

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Permainan Mamunsiba Pada Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 13 Muara Telang

ARTICLE HISTORY

Received 22/08/2023

Accepted 06/09/2023

Published 09/09/2023

CORRESPONDING AUTHOR

Muhammad Arif

STKIP Pesisir Selatan

muhammadarif@stkip-pessel.ac.id

KEYWORDS:

Hasil Belajar, Bilangan Bulat, Permainan Mamunsiba

How to cite: Satya,S. MB., Arif, M. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Permainan Mamunsiba Pada Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 13 Muara Telang. *Indonesian Journal of Integrated Science and Learning* , 1(1): 1-7.

ABSTRAK

Results – Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa dengan permainan Mamunsiba pada siswa kelas IV SDN 13 Muara Telang tentang operasi hitung bilangan bulat. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas IV SDN 13 Muara Telang. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes akhir pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 9 siswa atau 37,5% pra siklus meningkat menjadi 15 siswa (62,5 persen) di siklus I, dan 21 siswa (87,5 persen) di siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan Mamunsiba di SDN 13 Muara Telang meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tentang operasi hitung bilangan bulat.

ABSTRACT

Results – *This research aims to obtain data about student learning outcomes using the Mamunsiba game for class IV students at SDN 13 Muara Telang regarding integer counting operations. This research includes classroom action research. The subjects in this research were 24 class IV students at SDN 13 Muara Telang. Data collection was carried out by observation and final learning test. Data analysis was carried out descriptively. The results of the research showed that there was an increase in student learning completeness from 9 students or 37.5% pre-cycle, increasing to 15 students (62.5 percent) in cycle I, and 21 students (87.5 percent) in cycle II. Thus it can be concluded that the Mamunsiba game at SDN 13 Muara Telang improves the learning outcomes of class IV students regarding whole number arithmetic operations.*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA)

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk cerdas yang mencipta dan membutuhkan pendidikan, sehingga selalu haus akan pengetahuan dan pengalaman baru. Manusia tidak pernah berhenti belajar untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Pengalaman langsung (enaktif), pengalaman tutorial atau gambar (ikonik), dan pengalaman abstrak (simbolis) adalah tiga tingkatan utama pembelajaran. Manusia diubah melalui pendidikan menjadi individu yang lebih baik, lebih cakap, dan lebih terampil. Tentunya diperlukan pengkajian yang tepat untuk menaikkan jiwa membara dan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar guna mencapai tujuan tersebut. Itu membutuhkan pendekatan baru untuk pendidikan yang memberi siswa lebih banyak kontrol. Strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk membangun pengetahuan dalam pikirannya sendiri bukan hanya memaksa mereka untuk menghafalnya (Brunner *dalam* Sukiman, 2012).

Belajar adalah kegiatan yang kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat berbagai kondisi yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar selama proses berlangsung. Seperti yang dikemukakan oleh Santosa (2008) kondisi eksternal dan internal yang mempengaruhi keberhasilan belajar dari berbagai kondisi yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hasil Segala sesuatu yang diperoleh siswa sebagai hasil keikutsertaannya dalam kegiatan belajar disebut sebagai hasil belajar. Akibatnya, hasil belajar mata pelajaran tertentu berbeda dengan mata pelajaran lainnya, dan setiap mata pelajaran memiliki peran tersendiri dalam membentuk kepribadian siswa (Hernawan, 2008).

Matematika selalu digunakan dalam aktivitas manusia sehari-hari karena merupakan ilmu pasti (Zuhaidah, et al., 2021). Matematika sering digunakan dal bidang ekonomi, bisnis, pendidikan, dan bahkan untuk mengetahui berapa biaya sehari. Oleh karena itu, sangat penting untuk mulai mengajarkan siswa dasar-dasar matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Akibatnya, diharapkan siswa mampu memecahkan masalah matematika di masa depan. Namun, sebagian dari mereka justru menganggap bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang tidak menyenangkan. Tujuan utama pendidikan matematika dasar adalah untuk mengajarkan anak bagaimana menggunakan matematika secara efektif, dan pembelajaran matematika dapat menghambat kemampuan seseorang untuk bernalar secara logis (Astuti, 2018). Sesuai dengan tujuan proses belajar mengajar matematika bagaimana siswa dapat meningkatkan pemahamannya dan aktif dalam pembelajaran. Kenyataannya dalam pembelajaran matematika terdapat beberapa permasalahan seperti siswa merasa bosan dalam belajar, hasil belajar yang masih rendah, keaktifan siswa yang kurang.

Hasil observasi Peneliti di SDN 13 Muara Telang dalam pembelajaran matematika memperlihatkan guru sering menggunakan model pembelajaran ceramah dalam pembelajaran matematika sehingga siswa merasa bosan, kecenderungan siswa hanya mendengarkan dan mencatat selama pembelajaran berlangsung, siswa enggan untuk bertanya dan berpartisipasi, hasil belajar matematika yang masih rendah, hanya 9 orang dari 24 siswa yang mendapat nilai lebih dari 67. Kondisi tersebut sebagai pendidik yang profesional anda harus cermat dan pandai dalam menerapkan strategi belajar mengajar yang efektif agar peserta didik mudah menelaah ilmu sepenuhnya dipelajarinya dan berhasil dalam belajar. Langkah yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan pembelajaran matematika yaitu melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode game Mamunsiba.

Menurut Ramadhan dkk, (2015) Game adalah suatu hiburan anak sebagai cara menghilangkan kebosanan, ini juga dapat sebagai media pembelajaran untuk menaikkan perkembangan otak seseorang dalam daya motorik, afeksi, kognitif, spiritual dan keseimbangan hingga bisa mencerdaskan kemampuan otak seorang anak. Permainan “mamunsiba” diciptakan oleh para guru dan diubah menjadi permainan yang menarik bisa diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar. Permainan ini bertujuan memperkenalkan ide operasi hitung bilangan bulat, khususnya penjumlahan dan pengurangan. Penggunaan game ini hanya dapat menyelesaikan perhitungan bilangan bulat berupa penjumlahan dan pengurangan secara langsung.

Mamunsiba adalah kepanjangan dari maju mundur siap balik. Mamunsiba adalah sebuah permainan dengan menggunakan garis bilangan dan sesuatu yang dapat digerakkan. Sesuai data yang ditemukan dapat dijadikan bukti bahwa kualitas pembelajaran SDN 13 Muara Telang di bawah standar. Maka dari itu peneliti bermaksud melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan mendapatkan data tentang bagaimana peningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dengan Permainan Maju Mundur Siap Balik (Mamunsiba) pada pelajaran matematika di SD Negeri 13 Muara Telang.

METODE PENELITIAN

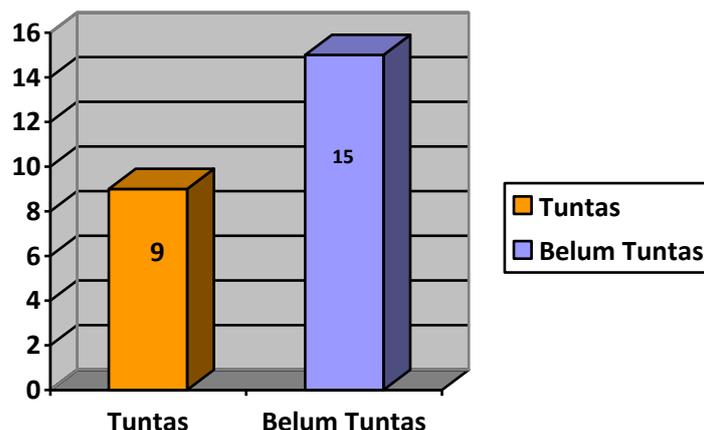
Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto *dalam* Iskandar (2015) ada empat cara untuk melakukan penelitian tindakan kelas: (1) perencanaan, (2) penegakan, (3) pengawasan , dan (4) refleksi. Materi dalam penelitian pembelajaran ini mengenai operasi bilangan bulat dengan permainan maju mundur siap balik (Mamunsiba). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 13 Muara Telang yang terdiri dari 24 siswa. Tehnik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes akhir pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan melihat hasil observasi dan hasil tes siswa. Ketuntasan belajar siswa diukur dengan nilai setiap siklus peningkatan pembelajaran digunakan untuk menentukan keberhasilan penelitian ini. Jika seorang siswa mencapai skor 67 pada hasil belajar, maka dianggap tuntas, dan suatu kelas dianggap tuntas jika 80% siswa mencapai skor 67 atau lebih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pra Siklus

Gaya mengajar guru yang terdiri dari ceramah, tanya jawab, dan soal latihan kurang menarik sehingga sulit untuk mengamati proses pembelajaran dengan materi operasi hitung bilangan. Hasilnya, siswa menjadi tidak tertarik, dan pengetahuan serta ide mereka tidak berkembang.

Menurut evaluasi prestasi belajar matematika di kelas IV SDN 13 Muara Telang, hanya 9 peserta didik (atau 37,5%) adapun cukup nilai di atas 67 sebelum dilakukan perbaikan. Perihal memperlihatkan bahwa hanya sembilan peserta didik yang sangat terlibat dalam pendidikan mereka. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Hasil Belajar Kegiatan Pra Siklus

B. Pelaksanaan Siklus 1

Setelah berdiskusi dengan teman sejawat berdasarkan hasil refleksi pembelajaran yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa masih ragu dengan aturan operasi pengurangan bilangan bulat menggunakan permainan “Mamunsiba”. Hal ini dikarenakan siswa tidak melakukan demonstrasi secara langsung hanya melakukan pengamatan dan penjelasan dari guru saja.

Pada siklus I, permainan “Mamunsiba” digunakan untuk mencoba menjadikan pembelajaran lebih baik. Hasil observasi dan evaluasi menunjukkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik mengarangikenaikan. Sebanyak 15 peserta didik (62,5%) adapun aktif menuntut ilmu mendapat nilai lebih besar dari 67. Pembelajaran masih belum diterima dengan baik, padahal sudah menunjukkan peningkatan prestasi belajar peserta didik dan tindakan menuntut ilmu peserta didik.

Berdasarkan pembelajaran siklus I sudah mengaruhi kenaikan daripada siklus sebelumnya walaupun belum begitu memuaskan. Masalah mampu tampak dari aktifitas peserta didik serta nilai evaluasi prestasi belajar speserta didik yang mengalami peningkatan. Peningkatan terhadap aktivitas siswa dalam melakukan permainan mamunsiba secara berkelompok. Peningkatan aktifitas kelompok sebelum perbaikan pembelajaran dan siklus I perbaikan pembelajaran mampu tampak pada tabel 1 :

Tabel 1. Prestasi Belajar Siswa Pra Siklus dan Siklus I

Prestasi Belajar	Prasiklus		Siklus I	
	Banyaknya Siswa	%	Banyaknya Siswa	%
Ketuntasan	9	37,5	15	62,5
Belum Tuntas	15	62,5	9	37,5
Jumlah	24	100	24	100

Sesuai dengan tabel 1 siswa yang tuntas adalah Kelompok yang mengikuti pelajaran benar-benar, dinamis menjawab pertanyaan dan membalas perdebatan dengan betul sehingga pencapaian nilai ≥ 67 dengan jumlah 9 siswa (37,5%) pada pra siklus naik menjadi 15 siswa (62,5%) siklus I.

Siswa yang belum tuntas adalah kelompok yang mengikuti pelajaran dengan kurang sungguh-sungguh, tidak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat sehingga mendapai nilai ≤ 67 . Jumlah siswa yang belum tuntas pada pra siklus terdapat 15 siswa (62,5%) dan turun menjadi 9 orang (37,5%) pada siklus 1.

C. Pelaksanaan Siklus II

Hasil refleksi serta observasi saat pengkajian di siklus I didapatkan sebetulnya siswa sering lupa dalam menggunakan permainan “Mamunsiba”, sehingga siswa sering salah mengerjakan soal-soal. Berkaitan bersama itu, maka dilakukan suatu upaya pembaruan pembelajaran di siklus kedua dengan cara memperbanyak latihan dan contoh soal.

Hal tersebut menggambarkan banyaknya siswa yang hasil belajarnya meningkat secara signifikan saat siklus II, sejumlah 21 peserta didik (atau 87,5%) memperoleh nilai di bawah 67. Berdasarkan hasil tindakan kelas saat siklus I serta siklus II, tampak jika fokus pembetulan pembelajaran adalah pada peningkatan prestasi belajar peserta didik atau penangkapan mereka kepada matematika. Melalui siklus II ini, aktifitas peserta didik dan nilai evaluasi prestasi belajar peserta didik yang mengalami kenaikan lagi. Peningkatan terhadap aktifitas siswa saat siklus I dan siklus II perbaikan pembelajaran mampu tampak pada tabel 2:

Tabel 2. Prestasi Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Hasil Belajar	Siklus I		Siklus II	
	Banyak Siswa	%	Banyak Siswa	%
Ketuntasan	15	62,5	21	87,5
Belum Tuntas	9	37,5	3	12,5
Jumlah	5	100	5	100

Dari tabel mampu terlihat jelas kuantitas hasil belajar peserta didik yang mempunyai kenaikan pergerakan ketuntasan yang berfungsi pada siklus pertama adalah 15 peserta didik (62,5%), meningkat saat siklus II jadi 21 peserta didik (87,5%). Hal ini menjelaskan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 6 siswa dengan persentase kenaikan 25 %.

Selain mengamati aktifitas siswa, observasi juga dilakukan terhadap nilai evaluasi hasil belajar yang dilakukan oleh guru pada siklus I dan siklus II perbaikan pembelajaran. Berlandaskan hasil pengamatan dan pembahasan bersama sepekerjaan akan penerapan belajar mengajar siklus II didapatkan bahwasannya kemajuan anak semakin pesat dan tingkat ketuntasan di atas 80%. Nilai hasil belajar siswa tersebut tersaji pada tabel 7 berikut.

D. Pembahasan Perbaikan Pembelajaran

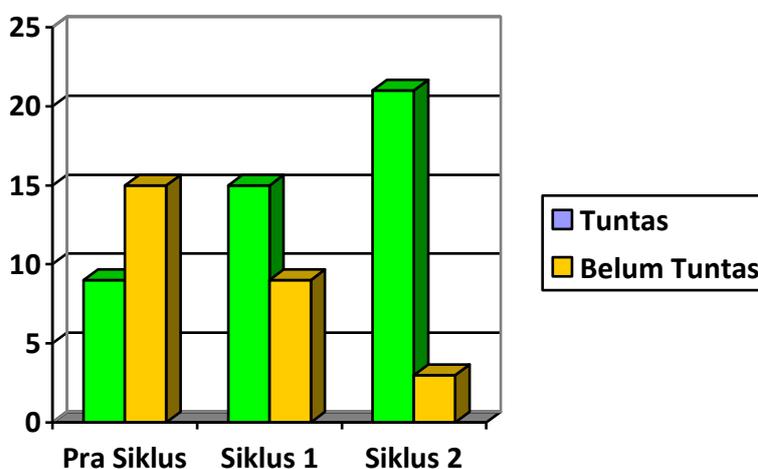
Mulai pengolahan data tersebut tampak jika banyak peserta didik yang nilainya naik pada setiap siklus peningkatan pembelajaran. Dengan nilai rata-rata 65,42 saat siklus I menaik sebanyak 15 peserta didik (62,5%), dan pada siklus II menaik lagi jadi 21 siswa (87,5%). Terdapat sembilan siswa aktif (37 persen) sementara perhitungan umumnya 58,33

sebelum dilaksanakan penyempurnaan. Tabel 3 memberikan gambaran lebih mendalam tentang peningkatan hasil belajar peserta didik saat persiklus berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2

Hasil Belajar	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Banyak Siswa	%	Banyak Siswa	%	Banyak Siswa	%
Tuntas	9	37,5	15	62,5	21	87,5
Belum Tuntas	15	62,5	9	37,5	3	12,5
Jumlah	24	100	24	100	24	100

Pada setiap siklus, selain mengolah data belajar siswa, juga dilakukan pengolahan data evaluasi hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Terdapat sebanyak 9 siswa (37,5%) yang mencapai skor 67 sebelum dilakukan perbaikan, dengan skor rata-rata 58,33. Siklus mengalami peningkatan, dengan 15 peserta didik (atau 62,5 persen) mendapatkan skor rata-rata 65,42 dan 21 siswa (atau 87,5 persen) mendapatkan skor nilai umumnya 80 Pada siklus II. Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dapat terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Belajar Kegiatan Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2

Penggunaan permainan buatan guru “Mamunsiba” yang digunakan di kelas IV SDN 13 Muara Telang untuk mengajarkan siswa tentang operasi hitung bilangan bulat, khususnya pengurangan, ternyata dapat meningkatkan hasil belajar pada siklus I dan II, menurut pengamatan. Piaget dalam Sumantri dan Syaodih (2008) anak tidak mampu memahami konsep yang kompleks. Kemampuan siswa untuk menerapkan operasi logika pada masalah dunia nyata pada usia ini membuat mereka lebih mudah memahami materi ketika permainan dan bentuk media lainnya digunakan dengan cara ini. Siswa kelas IV senang bekerja sambil bermain belajar sambil bermain.

KESIMPULAN

Berlandaskan hasil pengamatan dua siklus, penggunaan permainan mamunsiba dapat menaikkan prestasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 13 Muara Telang tentang operasi hitung bilangan bulat. Kenaikan prestasi belajar diperlihatkan dengan meningkatnya persentase mahasiswa menyelesaikan seluruh mata kuliahnya dari 37,5% pada siklus I jadi 87,5% pada akhir siklus II.

Menuntut ilmu sambil bermain dapat meningkatkan pengalaman siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan. Pembentukan kelompok belajar dapat memotivasi anak untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pemberian contoh soal dan latihan yang banyak akan meningkatkan pemahaman dan keinginan siswa untuk belajar lebih giat.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, T. W. (2018) Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika Materi Pokok Simetri Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sayangan No.244 Tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 18(244), 39-55. Bina Karya Guru. 2003. *Matematika*. Jakarta : Erlangga
- Hernawan, A s e p Herry, dkk. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka.
- Ramadhan, Astuti, dan Verano. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Bebas Android. *Jurnal Informatika Global*. 6, (1), 27-32. Program Studi Informatika Universitas Indo Global Mandiri.
- Santosa, Puji, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pustaka Insan Madani. Sumantri, Mulyani., dkk. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Zuhaidah, K ., Aulya, F. F., Nisa, K., & Hanik, E. U. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Bangun Ruang Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Di MI Nahdlatul Ulama' 01 Purwosari. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, 1 (1),176-189