

Research Article

## Penerapan Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

*Pariang Sonang Siregar*

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Rokania, Riau, Indonesia*

---

### Article Information

Reviewed : Feb 20, 2017

Revised : April 10, 2017

Available Online : Jun 10, 2017

---

### Keyword

*approach, play, mathematics*

---

### Correspondence

e-mail :

[sonang86@yahoo.co.id](mailto:sonang86@yahoo.co.id)

---

### ABSTRACT

The purpose of this study was to find out the mathematics learning outcomes of students with an approach to play in grade IV SD Negeri 05 Inderalaya, Ogan Ilir. This research is a quasi-experimental research using the research design of One Group Pretest-Posttest Design. The results of the study showed that there was an increase in student learning outcomes after the adoption of an approach to play on the subject of Roman Numbers. The average student learning outcomes were seen to increase from 63.72 to 75.86 and the percentage of acquisition from 65.51% increased to 75.86%. This shows that the application of the play approach can improve student learning outcomes in Mathematics learning.

---

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6781>

---

## PENDAHULUAN

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003:697) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai (M. Hariwijaya, 2009 : 103). Anak dibawah usia 6 tahun mempunyai masa bermain yang cukup panjang adapaun yang dilakukan anak dapat menimbulkan kesenangan. Bermain adalah dunia main bagi anak usia 5-6 tahun dan menjadi hak pada anak untuk dapat selalu bermain. Sebab masa mereka hanya untuk bermain.

Menurut Piaget (2010:138) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan

Vygotsky (2010:138) menyatakan bahwa permainan adalah suatu seting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah seekor kuda.

Pendekatan sistem merupakan perubahan cara yang menyebabkan orang lain dapat bereaksi terhadap sesuatu. Berdasarkan pendekatan sistem, pengajaran Matematika merupakan sistem tindakan yang ditujukan untuk membawa perubahan belajar Matematika. Oleh karena itu, dalam pengajaran Matematika dapat dilakukan beberapa upaya untuk merancang, memilih, dan melakukan berbagai pendekatan dan metode kegiatan mengajar termasuk melakukan pendekatan bermain.

Sutan (2003:iii) mengatakan bahwa sebenarnya, ketakutan berawal dari pendekatan dalam mengajarkan Matematika yang terkesan kaku dan dogmatis. Siswa tidak diberi kesempatan untuk menemukan pengalaman Matematika dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Supatmono (2016:31) kegiatan belajar anak akan lebih menyenangkan apabila disampaikan melalui permainan-permainan. Lewat permainan, kemampuan kognitif, minat, dan sikap anak terhadap pelajaran Matematika dapat ditumbuh-kembangkan.

Sukayati (2004:1) mengatakan bahwa sangat jarang guru merencanakan pembelajaran Matematika dengan menggunakan pendekatan nyata yang mengaktifkan siswa, karena mereka menganggap pembelajaran yang demikian tidak bermanfaat, membingungkan, dan menyita banyak waktu, disamping itu Kenyataan menunjukkan bahwa bekal kemampuan materi Matematika dari guru SD masih kurang memadai, sehingga tidaklah mengherankan bila pembelajaran Matematika yang dikelola menjadi kurang maksimal.

Dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini di dalam kelas, menimbulkan kebiasaan belajar yang buruk terhadap siswa. Siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran di kelas cenderung tidak percaya diri dengan pekerjaannya melalui pemahamannya sendiri di dalam menyelesaikan masalah dari soal yang telah diberikan oleh guru. Hal ini tentu akan menimbulkan sifat mencontek dalam diri siswa, karena siswa kurang mampu mengembangkan informasi dan pengetahuan dasar yang mereka miliki sendiri dan merumuskannya menjadi sebuah pemahaman.

Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilaksanakan setiap harinya merupakan interaksi yang dilakukan guru dan siswa dalam mengakomodasi dan mengasimilasi ilmu pengetahuan. Pada kegiatan ini siswa merupakan objek dari rancangan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran akan menjadi tanggung jawab guru untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pemecahan masalah dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dengan pergeseran paradigma pembelajaran, siswa merupakan pusat pembelajaran dan guru menjadi fasilitator. Guru menyusun dan menyediakan bahan ajar sedangkan siswa lebih aktif dalam menemukan dan memproses ilmu pengetahuan yang akan menjadi tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran, diantaranya adalah faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media, serta lingkungan. Sudah seharusnya tenaga pendidik memperhatikan faktor yang mempengaruhi pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD Negeri 05 Inderalaya, masih banyak siswa yang kurang tertarik dan takut terhadap pelajaran Matematika. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV menyatakan bahwa mata pelajaran Matematika masih tergolong pelajaran yang sulit dikuasai oleh siswa. Hal ini tampak pada kurang antusiasnya siswa dan hasil evaluasi yang dilakukan pada SD tersebut. Memang tidak semua buruk, tetapi secara keseluruhan hasil evaluasi ujian semester tersebut masih jauh dari yang diharapkan yaitu di bawah 60 Berdasarkan surat perjanjian SD Negeri 05 Inderalaya tentang standar minimal sekolah yaitu nilai minimal Matematika adalah 60. Penyebab timbulnya kenyataan tersebut dari pengamatan peneliti adalah sebagai berikut: (1) siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, (2) siswa sering keluar masuk kelas, (3) siswa tidak berani mengajukan pertanyaan terhadap materi yang diajarkan, (4) guru hanya menggunakan pendekatan konvensional (5) guru kurang menggunakan media, dan (6) guru kurang kreatif dalam memanfaatkan alam sekitar sebagai media.

Suatu tujuan pembelajaran akan mudah tercapai jika proses penyampaian materi ajar menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pelajaran yang disampaikan dengan menarik dan menyenangkan akan selalu diingat, bukan saja oleh siswa tetapi juga guru yang bersangkutan. Disamping tercapainya tujuan pembelajaran, siswa yang diajar tidak menjadi bosan dan takut terhadap materi yang diajarkan, terutama pelajaran Matematika.

Saleh (2016:60) mengemukakan bahwa sebenarnya ada beberapa cara yang dapat dilakukan guru agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, khususnya ketika pelajaran matematika berlangsung. Salah satunya adalah dengan melakukan permainan. Sedangkan Asfandiyar (2016:45) memberikan pendapat bahwa beberapa cara untuk membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan Matematika, salah satunya adalah membuat permainan seru dengan melibatkan murid-murid dalam lomba-lomba, seperti berhitung dan permainan asyik lainnya. Karena dunia anak merupakan dunia yang penuh keceriaan dan eksplorasi sehingga jangan membuat mereka menjadi stres dalam pelajaran Matematika.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan cara penyampaian materi ajar Matematika dengan pendekatan bermain pada SD Negeri 05 Inderalaya. Pendekatan bermain merupakan suatu cara yang dilakukan guru dalam penyampaian materi ajar kepada siswa dengan menggunakan permainan yang telah dikaitkan dengan materi. Dengan permainan akan lebih mendekatkan siswa dalam pembelajaran Matematika, sehingga pelajaran Matematika tidak akan menjadi pelajaran yang tidak disukai lagi melainkan pelajaran yang paling disenangi. Selain itu, kaitan bermain dengan pendidikan ialah sebagai wahana pembelajaran yang menggambarkan pesan, suasana dalam mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan, dan bermakna bagi anak dalam membuahakan pengalaman belajar tertentu serta belajar Matematika akan lebih menyenangkan jika dilakukan dalam bentuk permainan.

Atas dasar pemikiran tersebut, pendekatan bermain dapat dilakukan dalam pengajaran Matematika yang membuat siswa merasa nyaman dan senang dengan pelajaran Matematika. Walaupun demikian, perlu diperhatikan, tidak setiap pokok bahasan/topik dalam Matematika sekolah dapat diajarkan dengan pendekatan bermain. Maka judul dalam penelitian ini adalah “Penerapan Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 05 Inderalaya, Ogan Ilir”.

Berdasarkan uraian di atas permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 05 Inderalaya, Ogan Ilir setelah diterapkan pendekatan bermain. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa dengan pendekatan bermain di kelas IV SD Negeri 05 Inderalaya, Ogan Ilir.

Siswa sekolah dasar adalah siswa yang berusia antara 6 tahun sampai dengan 12 tahun, yang pada usia tersebut siswa tidak lepas dari bermain. Hidayatullah (2008:4) mengemukakan bermain (*play*) merupakan cara untuk mengeksplorasi dan bereksperimen dengan dunia sekitar sehingga anak akan menemukan sesuatu dari pengalaman bermain. Sudono (2000:1) memberi pengertian bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak, jika pengertian bermain dipahami dan dikuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Sedangkan Seto (2004:53) mengungkapkan bahwa bermain adalah sesuatu yang amat penting dalam kehidupan anak. Meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja.

Dari pengertian-pengertian bermain tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang membuat anak merasa nyaman dan menyenangkan sehingga anak dapat mengembangkan imajinasi dan pengetahuannya tanpa disadarinya. Bermain disini dirincikan adalah sebagai suatu pendekatan yang digunakan untuk membuat siswa menjadi termotivasi dalam meningkatkan belajar serta hasil belajarnya.

Piaget (dalam Jamaris, 2006:115) menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif. Menurut Vigotsky ( Jamaris 2006:115) mengemukakan bahwa kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kemampuan kognitif anak. Sedangkan menurut Bruner (dalam Jamaris 2006:115) mengemukakan bahwa, bermain mendorong anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai masalah melalui penemuan. Dengan demikian, bermain memperkuat kemampuan dan keterampilan anak dalam pemecahan masalah.

Banyak sekali manfaat yang didapat dari kegiatan bermain. Asfandiyar (2016:78) mengemukakan bahwa manfaat kegiatan bermain adalah: (1) menimbulkan kegembiraan, (2) sebagai pemicu kreativitas, (2) meningkatkan respons terhadap anak terhadap hal baru, (3) melatih anak menyelesaikan/ mengatasi konflik, (4) sebagai sarana untuk bersosialisasi dan melatih fungsi mental (berpikir, berkhayal, mengingat, atau menegakkan disiplin dengan menaati peraturan-

peraturan dalam *games*), dan lain-lain, (5) melatih kepekaan dan empatik, (6) sebagai sarana mengekspresikan perasaan, (7) membentuk kepribadian anak, (8) mengembangkan rasa percaya diri, (9) melatih perkembangan fisik, emosi, dan sosial, (10) merangsang imajinasi atau kreativitas anak, (11) sebagai sarana hiburan, dan (12) menyalurkan energi, terutama untuk anak hiperaktif.

Sedangkan Hetherington dan Park (Hidayatullah 2008:16) mengemukakan fungsi bermain, yaitu: (1) mempermudah pengembangan kognitif anak. Bermain memberikan kepada anak mempelajari lingkungannya, belajar tentang objek, dan waktu memecahkan masalah, (2) bermain memajukan atau mempercepat pengembangan sosial anak, terutama di dalam fantasi, bermain memainkan peran, anak belajar memahami yang lain dan berlatih peran seakan-akan anak tambah dewasa, dan (3) problema emosionalnya, belajar mengatasi kecemasan dan konflik dalam dirinya di dalam situasi yang tidak mengancam/ mengkhawatirkan (*non threatening*).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting bagi anak, salah satu manfaat bermain yaitu dapat meningkatkan kognitif anak, sehingga dengan permainan dapat melatih kognitif anak dalam pembelajaran Matematika. Ateng (dalam Hidayatullah 2008:14) mengemukakan bahwa di sekolah dasar baik metode maupun materi penyajian yang paling tepat adalah bermain dan permainan. Berdasar pernyataan tersebut dalam pembelajaran Matematika dibuat suatu pendekatan dalam penyampaian materi yaitu pendekatan bermain sehingga pelajaran Matematika yang tadinya tidak dicenangi berubah menjadi pelajaran yang paling menyenangkan. Oleh karena itu pendekatan bermain merupakan suatu langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas IV.

Bermain atau melakukan permainan haruslah tersusun sebelum permainan itu dilakukan. Permainan yang digunakan di setiap materi yang ada pada pelajaran matematika kelas IV berbeda satu sama lainnya. Sehingga permainan yang dibutuhkan lebih banyak dan bervariasi. Untuk diingat bahwa tidak setiap pokok bahasan pada pelajaran tersebut bisa dibuat permainan. Dengan bermain siswa tidak sadar bahwa mereka itu adalah belajar atau “bermain sambil belajar”.

Bermain sambil belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar, sehingga membuat siswa tidak tegang dalam belajar matematika. Menurut Supatmono

(2016:11) belajar lewat bermain akan lebih efektif dibandingkan belajar dengan struktur yang baku, seperti: mendengarkan ceramah, anak duduk manis, dan diam. Dalam bermain anak akan mengalami suatu proses untuk membangun pengetahuan sendiri dan memberi makna pada pengetahuan yang dibangunnya tersebut.

Menurut Dienes, permainan Matematika sangat penting sebab operasi Matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara konkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian Matematika pada anak didik. Dapat dikatakan bahwa objek-objek konkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran Matematika jika dimanipulasi dengan baik. Menurut Dienes (dalam Aisyah 2007:2.8), konsep-konsep Matematika akan berhasil jika dipelajari dalam tahap-tahap tertentu. Dienes mengambil tahap-tahap belajar menjadi 6 tahap, yaitu: permainan bebas (*free play*), permainan yang menggunakan aturan (*games*), permainan kesamaan sifat (*searching for communities*), permainan representasi (*representation*), simbolisasi (*symbolization*), dan formalisasi (*formalization*)

Dalam setiap tahap belajar, tahap yang paling awal dari pengembangan konsep bermula dari permainan bebas. Permainan bebas merupakan tahap belajar konsep yang aktivitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan. Anak didik diberi kebebasan untuk mengatur benda. Selama permainan pengetahuan anak muncul. Dalam tahap ini anak mulai membentuk struktur mental dan struktur sikap dalam mempersiapkan diri untuk memahami konsep yang sedang dipelajari. Misalnya dengan diberi permainan *block logic*, anak didik mulai mempelajari konsep-konsep anstrak tentang warna, tebal tipisnya benda yang merupakan ciri/sifat dari benda yang dimanipulasi.

Dalam permainan yang disertai aturan siswa sudah mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu. Keteraturan ini mungkin terdapat dalam konsep tertentu tapi tidak terdapat dalam konsep lainnya. Anak yang telah memahami aturan-aturan tadi, jelaslah dengan melalui permainan siswa diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan bagaimana struktur Matematika itu. Makin banyak bentuk-bentuk berlainan yang diberikan dalam konsep tertentu, akan semakin jelas yang dipahami siswa, karena akan memperoleh hal-hal yang bersifat logis dan matematis dalam konsep yang dipelajari itu. Menurut Dienes, untuk membuat konsep abstrak, siswa memerlukan suatu kegiatan untuk mengumpulkan

bermacam-macam pengalaman, dan kegiatan untuk yang tidak relevan dengan pengalaman itu. Contoh dengan permainan *block logic*, anak diberi kegiatan membentuk kelompok bangun yang tipis, atau yang berwarna merah, kemudian membentuk kelompok bangun yang tipis, atau yang tebal, dan sebagainya. Dalam membentuk kelompok bangun yang tipis, atau yang merah, timbul pengalaman terhadap kosep tipis dan merah, serta timbul penolakan terhadap bangun yang tidak tipis (tebal), atau tidak merah (biru, hijau, kuning).

Dalam permainan untuk mencari kesamaan sifat, anak mulai diarahkan dalam kegiatan untuk mencari sifat-sifat yang sama dari permainan yang sedang diikuti. Untuk itu perlu diarahkan pada penstraliasian kesamaan struktur dari bentuk permainan lain. Tranlasi yang dilakukan tentu saja tidak boleh mengubah sifat-sifat abstrak dari permainan semula. Contoh kegiatan yang diberikan dengan permainan anak dihadapkan pada kelompok persegi dan persegi panjang yang tebal, anak diminta mengidentifikasi sifat-sifat yang sama dari benda-benda dalam kelompok tersebut (anggota kelompok).

Representasi adalah tahap pengambilan kesamaan sifat dari beberapa situasi yang sejenis. Para anak didik menentukan representasi dari konsep-konsep tertentu. Representasi yang diperoleh ini bersifat abstrak. Dengan melakukan representasi, anak didik telah mengarah pada pengertian struktur Matematika yang bersifat abstrak pada topik-topik yang sedang dipelajari. Simbolisasi adalah tahap belajar konsep yang membutuhkan kemampuan merumuskan representasi dari setiap konsep-konsep dengan menggunakan simbol Matematika atau melalui perumusan verbal.

Formalisasi merupakan tahap belajar konsep terakhir. Dalam tahap ini siswa-siswa dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat konsep dena kemudian merumuskan sifat-sifat baru konsep tersebut, sebagai contoh siswa yang telah mengenal dasar-dasar dalam struktur Matematika seperti aksioma, harus mampu merumuskan suatu teorema berdasarkan aksioma, dalam arti membuktikan teorema tersebut. Karso (1999:1.20) menyatakan, pada tahap formalisasi anak tidak hanya mampu merumuskan teorema serta membuktikannya secara deduktif, tetapi mereka sudah mempunyai pengetahuan tentang sistem yang berlaku dari pemahaman kosep-konsep yang terlibat satu sama lainnya. Misalnya bilangan bulat dengan operasi penjumlahan beserta sifat-

sifat tertutup, komutatif, asosiatif, adanya elemen identitas dan mempunyai elemen invers, membentuk sebuah sistem Matematika.

Menurut Saleh (2016:67) seorang guru bisa saja menyampaikan suatu materi kepada siswa dalam bentuk permainan. Hal ini dimaksudkan agar pelajaran lebih menyenangkan dan siswa merasa santai dan rileks. Namun, ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika guru akan melakukan sebuah permainan: (1) bisa dimainkan oleh semua siswa, (2) tidak menjurus kepada kekerasan, (3) menggunakan pemikiran dan keterampilan, dan (4) tidak menyinggung hal yang berbaur SARA.

Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa guru harus memperhatikan ketentuan-ketentuan yang akan membuat suatu permainan lebih menyenangkan tanpa membuat siswa merasa tidak diperhatikan.

## METODE PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah penerapan pendekatan bermain dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Pendekatan bermain dalam pembelajaran Matematika dapat didefinisikan sebagai keterampilan atau latihan dalam memahirkan materi pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa dengan bentuk permainan-permainan. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar yang dinyatakan dengan nilai ulangan harian.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 05 Inderalaya, tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 58 siswa, dengan rincian: Siswa Kelas IV A berjumlah 29 orang dan siswa Kelas IV B berjumlah 29 orang.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata dalam anggota populasi tersebut. Maka dari dua kelas diperoleh kelas IV.A dengan jumlah 29 siswa yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek. Pertama dilakukan pengukuran, lalu dikenakan perlakuan untuk jangka waktu tertentu,

kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Pretes	Perlakuan	Postes
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

Keterangan:

T <sub>1</sub>	<i>Pretest</i> , untuk mengukur mean prestasi belajar siswa sebelum dilakukan pendekatan bermain
X	Perlakuan yang berupa pendekatan bermain
T <sub>2</sub>	<i>Posttest</i> , tes hasil belajar berupa soal ulangan harian setelah Penerapan pendekatan bermain.

Sesuai dengan definisi operasional variabel penelitian yang telah disebutkan pada bagian terdahulu, maka data dalam penelitian ini berupa nilai tes awal dan nilai tes akhir ulangan harian Matematika. Setelah diperoleh skor hasil belajar siswa dari setiap butir tes, maka setiap skor akan dikalikan dengan hasil yang dicapai oleh siswa. Tes diberikan dalam bentuk Pilihan Ganda (terdiri dari 10 soal untuk Pokok bahasan Bilangan Bulat dan Bilangan Romawi, masing-masing soal diberi skor 10. Selanjutnya soal objektif (Isian yang terdiri atas 5 soal untuk pokok Bahasan Bilangan Bulat) dan soal Isian (terdiri atas 2 soal untuk Bilangan Romawi. Jumlah skor untuk tes objektif adalah 100.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2016 sampai dengan 6 Januari 2017 di SD Negeri 05 Inderalaya, Ogan Ilir. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV.A yang berjumlah 29 orang. Eksperimen dilakukan sebanyak 9 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 15 Desember 2016 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada pertemuan ini siswa diajarkan tanpa melakukan pendekatan bermain dengan pokok bahasan Bilangan Bulat. Siswa diajar dengan indikator membaca bilangan bulat, menulis bilangan bulat, menyebutkan lawan bilangan bulat, membandingkan bilangan bulat, dan mengurutkan bilangan bulat. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Perlakuan Pertama

Nilai	Frekuensi	Ketuntasan
93-103	2	Tuntas
82-92	5	Tuntas
71-81	4	Tuntas
60-70	8	Tuntas
49-59	2	Tidak tuntas
38-48	3	Tidak tuntas
27-37	5	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>	29	

Tabel 2 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Perlakuan Kedua

Nilai	Frekuensi	Ketuntasan
93-103	4	Tuntas
82-92	10	Tuntas
71-81	6	Tuntas
60-70	2	Tuntas
49-59	3	Tidak tuntas
38-48	1	Tidak tuntas
27-37	3	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>	29	

Pertemuan kedua pada tanggal 16 Desember 2016 dengan indikator menjumlahkan bilangan bulat, mengurangi bilangan bulat, serta dapat menyelesaikan operasi campuran bilangan bulat. Penjelasan pokok bahasan Bilangan Bulat pada pertemuan pertama dan kedua hanya diajarkan dengan pendekatan konvensional dan penugasan tanpa menggunakan alat bantu atau media. Siswa diajar seperti biasanya tanpa ada pendekatan bermain.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 19 Desember 2016 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada pertemuan ini siswa diberikan tes awal yaitu Ulangan Harian untuk melihat hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pendekatan bermain. Hasil tes yang diperoleh setelah dilakukan tes awal yaitu nilai yang diharapkan sesuai dengan data awal yang telah disebutkan pada latar belakang, siswa masih kurang menguasai materi yang telah dijelaskan tanpa pendekatan bermain.

Pertemuan keempat yaitu pada hari Senin tanggal 21 Desember 2016 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) siswa diajar dengan pendekatan bermain dengan pokok bahasan Bilangan Bulat. Siswa diberi permainan untuk memahirkan materi yang telah dijelaskan dengan permainan “Mencari Lawan Bilangan”. Dalam permainan ini siswa dibagi dalam dua kelompok besar yaitu kelompok kanan dan kelompok kiri. Kelompok kanan diberikan kartu bilangan positif dan kelompok kiri diberi kartu bilangan negatif. Setelah semua siswa memegang kartu masing-masing dan menutup kartu di depan dadanya, setelah diberi aba-aba siswa diperbolehkan memperlihatkan kartu pada temannya, dan mencari lawan bilangan yang mereka dapat. Setelah itu mereka membaca bilangan yang mereka punya. Dilanjutkan membandingkan bilangan yang didapat dengan bilangan yang dimiliki teman yang lain. Kemudian siswa diminta untuk mencari teman sebanyak lima orang, dan mulai mengurutkan bilangan yang didapat dalam satu kelompok itu. Mengurutkan bilangan dari yang terkecil sampai yang terbesar, dan sebaliknya. Permainan diakhiri dengan sebuah nyanyian pelepas rasa lelah setelah asyik bermain. Permainan ini sangat membuat siswa semangat dan senang terhadap materi yang diajarkan

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 22 Desember 2016 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), siswa diberi permainan untuk memahirkan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat serta operasi campuran bilangan bulat. Permainan ini diberi nama “Kartu Putih dan Kartu Hitam”. Siswa diberi petunjuk cara penggunaan kartu putih dan kartu hitam terlebih dahulu. Berikut adalah langkah-langkah permainan dimaksud.

- (1) Siswa diberi penjelasan kartu putih mewakili bilangan positif dan kartu hitam mewakili bilangan negatif.
- (2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4 orang dalam satu kelompok, kemudian dibagikan kartu putih dan kartu hitam.

- (3) Siswa diberi petunjuk bahwa operasi tambah (+) artinya menggabungkan dan operasi kurang (-) artinya mengambil. Jika kartu putih dan hitam berpasangan maka hasilnya nol (0) seperti gambar berikut

Dinyatakan nol (0)

- (4) siswa diberi contoh penggunaan kartu sebagai berikut, Misalnya:  $4 + (-3) = \dots$

- (5) Siswa diminta untuk menyediakan 4 kartu putih danm enggabungkannya dengan 3 kartu hitam.



- (6) Kemudian memasang masing-masing kartu hitam dengan satu kartu putih. Dari gambar di atas terdapat satu kartu putih yang tidak berpasangan. Jadi  $4 + (-3) = 1$

Pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 23 Desember 2016 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), siswa diberi *posttest* atau tes akhir setelah penerapan pendekatan bermain berupa ulangan harian yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal isian yang setara dengan soal tes awal. Pemberian tes akhir bertujuan untuk mengetahui data hasil belajar siswa setelah penerapan pendekatan bermain.

Pertemuan ketujuh dilaksanakan pada hari Senin tanggal 4 Januari 2017 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada pertemuan ini siswa diajarkan tanpa melakukan pendekatan bermain dengan pokok bahasan Bilangan Romawi. Siswa diajar dengan indikator membaca lambang Bilangan Romawi, mengubah bilangan asli menjadi Bilangan Romawi. Pada pertemuan ini siswa diberikan tes awal yaitu Ulangan Harian untuk melihat hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pendekatan bermain. Tes yang diberikan berupa sepuluh soal pilihan ganda dan dua soal isian.

Pertemuan ke delapan dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 5 Januari 2017 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada pertemuan ini Pokok Bahasan dibuat suatu permainan yang diadakan di luar kelas atau di halaman sekolah. Dengan nama permainan “Kuis Romawi”, siswa dalam permainan ini berlomba membentuk Bilangan Romawi dari bilangan asli yang telah

diberikan oleh guru. Setiap kelompok berlomba, dan yang mendapat skor terbesar diberikan hadiah berupa pensil warna.

Pertemuan kesembilan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 6 Januari 2017 selama (2 x 35 menit). Pada pertemuan ini siswa diberi *posttest* atau tes akhir setelah penerapan pendekatan bermain berupa ulangan harian yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal isian yang setara dengan soal tes awal. Pemberian tes akhir bertujuan untuk mengetahui data hasil belajar siswa setelah penerapan pendekatan bermain pokok bahasan Bilangan Romawi.

### Deskripsi Data Eksperimen

Eksperimen dilaksanakan selama proses pembelajaran pokok bahasan Bilangan Bulat berlangsung yaitu pada tanggal 15 Desember sampai 2016 dengan 23 Desember 2016. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika, sebelum eksperimen diberikan tes awal berupa soal-soal pilihan ganda dan isian pokok bahasan Bilangan Bulat. Kemudian diambil nilai rata-rata siswa dari tes awal tersebut. Gambaran hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika tergolong kurang atau tidak memuaskan. Hal ini disebabkan pembelajaran pada pertemuan ini hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan alat peraga, sehingga informasi dalam penyampaian materi Bilangan Bulat kurang dikuasai oleh siswa. Setelah diberi perlakuan berupa pendekatan bermain dalam pembelajaran Matematika, pada pertemuan berikutnya diberikan tes akhir berupa sepuluh soal pilihan ganda dan lima isian yang setara dengan soal tes awal. Pemberian tes akhir bertujuan untuk mengetahui data hasil belajar siswa setelah diterapkan pendekatan bermain. Gambaran hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Dari tabel 2 di atas, dapat dilihat ada peningkatan antara hasil belajar siswa sebelum diterapkan pendekatan bermain dengan hasil belajar siswa setelah diterapkan pendekatan bermain. Rata-rata siswa terlihat meningkat dari 46,63 menjadi 64,31 serta persentase ketuntasan dari 31,03 % meningkat menjadi 65,52 %. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

Eksperimen dilaksanakan lagi pada pertemuan ketujuh sampai dengan pertemuan kesembilan dengan pokok bahasan Bilangan Romawi yaitu pada tanggal 4 Januari 2017 sampai dengan 6 Januari 2017. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika, sebelum eksperimen diberikan tes awal berupa soal-soal pilihan ganda dan isian pokok bahasan Bilangan Romawi. Kemudian diambil nilai rata-rata siswa dari tes awal tersebut.

Dari tabel di atas, dapat dilihat ada sepuluh siswa yang tidak tuntas dan 19 siswa tuntas dengan rata-rata 63,72 serta persentase ketuntasan 65,51 %. Setelah diberi perlakuan berupa pendekatan bermain dalam pembelajaran Matematika pokok bahasan Bilangan Romawi, pada pertemuan kesembilan hari Rabu tanggal 6 Januari 2017, diberikan tes akhir berupa sepuluh soal pilihan ganda dan dua isian yang setara dengan soal tes awal. Pemberian tes akhir bertujuan untuk mengetahui data hasil belajar siswa setelah diterapkan pendekatan bermain. Gambaran hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan pendekatan bermain pada pokok bahasan Bilangan Romawi. Rata-rata siswa terlihat meningkat dari 63,72 menjadi 75,86 serta persentase ketuntasan dari 65,51 % meningkat menjadi 75,86 %. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

## **Pembahasan**

Dari hasil penelitian terlihat bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan pendekatan bermain. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum penerapan pendekatan bermain dan setelah penerapan pendekatan bermain. Pada pertemuan ketiga, setelah diberikan tes awal pokok bahasan Bilangan Bulat, terdapat 9 orang siswa yang tuntas dan 20 orang siswa tidak tuntas berdasarkan KKM Matematika SD Negeri 05 Inderalaya yaitu 60. Pada pertemuan ini pembelajaran hanya diajarkan secara biasa yaitu menggunakan pendekatan konvensional dan tanpa menggunakan alat peraga.

Pada pertemuan keenam, setelah diberikan tes akhir pokok bahasan Bilangan Bulat, terdapat 19 orang siswa tuntas dan 10 orang yang tidak tuntas. Tetapi dari tes awal sampai tes akhir ternyata ada 10 orang siswa yang tidak tuntas. Hal ini disebabkan beberapa faktor: (1)

adanya pilih-pilih teman saat permainan dilaksanakan, (2) ketika penjelasan materi ajar ada yang tidak memperhatikan, dan (3) adanya gaya belajar kinestetik yaitu ketika siswa mencoba langsung akan mengerti tetapi setelah dibuat bentuk tes, siswa kesulitan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Pada pertemuan ketujuh, setelah diberikan tes awal pokok bahasan Bilangan Romawi, terdapat 19 siswa tuntas dan 10 siswa yang tidak tuntas. Kemudian setelah penerapan pendekatan bermain pada Pokok bahasan Bilangan Romawi yaitu pada pertemuan kesembilan adanya peningkatan ketuntasan yaitu terdapat 22 siswa tuntas dan 7 siswa tidak tuntas. Pada pertemuan ini masih ada siswa yang tidak tuntas sebelum dan setelah penerapan pendekatan bermain yaitu 7 siswa. Hal ini disebabkan beberapa faktor: (1) adanya beberapa siswa yang hiperaktif sehingga teman yang lain tidak diberikan kesempatan untuk mencoba permainan, dan (2) kebingungan pada saat pengisian lembar jawaban. Keefektifan pendekatan bermain secara keseluruhan yaitu adanya perubahan siswa yang tidak tuntas menjadi tuntas setelah penerapan pendekatan bermain dilaksanakan. Menurut Poerwanti, dkk (2016:6.16) nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dikontrakkan dalam pembelajaran. Berdasarkan keterangan tersebut maka sekolah SD Negeri 05 Inderalaya menetapkan batas minimal siswa dikatakan tuntas menguasai kompetensi yang dikontrakkan adalah 60 %. Gambaran rekapitulasi ketuntasan hasil belajar siswa dengan pendekatan bermain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Perlakuan Pertama

Nilai	Frekuensi	Ketuntasan
93-103	2	Tuntas
82-92	5	Tuntas
71-81	4	Tuntas
60-70	8	Tuntas
49-59	2	Tidak tuntas
38-48	3	Tidak tuntas
27-37	5	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>	29	

Tabel 4 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Perlakuan Kedua

Nilai	Frekuensi	Ketuntasan
93-103	4	Tuntas
82-92	10	Tuntas
71-81	6	Tuntas
60-70	2	Tuntas
49-59	3	Tidak tuntas
38-48	1	Tidak tuntas
27-37	3	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>	<b>29</b>	

## KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada uraian terdahulu dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika di kelas IV.A SD Negeri 05 Inderalaya dan tuntas secara klasikal berdasarkan KKM SD tersebut.

Rata-rata siswa terlihat meningkat dari 63,72 menjadi 75,86 serta persentase ketuntasan dari 65,51 % meningkat menjadi 75,86 %. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

### Implikasi

Dari hasil penelitian penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 05 Inderalaya, ada beberapa saran peneliti yang dapat diberikan yaitu: (1) siswa diharapkan untuk dapat aktif dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar Matematika dan mencintai pelajaran Matematika, (2) guru diharapkan lebih berinovasi dan memfasilitasi siswa dengan berbagai pendekatan seperti pendekatan bermain dalam pembelajaran Matematika, serta penggunaan alat permainan yang bervariasi, (3) peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan dan membuat permainan Matematika yang lebih seru agar pembelajaran Matematika tidak menakutkan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajarnya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak/Ibu pengelola Jurnal Gentala Pendidikan Dasar PGSD FKIP Universitas Jambi atas kerjasamanya sehingga karya ilmiah ini dapat diterbitkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nyimas, dkk, 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Asfandiyar, Andi Yudha. 2006. *Kenapa Guru harus Kreatif?* Bandung: DAR Mizan.
- Hidayatullah, M. Furqon. 2008. *Mendidik Anak Dengan Bermain*. Surakarta: Sebelas Maret.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia taman Kanak-kanak: Pedoman bagi Orang Tua dan Guru*. Jakarta: PT. GrasindoN
- Poerwanti, Endang, dkk. 2016. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Saleh, Andri. 2006. *Number Sense: Belajar Matematika Selezat Cokelat*. Jakarta Selatan: Trans Media.
- Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas: Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak dengan Bemain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan: untuk Pendidikan Anak Usia dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sukayati. 2004. *Contoh Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Tersedia, <http://www.google.co.id>.
- Supatmono, Catur. 2006. *Matematika Asyik*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sutan, Firmanawaty. 2003. *Mahir Matematika Melalui Permainan*. Jakarta: Puspa Swara.