

**PENINGKATAN KETERLIBATAN SISWA PADA MATEMATIKA YANG  
MENYENANGKAN MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN  
KELAS II SEKOLAH DASAR**

**ARTIKEL PENELITIAN**

Oleh  
**RESUTI HOLIDA SIMANGUNSONG**  
**NIM F34211594**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2014**

# **PENINGKATAN KETERLIBATAN SISWA PADA MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Resuti Holida Simangunsong, Kartono, Sri Utami**

Program Studi PGSD FKIP Untan

Emai: [resutihs@gmail.com](mailto:resutihs@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterlibatan siswa pada pembelajaran Matematika yang menyenangkan menggunakan teknik permainan di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Nomor 09 Serangkang Entikong Sanggau. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, dengan bentuk penelitian survey kelembagaan. Sampel penelitian ini adalah 11 siswa. Hasil penelitian ini adalah bahwa terdapat peningkatan pembelajaran Matematika yang menyenangkan dengan menggunakan teknik permainan di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Nomor 09 Serangkang Entikong Sanggau.

**Kata kunci:** keterlibatan siswa, teknik permainan, Matematika.

**Abstrak:** This research's aim is to determine the increasing of students' involvement in fun using playing methods in Class II Sekolah Dasar Negeri Nomor 09 Serangkang Entikong Sanggau. The research method is descriptive in the form of institutional survey. Total sample are 11 students. The result of this research showed that there is an increasing in students' involvement by using playing methods in the learning of Maths.

**Key words:** students' involvement, playing methods, Maths.

**P**embelajaran Matematika di sekolah memiliki peranan penting yang bertujuan meningkatkan mutu sumber daya manusia. Selain itu, KTSP (Depdiknas, 2006: 2) juga menyatakan bahwa “matematika diajarkan agar peserta didik memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah”. Hal ini juga sejalan dengan standar kemampuan pemahaman matematis yang harus dicapai siswa menurut NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) (1989: 23) yang meliputi: (1) penalaran matematis (*mathematical reasoning*), (2) representasi matematis (*mathematical representation*), (3) komunikasi matematis (*mathematical communication*), (4) pengaitan ide-ide matematis dan (5) pemecahan masalah. Kelima komponen tersebut juga dikenal dengan istilah standar proses daya matematis (*mathematical power proses standards*).

Selain kemampuan pemahaman matematis, juga diperlukan sikap yang harus dimiliki oleh siswa terhadap matematika, di antaranya adalah menyenangi matematika, menghargai keindahan matematika, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan senang belajar matematika. Dengan sikap yang demikian, siswa diharapkan dapat terus mengembangkan matematika, menggunakan matematika untuk menyelesaikan masalah-

masalah yang dihadapi dalam hidupnya, dan dapat mengembangkan disposisi matematis. Untuk mencapai hal tersebut, dirasakan perlu untuk membelajarkan matematika pada peserta didik dengan cara yang menyenangkan melalui penggunaan berbagai teknik pembelajaran yang relevan. Salah satu teknik yang dianggap relevan adalah teknik permainan. Permainan dalam matematika dapat digunakan sebagai pendekatan untuk menumbuhkan minat anak terhadap pelajaran matematika dan menghilangkan kejemuhan siswa di kelas.

Pemilihan teknik ini didasari hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran matematika di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Nomor 09 Serangkang Entikong Sanggau. Pada saat guru menyampaikan materi mengenai mengurutkan bilangan tampak sebagian besar peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru. Peserta didik terkesan tidak senang dengan pembelajaran yang berlangsung. Mereka lebih senang bermain sendiri, ataupun berbicara dengan temannya. Dampak ikutannya adalah kelas menjadi ribut. Tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Keterlibatan siswa bisa diartikan sebagai siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses belajar mengajar. Menurut Dimjati dan Mudjiono (1994:56-60), keaktifan siswa dapat didorong oleh peran guru. Guru berupaya untuk memberi kesempatan siswa untuk aktif, baik aktif mencari, memproses dan mengelola perolehan belajarnya. Keterlibatan siswa hanya bisa dimungkinkan jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi atau terlibat dalam proses pembelajaran. Partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial. Keterlibatan siswa dalam belajar, membuat anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mengambil keputusan.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan bagian dari PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan batasan waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan.

Peter Kline dalam Gordon Dryden & Jeannette Vos (2000: 87) mengatakan, "Belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan". Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan hura-hura. Ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemerahan yang dangkal. Kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan materi yang dipelajari), dan nilai yang membanggakan pada diri si pembelajar. Itu semua adalah kegembiraan dalam melahirkan sesuatu yang baru.

Permainan merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat menarik peserta didik dalam belajar Matematika (ilmu eksak). Teknik permainan merupakan metode pembelajaran dimana siswa dirangsang dalam berpikir dengan bermain untuk menanamkan konsep-konsep matematika. Peserta didik akan lebih mudah mengingat dan memahami dalam belajar matematika jika dia senang melakukan hal tersebut dan disertai dengan pengalaman konkret yang ada di kehidupan sehari-hari. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Zoltan P. Dienes yang dikutip oleh Ruseffendi (1979: 135)

dalam <http://tintusedu.wordpress.com> mengatakan semua abstraksi yang berdasarkan kepada situasi dan pengalaman konkret, prinsip penjelmaan banyak (*Multiple embodiment Principal*) adalah suatu prinsip yang bila diterapkan oleh guru untuk setiap konsep yang diajarkan akan menyempurnakan penghayatan peserta didik terhadap konsep itu.

Dalam pembelajaran matematika, Ernest (Maulana, 2010: 37) menjelaskan bahwa (1) permainan mampu menyediakan *reinforcement* dan latihan keterampilan, (2) permainan dapat memotivasi, (3) permainan membantu pemerolehan dan pengembangan konsep matematika, serta (4) melalui permainan peserta didik dapat mengembangkan strategi untuk pemecahan masalah. Ada berbagai jenis permainan yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran Matematika. Sebagian dari permainan tersebut dapat merupakan hasil kreasi guru itu sendiri. Salah satu jenis permainan yang dapat dipergunakan untuk mengenalkan konsep urutan bilangan pada peserta didik sekolah dasar adalah permainan dengan menggunakan alat peraga berupa kartu bilangan.

Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani, *mathein* atau *manthenein* yang berarti ‘mempelajari’. Kata Matematika diduga erat berhubungan dengan kata Sansekerta, *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan atau intelegensia (Nasution, 1980 dalam Subarinah, 2006:1). Menurut Karso (2008:4), “Matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat anti dan semacamnya sehingga para ahli Matematika dapat mengembangkan sebuah sistem Matematika”. Menurut Johnson dan Rising, (dalam Subariah 2006:1), “Matematika merupakan pola berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian logik, pengetahuan struktur yang terorganisasikan memuat: sifat-sifat, teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya”. Selanjutnya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006: 416) menyatakan “Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan, mulai Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah suatu ilmu yang bersifat abstrak yang terdapat pada berbagai jenjang pendidikan.

Pembelajaran matematika di sekolah diarahkan pada pencapaian standar kompetensi dasar oleh siswa. Kegiatan pembelajaran matematika tidak berorientasi pada penguasaan materi matematika semata, tetapi materi matematika diposisikan sebagai alat dan sarana siswa untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran matematika yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian kelembagaan. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II di Sekolah Dasar Negeri Nomor 09 Serangkang Entikong dengan jumlah sampel 11 orang peserta didik. Langkah-langkah tindakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Guru memberikan instruksi cara melakukan permainan yang sudah dipersiapkan.
2. Peserta didik diorganisasikan dalam kelompok-kelompok kecil dan disesuaikan dengan kondisi kelas.

3. Peserta didik memulai permainan berdasarkan tugas yang diberikan pada setiap kelompok.
4. Peserta didik mempresentasikan hasil tugas yang diberikan berdasarkan permainan yang sudah dilakukan.
5. Peserta didik membahas hasil presentasi dari setiap kelompok dengan memberikan tanggapan atau memberikan komentar.
6. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai permainan yang sudah dilakukan.
7. Peserta didik menyimpulkan hasil permainan yang dilakukan secara keseluruhan. hasil presentasi dari setiap kelompok dengan memberikan tanggapan atau memberikan komentar.
8. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai permainan yang sudah dilakukan.
9. Peserta didik menyimpulkan hasil permainan yang dilakukan secara keseluruhan.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan penelitian tindakan kelas ini secara umum terdiri dari empat tahap, yakni: (1) merencanakan perbaikan; (2) melaksanakan tindakan, (3) mengamati, dan (4) melakukan refleksi.

### **Perencanaan**

Rencana merupakan kegiatan pokok pada tahap awal yang harus dilakukan guru sebelum melakukan PTK. Dengan perencanaan yang baik guru pelaksana PTK akan lebih mudah untuk mengatasi kesulitan dan mendorong guru untuk bertindak dengan lebih efektif. Sebagai bagian dari perencanaan, guru sebagai penulis harus berkolaborasi (bekerja sama) dan berdiskusi dengan sejauh untuk membangun kriteria dan kesamaan bahasa dan persepsi dalam merancang tindakan perbaikan. Tahapan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan meliputi Identifikasi masalah, analisis masalah, perumusan masalah, dan formulasi tindakan dalam bentuk hipotesis tindakan.

### **Pelaksanaan**

Jika semua perencanaan tindakan telah disiapkan, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan skenario tindakan perbaikan yang telah direncanakan dalam situasi yang aktual. Kegiatan pelaksanakan tindakan dilaksanakan sesuai jadwal yang ditetapkan dan pada saat yang bersamaan kegiatan pelaksanaan tindakan ini juga diikuti dengan kegiatan observasi.

### **Observasi**

Pengamatan ini berfungsi untuk melihat dan mendokumentasikan pengaruh-pengaruh yang diakibatkan oleh tindakan dalam kelas. Hasil pengamatan ini merupakan dasar dilakukannya refleksi sehingga pengamatan yang dilakukan harus dapat menceritakan keadaan yang sesungguhnya. Dalam pengamatan, hal-hal yang perlu dicatat oleh penulis adalah proses dari tindakan, efek-efek tindakan, lingkungan dan hambatan-hambatan yang muncul.

### **Refleksi**

Refleksi disini meliputi kegiatan: analisis, sistesis, penafsiran (penginterpretasian), menjelaskan dan menyimpulkan. Hasil dari refleksi adalah diadakannya revisi terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan dipergunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada pertemuan selanjutnya. Refleksi dalam PTK adalah upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi dan/atau tidak terjadi, apa yang telah dihasilkan atau yang belum berhasil dituntaskan dengan tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Hasil refleksi itu digunakan untuk menetapkan langkah

lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan PTK dengan kata lain, refleksi merupakan kajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan sementara, dan untuk menentukan tindak lanjut dalam rangka pencapaian berbagai tujuan sementara lainnya.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada kelas Kelas II Sekolah Dasar Negeri Nomor 09 Serangkang Entikong Sanggau pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini dilakukan berdasarkan dari permasalahan yang muncul di kelas tersebut. Permasalahan umumnya adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika.

Penelitian ini merupakan suatu kolaborasi antara peneliti dengan guru teman sejawat dalam penggunaan media realistik. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan dengan materi menyesuaikan pada kondisi pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data tentang keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika yang terdiri dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta keterlibatan siswa.

Pada siklus I ini rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan mengacu pada materi pokok yakni mengenai operasi hitung bilangan. Pembelajaran direncanakan akan berlangsung selama  $2 \times 35$  menit. Adapun standar kompetensi yang akan dibelajarkan adalah “Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500”, dengan kompetensi dasarnya adalah “Mengurutkan bilangan sampai 500”.

Melalui tindakan pada siklus pertama ini diharapkan siswa dapat mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke terbesar. Untuk itu materi pokok yang menjadi inti pembelajaran ini adalah mengurutkan bilangan. Untuk mencapai tujuan tersebut dipergunakan teknik permainan, dan untuk mengukur sejauh mana keterlibatan siswa dalam pembelajaran tersebut direncanakan akan dilaksanakan evaluasi berupa penilaian proses dan penilaian akhir.

Penelitian atau pelaksanaan tindakan ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015. Waktu yang dipergunakan untuk melaksanakan tindakan siklus I ini adalah 2 jam pelajaran yakni selama 70 menit. Urutan pelaksanaannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dirancang. Observasi dilakukan oleh teman sejawat. Dari hasil observasi tersebut diperoleh data mengenai perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan teknik permainan.

Perencanaan yang dilakukan oleh guru termasuk dalam kategori cukup baik, dengan skor rata-rata sebesar 2,35. Uraianya: (a) Perumusan indikator pembelajaran masih tergolong rendah dengan skor rata-rata sebesar 1,75; (b) Penentuan dan pengorganisasian materi pembelajaran termasuk dalam kategori cukup baik, dengan skor rata-rata sebesar 2,25; (c) Penentuan alat bantu dan media pembelajaran secara umum sudah termasuk dalam kategori baik, dengan skor rata-rata sebesar 2,5; (d) Penentuan sumber belajar (rujukan bahan belajar) memperoleh rata-rata skor sebesar 2,25 dan termasuk dalam kategori cukup baik; (e) Penentuan kegiatan pembelajaran mendapatkan skor rata-rata sebesar 2,57 dan termasuk dalam kategori baik; (f) Penentuan strategi pembelajaran juga mendapatkan skor rata-rata sebesar 2,75 dan termasuk dalam kategori baik; (g) Penetapan alokasi waktu pembelajaran secara umum masih termasuk dalam kategori cukup baik, dengan skor rata-rata sebesar 2,25; (h) Penentuan alat evaluasi

pembelajaran sudah termasuk dalam kategori baik, dengan skor rata-rata sebesar 2,5; dan (i) Penggunaan bahasa tulis termasuk dalam kategori baik, dengan skor yang diperoleh mencapai 2,75.

Penelitian atau pelaksanaan tindakan ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015. Waktu yang dipergunakan untuk melaksanakan tindakan siklus I ini adalah 2 jam pelajaran yakni selama 70 menit menghasilkan data bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru termasuk dalam kategori cukup baik, dengan skor rata-rata sebesar 2,46. Sementara itu, secara khusus, skor yang diperoleh pada setiap aspek dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Penyiapan kondisi pembelajaran masih tergolong cukup baik dengan skor rata-rata sebesar 2,0; (2) Kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran memperoleh skor rata-rata sebesar 2,75 dan termasuk dalam kategori baik; (3) Kemampuan guru memberi motivasi memperoleh skor rata-rata sebesar 2,25 dan termasuk dalam kategori cukup baik; (4) Kemampuan menggunakan alat bantu atau media mendapatkan skor rata-rata 3,0 dan termasuk dalam kategori baik; (5) Kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran masih berada dalam kategori baik dengan skor rata-rata sebesar 2,57; (6) Kemampuan guru dalam mengelola kelas masih berada dalam kategori cukup baik dengan skor rata-rata sebesar 2,25; dan (7) Kemampuan guru dalam kegiatan akhir juga masih berada dalam kategori cukup baik, yakni dengan skor yang baru mencapai 2,25.

Keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada siklus I ini menghasilkan data bahwa: (a) Pembelajaran Matematika yang menyenangkan melalui pengalaman hanya mencapai persentase sebesar 34,08 dan termasuk dalam kriteria rendah; (b) Pembelajaran Matematika yang menyenangkan melalui komunikasi hanya mencapai persentase sebesar 45,45 dan termasuk dalam kriteria sedang; (c) Pembelajaran Matematika yang menyenangkan melalui interaksi mencapai persentase sebesar 59,09 dan termasuk dalam kriteria sedang; (d) Pembelajaran Matematika yang menyenangkan melalui refleksi mencapai persentase sebesar 50% dan termasuk dalam kriteria sedang.

Dari data-data yang diperoleh dalam pelaksanaan siklus I terlihat bahwa dalam perencanaan pembelajaran meskipun secara umum sudah cukup baik, namun pada perumusan indikator pembelajaran masih dirasakan perlu penyempurnaan lebih lanjut. Penentuan dan pengorganisasian materi pembelajaran juga masih memerlukan perbaikan-perbaikan. Sementara itu, alat bantu dirasakan belum sesuai dengan indikator dan kurang tepat guna. Penentuan sumber belajar juga masih memerlukan perbaikan-perbaikan. Penentuan kegiatan pembelajaran juga masih memperlihatkan kurangnya presentasi hasil tugas, pembahasan hasil presentasi, dan kegiatan menyimpulkan hasil permainan. Penentuan strategi pembelajaran juga dirasakan kurang sesuai dengan indikator. Sementara itu, penetapan alokasi waktu dirasakan masih sangat kurang. Demikian pula halnya dengan penentuan alat evaluasi pembelajaran. Namun demikian, pada penggunaan bahasa tulis hanya kerapihan yang masih harus disempurnakan.

Beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini di antaranya adalah pelaksanaan kegiatan awal, kemampuan guru menyampaikan materi secara luas dan mendalam, serta kemampuan memberikan motivasi. Kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran juga masih harus ditingkatkan, terutama dalam membimbing siswa mempresentasikan, membahas, dan menyimpulkan hasil permainan. Selain itu, kemampuan guru dalam mengelola kelas dan melaksanakan kegiatan akhir juga sebaiknya lebih ditingkatkan lagi. Keterlibatan

siswa dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan teknik permainan pada siklus I ini secara rata-rata juga masih belum terlalu menggembirakan.

Pada siklus II ini rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan mengacu pada materi pokok yakni mengenai operasi hitung bilangan. Pembelajaran direncanakan akan berlangsung selama  $2 \times 35$  menit. Adapun standar kompetensi yang akan dibelajarkan adalah “Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500”, dengan kompetensi dasarnya adalah “Mengurutkan bilangan sampai 500”. Melalui tindakan pada siklus pertama ini diharapkan siswa dapat mengurutkan bilangan dari yang besar ke terkecil. Untuk itu materi pokok yang menjadi inti pembelajaran ini adalah mengurutkan bilangan. Untuk mencapai tujuan tersebut dipergunakan teknik permainan, dan untuk mengukur sejauh mana keterlibatan siswa dalam pembelajaran tersebut direncanakan akan dilaksanakan evaluasi berupa penilaian proses dan penilaian akhir.

Penelitian atau pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015. Waktu yang dipergunakan untuk melaksanakan tindakan siklus II ini adalah 2 jam pelajaran yakni selama 70 menit. Urutan pelaksanaannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dirancang.

Observasi dilakukan oleh teman sejawat. Dari hasil observasi tersebut diperoleh data mengenai perencanaan yang dilakukan oleh guru termasuk dalam kategori baik, dengan skor rata-rata sebesar 3,13. Sementara itu, secara khusus, skor yang diperoleh pada setiap aspek dapat diuraikan sebagai berikut: (a) Perumusan indikator pembelajaran sudah termasuk kategori baik dengan skor rata-rata sebesar 2,75; (b) Penentuan dan pengorganisasian materi pembelajaran termasuk dalam kategori baik, dengan skor rata-rata sebesar 3,25; (c) Penentuan alat bantu dan media pembelajaran secara umum sudah termasuk dalam kategori baik, dengan skor rata-rata sebesar 3,25; (d) Penentuan sumber belajar (rujukan bahan belajar) memperoleh rata-rata skor sebesar 3,0 dan termasuk dalam kategori baik; (e) Penentuan kegiatan pembelajaran mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,43 dan termasuk dalam kategori baik; (f) Penentuan strategi pembelajaran juga mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,50 dan termasuk dalam kategori sangat baik; (g) Penetapan alokasi waktu pembelajaran secara umum masih termasuk dalam kategori baik, dengan skor rata-rata sebesar 3,0; (h) Penentuan alat evaluasi pembelajaran sudah termasuk dalam kategori baik, dengan skor rata-rata sebesar 3,0; dan (h) Penggunaan bahasa tulis termasuk dalam kategori baik, dengan skor yang diperoleh mencapai 3,0.

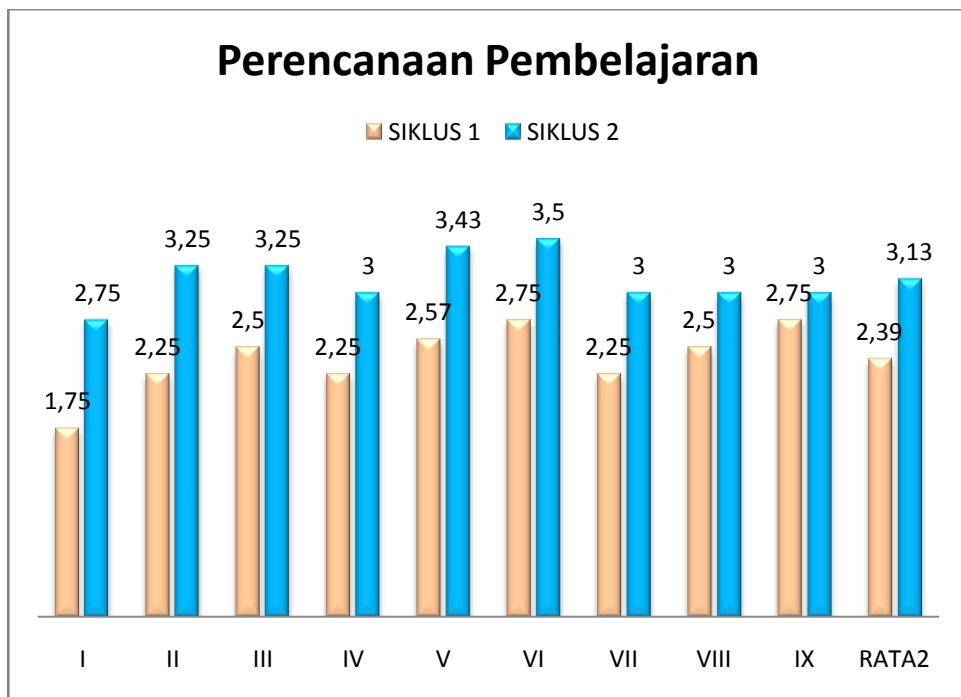
Hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus II menghasilkan data secara umum pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru termasuk dalam kategori baik, dengan skor rata-rata sebesar 3,12. Sementara itu, secara khusus, skor yang diperoleh pada setiap aspek dapat diuraikan sebagai berikut: (a) Penyiapan kondisi pembelajaran masih tergolong baik dengan skor rata-rata sebesar 3,0; (b) Kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran memperoleh skor rata-rata sebesar 3,25 dan termasuk dalam kategori baik; (c) Kemampuan guru memberi motivasi memperoleh skor rata-rata sebesar 3,0 dan termasuk dalam kategori baik; (d) Kemampuan menggunakan alat bantu atau media mendapatkan skor rata-rata 3,5 dan termasuk dalam kategori sangat baik; (e) Kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran berada dalam kategori baik sekali dengan skor rata-rata sebesar 3,57; (f) Kemampuan guru dalam mengelola kelas masih berada dalam kategori baik dengan skor rata-rata

sebesar 3,0; dan (g) Kemampuan guru dalam kegiatan akhir juga masih berada dalam kategori baik, yakni dengan skor yang mencapai 2,75.

Pembelajaran Matematika pada siklus II mendapatkan bahwa: (a) pembelajaran Pembelajaran Matematika yang menyenangkan melalui pengalaman mencapai persentase sebesar 75,00% dan termasuk dalam kriteria tinggi; (b) Pembelajaran Matematika yang menyenangkan melalui komunikasi telah mencapai persentase sebesar 78,79% dan termasuk dalam kriteria tinggi; (c) Pembelajaran Matematika yang menyenangkan melalui interaksi mencapai persentase sebesar 90,91% dan termasuk dalam kriteria sangat tinggi; dan (d) Pembelajaran Matematika yang menyenangkan melalui refleksi mencapai persentase sebesar 72,73% dan termasuk dalam kriteria tinggi.

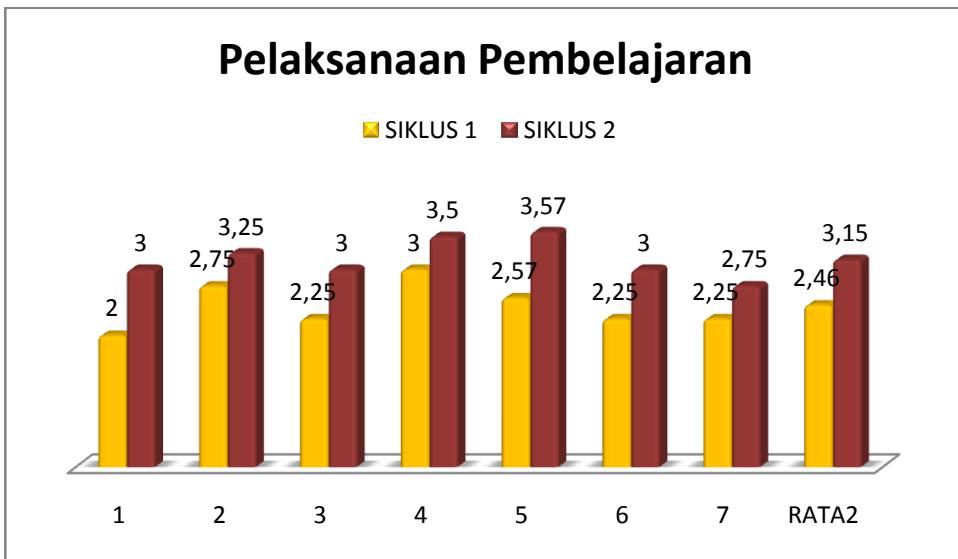
### Pembahasan

Perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru pada siklus I menunjukkan hasil yang cukup baik. Secara keseluruhan pada tahap ini skor rata-rata yang dicapai sebesar 2,39. Setelah dilaksanakan tindakan siklus II, skor rata-rata tersebut meningkat menjadi 3,13. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 0,74 antara pelaksanaan siklus II dengan siklus I. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari grafik berikut ini.



**Grafik 1**  
**Perencanaan Pembelajaran Siklus 1 dan Siklus II**

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus I menunjukkan hasil yang belum terlalu memuaskan. Secara keseluruhan pada tahap ini skor rata-rata yang dicapai hanya sebesar 2,46. Namun demikian, setelah dilaksanakan siklus II, skor rata-rata tersebut meningkat menjadi 3,15. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 0,69 antara pelaksanaan siklus II dengan siklus I. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari grafik berikut ini.

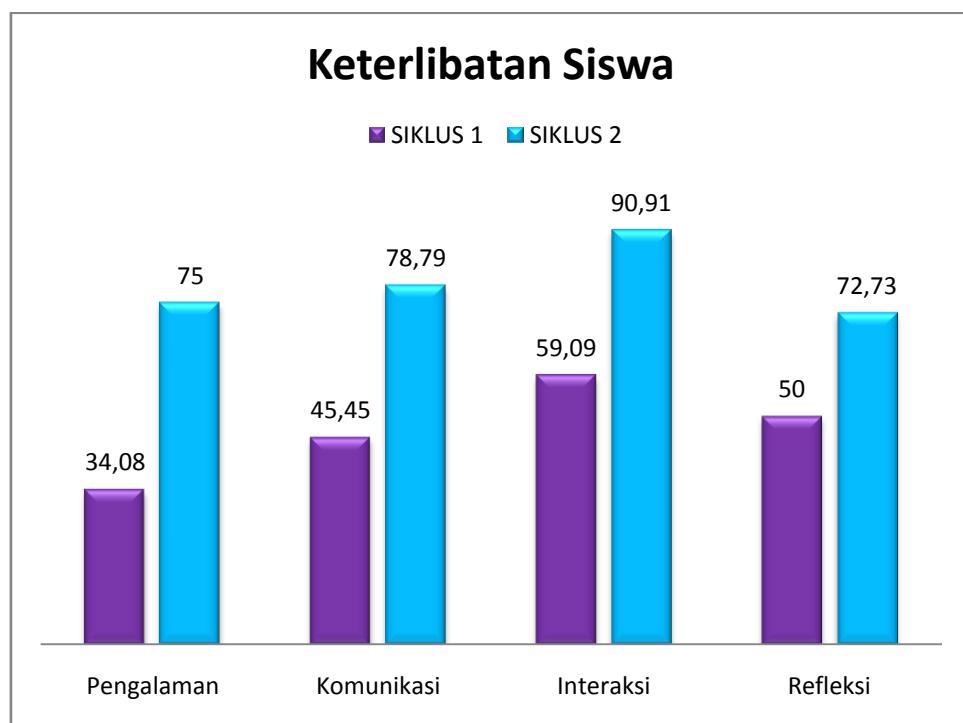


**Grafik 2**  
**Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 dan Siklus II**

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika yang menyenangkan melalui pengalaman pada siklus I hanya mencapai 34,08%, dan pada siklus II mencapai persentase sebesar 75,00%. Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 40,92%. Sementara itu, keterlibatan siswa melalui komunikasi pada siklus I mencapai 45,45% dan pada siklus II mencapai persentase sebesar 78,79%, sehingga terdapat peningkatan sebesar 33,34%.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika yang menyenangkan melalui interaksi pada siklus I mencapai 59,09% dan pada siklus II mencapai 90,91% sehingga terdapat kenaikan sebesar 31,82%. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika yang menyenangkan melalui refleksi pada siklus I telah mencapai 50% dan pada siklus II mencapai persentase sebesar 72,73%. Dengan demikian terjadi kenaikan sebesar 22,73%

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari grafik berikut ini.



**Grafik 3**  
**Keterlibatan Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2**

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menarik suatu simpulan umum bahwa secara umum terdapat peningkatan pembelajaran Matematika yang menyenangkan dengan menggunakan teknik permainan di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Nomor 09 Serangkang Entikong Sanggau. Sementara itu, secara khusus dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat peningkatan pengalaman dalam pembelajaran Matematika yang menyenangkan dengan menggunakan teknik permainan di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Nomor 09 Serangkang Entikong Sanggau sebesar 40,92%, yakni dari 34,08% pada siklus I menjadi 75,00% pada siklus II; (2) Terdapat peningkatan komunikasi dalam pembelajaran Matematika yang menyenangkan dengan menggunakan teknik permainan di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Nomor 09 Serangkang Entikong Sanggau sebesar 33,34%, yakni dari 45,45% pada siklus I menjadi 78,79% pada siklus II; (3) Terdapat peningkatan interaksi dalam pembelajaran Matematika yang menyenangkan dengan menggunakan teknik permainan di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Nomor 09 Serangkang Entikong Sanggau sebesar 31,82%, yakni dari 59,09% pada siklus I menjadi 90,91% pada siklus II; dan (4) Terdapat peningkatan refleksi dalam pembelajaran Matematika yang menyenangkan dengan menggunakan teknik permainan di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Nomor 09 Serangkang Entikong Sanggau sebesar 22,73%, yakni dari 50,00% pada siklus I menjadi 72,73% pada siklus II.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan hal berikut ini: (1) Guru sebaiknya sering mendorong siswa untuk mengemukakan pendapat; (2) Kegiatan presentasi laporan sebaiknya dapat dijadikan pilihan kegiatan dalam pembelajaran matematika.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Dimjati dan Mudjiono (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gordon Dryden & Jeannette Vos. (2000). *The Learning Revolution*. Earlier New Zealand
- Karso (2008). *Materi Pokok Dasar-dasar Pendidikan MIPA*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- NCTM (1989). Curriculum and Evaluation Standards for School
- Russeffendi, E.T., (1979). *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini Untuk Guru dan SPG*, Bandung : Tarsito
- Subariah, (2006). Inovasi Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Depdiknas