

## **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mengurutkan Bilangan Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I di SD Inpres 1 Slametharjo**

**Sri Mastuti, Mustamin Idris, dan Dasa Ismailmuza**

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

### **ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mengurutkan bilangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas satu SD Inpres I Slametharjo dalam mengurutkan bilangan melalui metode bermain. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai sumbangan sebuah pemikiran tentang metode pembelajaran yang efektif, kreatif dan diharapkan siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran matematika, serta membantu meningkatkan kualitas mutu pendidikan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc.Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu: 1. perencanaan 2. pelaksanaan tindakan 3. Observasi 4. refleksi dan penelitian ini di laksanakan dalam tiga siklus, setiap siklusnya diadakan satu kali tatap muka. Berdasarkan hasil pengamatan dan pembahasan diperoleh bahwa dengan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengurutkan bilangan pada siswa kelas satu di SD Inpres I Slametharjo Kabupaten Banggai. Hal ini terbukti dari meningkatnya ketuntasan siswa dimana pada siklus pertama hanya 56% siswa, pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 72%, dan pada siklus ketiga meningkat lagi menjadi 84%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam mengurutkan bilangan. Sehingga hal tersebut juga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa di kelas I SD Inpres I Slametharjo.

**Kata kunci:** Prestasi belajar, metode bermain, matematika

### **ABSTRACT**

*Internal issue this Research is still lower the result of learning student in sort the number. Intention of this research is to improve the result learn at student of first class of SD Inpres I Slametharjo in sort the number of through method play at the Benefit from this research as contribution a thinking of effective study method, creative and expected by a more motivated student and interested in mathematics study, and also assist to improve the quality of quality of education. Research method used in this research is research of class action which relate at model of Kemmis and Mc.Taggart consisted of by four component that is 1. planning 2. action execution 3. Observation 4. this refleksi research and executing in three cycle, each;every its cycle is performed a once look in the face. Pursuant to result of perception and solution obtained by that with the method play at can improve*

*the result learn in sort the number of at student of first class in SD Inpres I Slametharjo of Regency Banggai. This Matter is proven from the increasing of complete of student where at first cycle only 56% student, at second cycle experience of the improvement become 72%, and at cycle third mount again become 84%. Pursuant to inferential research result that method use play at can improve the ability learn the student in sort the number. So that the mentioned also affect at the increasing of result learn student in class of I SD Inpres I Slametharjo.*

**Keywords:** *Achievement learn the, method play at the, mathematics*

## **I. PENDAHULUAN**

Pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi mengajar dan sekaligus melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi serta memberikan ruang yang cukup bagi kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat. Sehingga akan dicapai suatu hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

Keberhasilan dalam suatu pembelajaran dapat ditentukan oleh ketuntasan siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan sangat dibutuhkan agar siswa dapat mencapai tujuan yang ditetapkan secara optimal. Di samping itu pembelajaran yang efektif juga dipengaruhi oleh lingkungan belajar, hubungan sosial dan emosional antar siswa dan antara siswa dengan guru.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Inpres 1 Slametharjo Kabupaten Banggai, perolehan nilai matematika siswa kelas 1 rata-rata 60% masih di bawah standar KKM. Adapun nilai KKM yang ditetapkan di SD ini adalah 60. Untuk itu dibutuhkan suatu cara atau strategi yang dapat menarik siswa sehingga siswa lebih bersemangat dan dapat mencapai nilai yang baik dan memenuhi standar. Salah satu cara untuk menarik minat siswa adalah dengan memilih suatu strategi yang didalamnya siswa dengan guru dapat berinteraksi dengan baik. Metode yang digunakan harus efektif, efisien dan menyenangkan, yaitu dalam pembelajaran itu menghasilkan sesuatu yang diharapkan dan penerapannya relatif menggunakan tenaga, usaha, waktu dan biaya yang dikeluarkan semakin kecil.

Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, salah satunya adalah metode bermain. Bermain adalah aktifitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat pada diri setiap anak. Melalui metode bermain diharapkan dapat menarik minat, perhatian dan dapat mengembangkan pengetahuan siswa. Selain itu anak akan lebih paham dalam menerima pelajaran, karena dalam bermain anak terlibat langsung dan berperan aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan yang diberikan sebagai pengalaman belajar siswa harus berorientasi agar siswa aktif dalam belajar, iklim belajar menyenangkan, fungsi guru lebih ditekankan sebagai fasilitator daripada sebagai pemberi informasi, siswa terbiasa mencari sendiri informasi ( dengan bimbingan guru ) dari berbagai sumber, siswa dibekali dengan kecakapan hidup dan dibiasakan memecahkan permasalahan yang kontekstual yaitu yang terkait dengan lingkungan ( nyata maupun maya ) dari siswa.

Permainan adalah hal yang paling disukai anak-anak. Ketika bermain, anak-anak merasa gembira, tidak ada beban apapun dalam pikiran. Suasana hati senantiasa ceria. Dalam keceriaan inilah guru bisa dengan mudah menyelipkan ajaran-ajarannya (Suparman, 2010: 169). permainan menyediakan lingkungan belajar yang penuh dengan mainan dimana para siswa mengikuti aturan-aturan yang telah digariskan karena mereka tertarik untuk mendapatkan tantangan. Permainan merupakan teknik yang dapat memotivasi para siswa, khususnya untuk isi yang berulang-ulang dan membosankan (Suherman dan Sukjaya, 1990:202).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 2000:1).

Pembelajaran matematika menggunakan metode bermain, atau dengan kata lain belajar sambil bermain adalah sebuah cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan sarana bermain yang menyenangkan.

Menurut Tedjasaputra (2001:39), ada beberapa macam manfaat bermain, antara lain : 1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik, 2) Manfaat

bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, 3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial, 4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi, 6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan, 7) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, 8) Pemanfaatan bermain oleh guru, 9) Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi.

## **II. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang desainnya mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2007:16), terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Inpres 1 Slametharjo yang berjumlah 25 orang siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari tes yang diberikan kepada siswa. Untuk melengkapi data kuantitatif digunakan data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi, hasil wawancara dan catatan lapangan. Indikator yang menunjukkan keberhasilan pembelajaran yaitu jika daya serap individu memperoleh nilai minimal 65% dari skor ideal dan ketuntasan klasikal minimal 75%. Depdiknas, (2003)

Tindakan pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan. Siswa dikatakan berhasil apabila telah memenuhi indikator keberhasilan pembelajaran pada siklus I, II dan siklus III. Indikator pembelajaran pada siklus I yaitu siswa dapat menulis bilangan secara urut 1-50 dengan benar. dan pada siklus II yaitu menulis bilangan yang berpola secara teratur. sedangkan pada siklus III menulis bilangan berurutan dengan benar.. Keberhasilan tindakan yang dilakukan juga dilihat dari aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode bermain. Aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dinilai dalam lembar observasi dan dinyatakan berhasil apabila berada dalam kategori baik atau sangat baik.

### **III. HASIL PENELITIAN**

#### **Siklus I**

Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran pada sikap guru dan siswa pada lembar observasi dengan menggunakan skala penilaian. Hasil pada lembar observasi guru setelah dianalisis, maka diperoleh persentase rata-rata sebesar 73,43% atau berada dalam kategori baik. dalam ketepatan menggunakan metode karena siswa masih beradaptasi dengan metode baru. Guru dalam menguasai materi dan melaksanakan evaluasi juga dalam kategori cukup. Masih ada kekurangan dalam pelaksanaan evaluasi karena banyak siswa yang gaduh ketika mempraktekkan metode bermain, padahal waktu sangat terbatas sehingga kegiatan menutup pelajaran terlambat. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi pada lembar observasi setelah dianalisis diperoleh nilai rata-rata 62,50% dengan kategori cukup. Data tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran matematika masih rendah. Hal ini terjadi karena siswa belum terbiasa menggunakan metode bermain tersebut. Siswa masih banyak yang bermain sendiri. Keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan juga masih sangat kurang.

Peneliti memberikan tes formatif sebagai pengukuran hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai post tes terlihat bahwa hasilnya masih rendah, dari 25 siswa hanya 14 siswa atau 56% yang memperoleh nilai tuntas. Sisanya 11 siswa atau 44% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata ketuntasan siswa adalah 61,6 atau daya serap individualnya mencapai 61,6%, yang berarti bahwa pembelajaran matematika sudah tuntas.

#### **Siklus II**

Berdasarkan hasil observasi pada lembar observasi guru setelah dianalisis diperoleh nilai rata-rata 84,37% dengan kategori baik. Hasil pada lembar observasi guru menunjukkan bahwa ketepatan guru dalam menggunakan metode sudah lebih baik dari sebelumnya. Persiapan guru dalam mengajar, ketepatan dalam membuka pelajaran dan melakukan apersepsi, serta kemampuan

guru menguasai pelajaran juga lebih baik. Siswa sudah mulai bisa beradaptasi dengan metode baru, perhatian siswa juga sudah lebih baik. Kegiatan evaluasi dan menutup pelajaran masih kurang, tetapi sudah lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan kembali pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi pada lembar observasi siswa setelah dianalisis diperoleh nilai rata-rata 75,00% dengan kategori baik. data tersebut menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran matematika dengan metode bermain mulai mengalami peningkatan, Siswa mulai terbiasa dengan metode bermain.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II dapat dilihat bahwa ketuntasan individu mengalami peningkatan. Terbukti dengan adanya 18 siswa atau 72% dari jumlah 25 siswa yang mendapatkan nilai tuntas, sedangkan sisanya 7 siswa atau 28% masih mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata ketuntasan siswa mencapai 67,2 atau daya serap individualnya mencapai 67,2% yang berarti bahwa pembelajaran matematika tuntas. Akan tetapi peneliti masih perlu melanjutkan penelitian pada tindakan kelas siklus III untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa.

### **Siklus III**

Berdasarkan hasil observasi pada lembar observasi guru setelah dianalisis diperoleh nilai rata-rata 92,18% dengan kategori sangat baik. Hasil lembar observasi guru menunjukkan bahwa guru sudah sangat baik dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada lembar observasi siswa setelah dianalisis diperoleh nilai rata-rata 88,33% dengan kategori sangat baik. data tersebut di atas menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan metode bermain sudah cukup baik. Siswa sudah terbiasa dengan penerapan metode bermain. Mereka berani menjawab maupun mengajukan pertanyaan dan mulai berusaha sendiri dalam mengerjakan soal yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus III dapat dilihat bahwa ketuntasan individu meningkat. Terbukti dari 25 siswa terdapat 21 siswa atau 84% yang

dinyatakan tuntas, siswanya 4 siswa atau 16% masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata ketuntasan siswa mencapai 71,2 atau daya serap individualnya mencapai 71,2% yang berarti bahwa pembelajaran matematika tuntas.

## **Pembahasan**

### **Hasil Kuantitatif**

Hasil analisis tes hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 56%. Persentase pada siklus I masih sangat rendah dan masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hal tersebut, maka untuk tindakan siklus II dan siklus III harus lebih ditingkatkan untuk mendapatkan hasil yang maksimal atau mencapai indikator yang telah ditetapkan.

Hasil menunjukkan bahwa siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru. Kemampuan dalam mengurutkan bilangan sudah ada peningkatan. Terbukti dari nilai hasil tes pada siklus I menunjukkan bahwa dari 25 siswa, terdapat 14 siswa yang tuntas (56%) dan 11 siswa yang belum tuntas (44%) . sehingga pada siklus I di peroleh rata-rata kelasnya adalah 61,6%.

Berdasarkan usulan penelitian yang telah disetujui bahwa pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah siswa atau minimal sebanyak 19 siswa dari 25 siswa mendapat nilai  $\geq 60$  dan rata-rata kelas mencapai 70. Dengan demikian siswa yang memperoleh nilai  $>60$  sebanyak 14 siswa dari 25 siswa atau 56% dari jumlah siswa dan nilai rata-rata kelas yang mencapai 61,6 menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dalam mengurutkan bilangan yang dilaksanakan sudah meningkat walaupun belum berhasil.

Nilai hasil tes evaluasi siklus II juga mengalami banyak peningkatan. Pada pertemuan pertama diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 56%. Hasil yang diperoleh pada siklus II jauh lebih baik dari pada hasil siklus I. Peningkatan ini terjadi karena kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I dapat diminimalisir.

Hasil pada siklus II menunjukkan bahwa siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru. Kemampuan mengurutkan

bilangan sudah mulai meningkat. Terbukti dari nilai hasil tes (lampiran 17:93) menunjukkan bahwa dari 25 siswa terdapat 18 siswa yang tuntas (72%) dan 7 siswa yang belum tuntas (28%). Sehingga dapat dihitung rata-rata kelasnya adalah 67,2%.

Berdasarkan usulan penelitian yang telah disetujui bahwa pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah siswa atau minimal sebanyak 19 siswa dari 25 siswa mendapat nilai  $\geq 60$  dan rata-rata kelas mencapai 70. Dengan demikian siswa yang memperoleh nilai  $>60$  sebanyak 18 siswa dari 25 siswa atau 72% dari jumlah siswa dan nilai rata-rata kelas yang mencapai 67,2 menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dalam mengurutkan bilangan yang dilaksanakan sudah berhasil.

Hasil pada siklus III ini menunjukkan bahwa siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru. Kemampuan mengurutkan bilangan sudah mulai meningkat. Terbukti dari nilai hasil tes menunjukkan bahwa dari 25 siswa terdapat 21 siswa yang tuntas dan 4 orang siswa yang belum tuntas. Sehingga dapat dihitung rata-rata kelasnya adalah 71,2

Berdasarkan usulan penelitian yang telah disetujui bahwa pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah siswa atau minimal sebanyak 19 siswa dari 25 siswa mendapat nilai  $\geq 65$  dan rata-rata kelas mencapai 70. Dengan demikian siswa yang memperoleh nilai  $>65$  sebanyak 21 siswa dari 25 siswa atau 84% dari jumlah siswa dan nilai rata-rata kelas yang mencapai 71,2 menunjukkan bahwa pembelajaran mengurutkan bilangan dengan metode bermain yang dilaksanakan sudah berhasil.

Berdasarkan paparan hasil penelitian terhadap guru dan nilai post tes menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dalam pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, dari 25 siswa hanya ada 14 siswa atau 56% yang dinyatakan tuntas. Pada siklus II terdapat peningkatan sebanyak 16%, yaitu jumlah siswa yang tuntas menjadi 18 siswa atau 72%. Pada kegiatan siklus II, terjadi peningkatan lagi menjadi 21 siswa atau 84% yang sudah tuntas. Hasil ini dapat



disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus I sampai siklus III, meskipun belum mampu mencapai tingkat tuntas 100% siswa, tetapi peningkatan tersebut menjadi nilai lebih metode bermain untuk menjadi salah satu metode yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika.

Pada siklus I kesiapan guru masih kurang matang, persentasenya yaitu 73,43% sehingga skala pencapaiannya masih berada pada kategori baik. Akan tetapi, pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 84,37% kesiapan guru sudah baik dan masuk pada kategori baik. Pada siklus III kesiapan guru sudah mencapai 92,18% atau mencapai kategori sangat baik.

### **Hasil Kualitatif**

Dari semua aktivitas yang dilaksanakan baik aktivitas guru, aktivitas siswa, analisis hasil belajar siswa, dari siklus I, II dan III tampak terjadi peningkatan yang cukup baik. Siswa juga lebih aktif dalam proses pembelajaran sebab guru melatih untuk melakukan pembelajaran dalam kelompok.

Dari hasil observasi aktivitas siswa siklus I diperoleh persentase sebesar 62,50% pada siklus II persentasenya sebesar 75,00% dan di siklus III persentasenya mencapai 88,33% . Walaupun terlihat peningkatan aktivitas siswa namun hasilnya masih dalam kategori kurang. Hal ini disebabkan siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa kurang bertanya tentang materi yang belum dipahami dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Misalnya siswa masih gaduh dan cerita dengan teman sebangku saat guru/peneliti menjelaskan materi. Serta siswa kurang aktif bekerja dalam kelompoknya. Akan tetapi, beberapa siswa sangat terlihat antusias mengikuti aktivitas kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru/peneliti pada siklus I diperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 73,43% pada siklus II nilai rata-rata sebesar 84,37% dan pada siklus III nilai rata-ratanya sebesar 92,18%. Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru/peneliti menggunakan metode yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran serta aktifitas

belajar siswa lebih aktif dan produktif. hal ini di buktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada siklus I, diperoleh informasi bahwa siswa merasa lebih senang belajar dengan menggunakan kartu berwarna dalam mengerjakan soal operasi hitung penjumlahan Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam materi mengurutkan dan menyusun bilangan. Keaktifan siswa begitu terlihat dari antusias siswa mengikuti kegiatan bermain, bahkan siswa yang pertama belum paham menjadi lebih paham. Paparan tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan suatu suasana belajar yang tidak mengekang dan monoton, tetapi sesuai dengan suasana perkembangan jiwa anak usia 7-8 tahun (kelas 1 SD) yang membutuhkan kegiatan bermain sambil belajar.

Pada siklus I kesiapan guru masih kurang matang, persentasenya yaitu 62,50% sehingga skala pencapaiannya masih berada pada kategori cukup. Akan tetapi, pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 75,00% kesiapan guru sudah baik dan masuk pada kategori baik. Pada siklus III kesiapan guru sudah mencapai 88,33% atau mencapai kategori sangat baik.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat**

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa faktor yang mendukung maupun menghambat. Berikut ini beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam penelitian :

1. Faktor Pendukungnya adalah: Siswa tertarik dengan metode bermain karena belum pernah diterapkan dan dengan bermain siswa menjadi merasa senang, Metode bermain melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa merasa senang dan tidak takut menghadapi pelajaran matematika, Penyampaian materi lewat metode bermain tidak membebani siswa ketika menerima pelajaran, walaupun sebenarnya siswa juga dituntut untuk berfikir dalam kegiatan tersebut.
2. Faktor Penghambatnya adalah: Siswa banyak yang tidak menyukai matematika karena mereka menganggap matematika itu sulit dan menakutkan, Jika waktu tidak dikondisikan dengan baik, pembelajaran tidak akan sesuai dengan yang

direncanakan karena kebanyakan siswa sudah asik bermain sendiri, terkadang ramai dan materi belum selesai disampaikan tetapi waktu sudah habis.

#### **IV. PENUTUP**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain dalam pembelajaran mengurutkan bilangan terdapat peningkatan prestasi belajar pada siswa kelas 1 SD Inpres 1 Slametharjo Kabupaten Banggai, meskipun ada beberapa siswa yang belum tuntas. Hal tersebut ditunjukkan oleh data-data berikut:

1. Pada siklus I peneliti menggunakan metode bermain dalam pembelajaran sehingga nilai rata-rata kelas meningkat dari 61,6%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 67,2% dan pada siklus III peningkatannya mencapai 71,2% dan telah memenuhi ketuntasan KKM yang telah ditentukan.
2. Ketuntasan klasikal siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 56% Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 72% dan pada siklus III peningkatannya mencapai 84%

#### **Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, yaitu:

1. Bagi Guru harus lebih cermat dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang cocok untuk menyampaikan materi pelajaran, dengan penggunaan metode bermain terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran mengurutkan bilangan, Metode bermain yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan guru itu sendiri, namun tidak mengurangi keberanian untuk mencoba dan mengembangkan kreativitas, Metode bermain yang digunakan selalu mengacu kepada cara belajar siswa yang aktif dengan mendayagunakan kemampuan siswa.
2. Bagi Siswa harus lebih aktif dan produktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan metode bermain, Siswa dapat memunculkan kreativitasnya melalui metode bermain yang diberikan oleh guru, Siswa lebih sering melakukan praktek atau dengan kata lain siswa

terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain.

3. Bagi Sekolah, memberikan sarana dan prasarana yang memadai agar hasil belajar siswa meningkat terutama dalam penggunaan metode bermain di kelas I SD, Sekolah berperan aktif mengikutsertakan siswa dalam mengikuti kejuaraan atau lomba matematika agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI. 2003. *Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo
- Suherman dan Yaya Sukjaya. 1990. *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Widyakusumah
- Suparman S. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book publisher
- Tedja Saputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widrasarana.