

**PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN
 DENGAN PENDEKATAN KOOPERATIF PADA SISWA KELAS II SD
 NEGERI 173657 SIHIONG TAHUN AJARAN 2021/2022**

HOTMIDA SITOMPUL

Universitas Negeri Medan, Program Studi Pendidikan Matematika
 e-mail: hotmidasitompul@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima: 01- 04-2024 Disetujui: 29- 04-2024</p> <hr/> <p>Kata Kunci : Metode Permainan; Pendekatan Koperatif; Hasil Belajar.</p>	<p>Proses belajar mengajar matematika yang terjadi di sekolah diharapkan dapat berlangsung secara aktif. Sehingga perlu dicari jalan bagaimana cara mengelola belajar matematika sehingga matematika mudah dimengerti dengan baik oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pembelajaran Menggunakan Metode Permainan Dengan Pendekatan Kooperatif Pada Siswa Kelas II SD Negeri 173657 Sihiong Tahun Ajaran 2021/2022. Rancangan penelitian ini menggunakan "one group post test design. Dari hasil penelitian ternyata dalam melakukan suatu tindakan baru tidak dapat langsung memberikan hasil yang diharapkan, tetapi harus melalui masa peralihan dimana terjadi proses membiasakan hingga terbiasa dan akhirnya menunjukkan perubahan hasil yang paling tidak melengkaipi kesempurnaan pencapaian tujuan. Penelitian menunjukkan bahwa Ketuntasan belajar siswa dengan menerapkan metode permainan dengan pendekatan kooperatif pada sub pokok bahasan penjumlahan tercapai dengan ketuntasan secara klasikal 87,5%. Ketuntasan indikator pencapaian hasil belajar sudah memenuhi kriteria ketuntasan. Hasil observasi pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran sangat baik sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode permainan dengan pendekatan kooperatif pada sub pokok bahasan penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 173657 Sihiong Tahun Ajaran 2021/2022 memenuhi kriteria keefektifan pembelajaran.</p>

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : Received : 01-04-2024 Accepted : 29-04-2024</p> <hr/> <p>Keywords: Game Method; Cooperative Approach; Learning outcomes.</p>	<p><i>The mathematics teaching and learning process that occurs in schools is expected to take place actively. So it is necessary to find a way to manage mathematics learning so that mathematics is easily understood by students. This research aims to determine learning using game methods with a cooperative approach in class II students at SD Negeri 173657 Sihiong for the 2021/2022 academic year. This research design uses "one group post test design. From the research results, it turns out that carrying out a new action cannot immediately produce the expected results, but must go</i></p>

through a transition period where there is a process of getting used to it and finally showing changes in results that at least complete the achievement of the goal. Research shows that students' learning completeness by applying the game method with a cooperative approach to the sub-subject of addition was achieved with classical completeness of 87.5%. The completeness indicator for achieving learning outcomes has met the criteria for completeness. The results of observations of teacher activities in managing learning were very good. Thus, it can be concluded that learning by applying the game method with a cooperative approach to the sub-subject of addition for class II students at SD Negeri 173657 Sihiong for the 2021/2022 academic year meets the criteria for learning effectiveness.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dan madrasah banyak terjadi kegagalan. Hal ini dikarenakan kebanyakan guru menggunakan metode atau pendekatan yang tidak sesuai dengan cara siswa belajar. Karnasih (2001) mengemukakan bahwa: “Banyak kegagalan di matematika sekolah dan madrasah karena disebabkan penggunaan metode atau pendekatan tradisional yang tidak cocok dengan cara kebanyakan siswa belajar”. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran matematika akan tercapai jika penerapan metode atau pendekatan mengajar yang digunakan sesuai dengan cara kebanyakan siswa belajar dan kondisi siswa. Sekolah dasar merupakan pondasi terbentuknya konsep dasar matematika dalam benak siswa adalah suatu hal yang harus dibenahi dengan baik. Oleh sebab itu siswa harus dapat menguasai konsep dasar matematika sebagai bekal untuk dapat menerapkan dan mempelajari matematika pada tingkat sekolah selanjutnya. Seperti yang dinyatakan oleh Dian Armanto (2011) yaitu: “Siswa diharapkan dapat menguasai konsep dasar matematika secara benar sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam mempelajari matematika ditingkat sekolah selanjutnya”. Permainan matematika merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan. Konsep matematika yang abstrak akan dapat lebih mudah dipahami bila disajikan dalam bentuk kongkrit dengan memanipulasi objek-objek dalam bentuk permainan. Membantu siswa agar memperoleh kesenangan di kelas merupakan suatu pendekatan menuju kearah proses belajar matematika yang aktif dan memberikan hasil belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Tim MKPBM (2011) menyatakan bahwa: “permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional”. Penjumlahan merupakan salah satu subpokok bahasan dalam kurikulum 2013 bidang studi matematika kelas II sekolah dasar. Operasi penjumlahan merupakan keterampilan yang harus dikuasai sebelum melakukan operasi lainnya seperti pengurangan, perkalian dan pembagian. Abdurrahman (2013) mengemukakan bahwa: “Keterampilan untuk melakukan pengurangan diajarkan setelah anak mempelajari penjumlahan. Anak yang tidak dapat menjumlahkan juga tidak dapat mengalikan, dan anak yang tidak dapat mengalikan juga tidak dapat melakukan pembagian”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penjumlahan merupakan syarat dalam melakukan operasi hitung. Tidak mampu memahami penjumlahan maka operasi hitung lainnya juga tidak akan mampu dipahami dan dilakukan.

Salah satu kelemahan metode yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas adalah guru lebih aktif dibandingkan siswa, sedangkan siswa pasif, menuruti apa saja yang disampaikan guru. Karnasih (2013) mengemukakan bahwa: “Dari hasil pengamatan di lapangan, salah satu kelemahan metode yang digunakan guru terlihat dari proses belajar mengajar yang dilaksanakan guru di kelas adalah dalam pembelajaran guru lebih aktif sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa. Dengan lain kata pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered learning)”. Pemahaman matematika siswa akan berkembang apabila mereka ikut serta dalam aktivitas matematika, seperti memecahkan masalah

setelah materi selesai diajarkan sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Freudental (dalam Marpaung, 2011) mengemukakan bahwa: "matematika adalah aktivitas manusia (human activity)". Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa matematika harus menekankan aktivitas siswa. Pembelajaran kooperatif menekankan siswa untuk aktif dan siswa diberi kesempatan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan atau memecahkan secara bersama dan mencapai tujuan bersama. Syafari (2000) mengemukakan bahwa: "Metode pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai aktifitas bersama sejumlah siswa dalam satu kelompok tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara bersama-sama". Sehubungan dengan pendapat diatas maka pendekatan pembelajaran kooperatif dalam proses belajar mengajar memudahkan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi siswa materi selesai diajarkan, serta dapat menumbuhkan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi. Bertolak dari uraian diatas, dalam hal ini penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pembelajaran Menggunakan Metode Permainan Dengan Pendekatan Kooperatif Pada Siswa Kelas II SD Negeri 173657 Sihiong Tahun Ajaran 2021/2022".

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan keefektifan pengajaran menggunakan metode permainan dengan pendekatan kooperatif pada sub pokok bahasan penjumlahan dan untuk melihat bagaimana gambaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan dengan pendekatan kooperatif pada sub pokok bahasan penjumlahan. Rancangan penelitian ini menggunakan "one group post test design". Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Selanjutnya pembelajaran penjumlahan menggunakan metode permainan dengan pendekatan kooperatif dilakukan. Pembelajaran dimulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian mendemonstrasikan (memperagakan) bagaimana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Membagi siswa dalam kelompok (team belajar) serta membantu team bekerja dan belajar. Kemudian mendiskusikan hasil belajar dari masing-masing team. Berdasarkan hasil diskusi kelas, guru memberikan penguatan dan menarik kesimpulan. Pada akhir penelitian, setelah semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan kemudian guru memberikan post atau test hasil belajar kepada siswa. Hasil dari test digunakan untuk menunjukkan apakah pembelajaran menggunakan metode permainan dengan pendekatan kooperatif efektif digunakan pada sub pokok bahasan penjumlahan. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini digunakan alat pengumpul data yaitu tes dan lembar observasi. Lembar observasi dibagi menjadi dua bagian yaitu lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan siswa. Untuk melihat hasil pembelajaran yang sudah berlangsung, maka dilakukan analisis data dari hasil post test atau test hasil belajar sehingga memungkinkan adanya penarikan kesimpulan. Untuk menentukan daya serap siswa secara individual digunakan rumus sebagai berikut:

$$PDS = \frac{Y}{Z} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk menentukan persentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara klasikal dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$D = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar jika di kelas tersebut telah terdapat 85% siswa yang telah mencapai daya serap $\geq 65\%$ maka ketuntasan belajar secara klasikal telah terpenuhi. Mulyasa (2014:) mengemukakan bahwa: Berdasarkan teori belajar tuntas, maka seorang peserta didik dipandang tuntas belajar jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65%, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut. Pembelajaran dikatakan efektif jika aspek : ketuntasan belajar siswa, pencapaian indikator hasil belajar dan hasil observasi kegiatan guru tercapai. Dengan kriteria :

- Ketuntasan belajar individu mencapai minimal 65% dan klasikal 85%
- Ketuntasan indikator pencapaian hasil belajar tuntas apabila 75% dari indikator yang telah tuntas diajarkan
- Hasil observasi kegiatan guru baik atau sangat baik sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan dengan pendekatan kooperatif pada sub pokok bahasan penjumlahan, selanjutnya dilakukan tes hasil belajar (post tes), observasi kegiatan guru dan observasi kegiatan siswa. Dari hasil observasi kegiatan siswa pada pertemuan I, pertemuan II, pertemuan III tentang bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat bahwa siswa aktif dalam pembelajaran. Hal ini dilihat dari semua siswa dalam kelompok kooperatif mendengar/ memperhatikan penjelasan guru, hampir semua siswa memecahkan masalah secara berkelompok dan mendengar petunjuk-petunjuk guru. Hanya sebagian siswa dalam kelompok yang mengkomunikasikan hasil, semua siswa menggunakan alat-alat permainan dalam proses penjumlahan. Hanya sebagian hasil siswa memaparkan hasil yang didapat dari diskusi kelompok. Bertanya jika ada yang tidak mengerti, semua siswa bersikap positif dalam pembelajaran dan hanya sebagian siswa menarik kesimpulan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan perhitungan ketuntasan belajar siswa pada lampiran 10 terdapat 28 orang siswa dari 32 siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau lebih besar dari 65 dan terdapat 4 orang siswa dari 32 siswa yang memperoleh nilai di bawah 65. Berarti secara individu terdapat 87,5% siswa yang tuntas dan 12,5 % siswa yang tidak tuntas belajar pada sub pokok bahasan penjumlahan.

Tabel 1. Deskripsi Data Ketuntasan Belajar Siswa

Keterangan	Jumlah	Persentase
Siswa yang tuntas belajar	28	87,5%
Siswa yang tidak tuntas belajar	4	12.5%

Dari hasil table di atas dan berdasarkan kriteria ketuntasan belajar secara klasikal dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal tuntas. Berdasarkan skor untuk setiap butir tes, pencapaian urutan indikator yang diuraikan dari indikator pencapaian hasil belajar pada sub pokok bahasan penjumlahan diperoleh ketuntasan indikator pencapaian hasil belajar pada sub pokok bahasan penjumlahan dapat disajikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Deskripsi Ketuntasan Indikator Pencapaian Hasil Belajar

No	Uraian indikator	Butir soal	Persentase pencapaian (%)	keterangan
1	Setelah pembelajaran berlangsung siswa diharapkan dapat: Menjumlahkan dua bilangan dua angka tanpa menyimpan dengan tepat	1	96,88	Tuntas
2	Menyelesaikan penjumlahan dua bilangan dua angka dengan menyimpan dengan Tepat	2	76,56	Tuntas
3	Menjumlahkan bilangan dua angka dan tiga angka tanpa teknik menyimpan dengan tepat	3	89,58	Tuntas
4	Menjumlahkan bilangan dua angka dan tiga angka teknik menyimpan dengan tepat	4	77,08	Tuntas

5		5	76,56	Tuntas
---	--	---	-------	--------

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa semua uraian indikator tuntas diajarkan. Berdasarkan kriteria ketuntasan indikator pencapaian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa ketuntasan indikator pencapaian hasil belajar adalah tuntas. Hasil observasi yang dilakukan oleh guru matematika di kelas penelitian terhadap aktivitas guru selama pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Observasi

No	Komponen	Pertemuan			Jumlah
		I	II	III	
1	Membuka pelajaran	4	4	4	12
2	Memberi acuan	3	4	4	11
3	Penyajian materi	3	4	4	11
4	Pemanfaatan media pembelajaran				
	Pengelolaan kelas kooperatif	4	3	3	10
5	Pemberian penghargaan dan penguatan	3	4	4	11
6	Variasi gaya pengajar	3	3	4	10
	Menutup pelajaran				
7	Sikap selama pembelajaran	4	4	4	12
8	Efisiensi penggunaan waktu	4	4	4	12
9		4	4	3	11
10		4	4	4	12
Nilai akhir		3,6	3,8	3,8	
Rata-rata nilai akhir		3,73			

Dari tabel di atas, didapat perhitungan rata-rata nilai akhir 3,73. berdasarkan kriteria rata-rata penilaian akhir maka hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran adalah sangat baik sekali. Pencapaian efektivitas pembelajaran menggunakan metode permainan dengan pendekatan kooperatif dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Pencapaian Efektivitas Pembelajaran

No	Aspek Kategori	Keterangan	Kesimpulan
1	Ketuntasan belajar siswa	Tuntas	efektif
2	Ketuntasan indikator pencapaian hasil belajar	Tuntas	
3	Hasil observasi kegiatan guru	Sangat baik sekali	

Berdasarkan tabel 4 di atas terlihat bahwa berdasarkan kriteria pencapaian efektivitas pembelajaran menggunakan metode permainan dengan pendekatan kooperatif pada sub pokok bahasan penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 173657 Sihiong adalah efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini, penulis menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode permainan dengan pendekatan kooperatif pada sub pokok bahasan penjumlahan adalah baik.
2. Ketuntasan belajar siswa dengan menerapkan metode permainan dengan pendekatan kooperatif pada sub pokok bahasan penjumlahan tercapai dengan ketuntasan secara klasikal 87,5%.
3. Ketuntasan indikator pencapaian hasil belajar sudah memenuhi kriteria ketuntasan
4. Hasil observasi pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran sangat baik sekali
5. Pembelajaran dengan menerapkan metode permainan dengan pendekatan kooperatif pada sub pokok bahasan penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 173657 Sihiong Tahun Ajaran 2021/2022 memenuhi kriteria keefektifan pembelajaran.

REFERENSI

- Abdurrahman, M.,(2003), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Armanto, D.; Aspek Perubahan Pendidikan Dasar Matematika Melalui Pendidikan Matematika Realistik, Seminar Nasional Sehari : ”Penerapan pendidikan Realistik Pada Sekolah Dan Madrasah”, Departemen Agama Medan, 5 November 2001.
- Hendriani, R., (2004), *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajarkan Melalui Langkah-langkah Pemecahan Masalah Dari Teori Polya Dengan Yang Diajarkan Secara Konvensional Dalam Menyelesaikan Soal-soal Pembuktian Pada Sub Pokok Bahasan Bukti dalam Matematika Di Kelas III SMUN I kisaran TP 2003/2004.*, Skripsi, FMIPA, Unimed, Medan.
- Karnasih, I.; Prospek Pendidikan Matematika di Sumatera Utara, Seminar nasional Sehari :”Penerapan Pendidikan Realistik Pada Sekolah Dan Madrasah”, Departemen Agama Medan, 5 November Medan.
- Marpaung, Y.; (2001), Implementasi Pendidikan Matematika Realistik di Indonesia Seminar Nasional Sehari : “Penerapan Pendidikan Realistik Pada Sekolah Dan Madrasah”, Departemen Agama Medan, 5 November 2001.
- Nasution, N., dkk, (2004), Tes, Pengukuran Dan Penilaian, Universitas Terbuka, Depdikbud, Jakarta.
- Suherman, A., (2000), Strategi Belajar Mengajar Matematika, Universitas Terbuka, Depdikbud, Jakarta.
- Syafari, dkk., (2000), Efektifitas Penemuan Terbimbing Dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif Topik Luas Bangun Datar di Kelas I SLTP Kotamadya Medan, Laporan Penelitian Penelitian IKIP, Medan.
- Tim MKPBM., (2011), Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Uzer Usman, Moh., (2002), Menjadi Guru Profesional, Rosda Karya, Bandung