional Edukatif*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Runtukahu, J, T. & Kandou, S. (2013). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanaky, H, AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sapta, A. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2).
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Taufiq, A., Prianto P. P & Mikarsa H. L. (2012). *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.