

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,

Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com

Kontak : 08998894014

Available at:

arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

Volume 1 Nomor 3 Tahun 2019



DOI :



E-ISSN :



113 – 124

Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan 1-20 Melalui Penggunaan Metode Bermain

Efforts to Improve Understanding of the Concept of Numbers 1-20 through the use of playing methods

Artikel dikirim :

Tanggal – bulan – tahun

Artikel diterima :

Tanggal – bulan – tahun

Artikel diterbitkan :

Tanggal – bulan – tahun

 Fidya Arie Pratama^{1*}, Fathurrohman², & Sigit Vebrianto Susilo³

 IAI Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia

²CV Pilar Inti Teknologi, Indonesia

³Universitas Majalengka, Indonesia

 Email : ¹fidyaarie@gmail.com, ²fathur@pilarinti.co.id , ³sigitvebriantosusilo@unma.ac.id

Kata Kunci:

Pemahaman, bilangan, metode bermain

Abstrak: Kegiatan pembelajaran di kelas I Sekolah Dasar membutuhkan suatu keseriusan dalam menyampaikan materi pembelajaran, karena pada anak usia kelas I Sekolah Dasar masih memiliki faktor psikologis yang sangat labil layaknya anak-anak. Apalagi ketika pelajaran matematika, siswa merasa jenuh dengan matematika, banyak siswa yang tidak mengerti materi yang diberikan. Berdasarkan kondisi tersebut peneliti mencoba memberikan suatu *desain* belajar mengajar matematika yang berorientasi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain. Diharapkan dengan digunakannya metode pembelajaran bermain dapat membantu kesulitan belajar siswa dan menjadikan suasana belajar mengajar yang menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika. Pada siklus kegiatan pertama, sebagian siswa masih tampak kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran, sementara sebagian siswa yang lain merasa tertarik mengikuti pembelajaran. Kemudian setelah dilakukan evaluasi atau refleksi hasilnya masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Setelah kegiatan siklus I, peneliti memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pada kegiatan siklus II media pembelajaran ditambah dalam proses pembelajaran dikemas sehingga menarik siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil siklus II dirasa sudah cukup memuaskan. Semua siswa sudah dapat mencapai nilai KKM. Dari kegiatan

siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika pada materi pemahaman konsep bilangan 1-20 di kelas 1 Sekolah Dasar dapat meningkat dengan menggunakan metode bermain. Siswa merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keywords:

Comprehension, numbers,
play methods

Abstract: Learning activities in grade I of Elementary School require a seriousness in delivering learning material, because children aged in grade I of Elementary School still have psychological factors that are very unstable like children. Especially during mathematics lessons, students feel bored with mathematics, many students do not understand the material given. Based on these conditions the researcher tries to provide a mathematics teaching learning design that is oriented towards active, innovative, creative, effective, fun learning using the play learning method. It is hoped that the use of the play learning method can help students 'learning difficulties and create a pleasant teaching and learning atmosphere, which in turn can improve students' understanding of mathematics. In the first activity cycle, some students still seemed to pay less attention to learning activities, while some other students felt interested in participating in learning. Then after evaluating or reflecting the results are still many that have not reached the Minimum Completeness Criteria. After the activity in cycle I, the researcher corrected the deficiencies that occurred in cycle I. In cycle II the learning media was added and the learning process was packaged so as to attract students to be active in learning activities. The results of the second cycle were considered satisfactory. All students have been able to achieve the Minimum Completeness Criteria score. From the activities of cycle I and cycle II, it can be concluded that mathematics learning activities on the material of understanding the concept of numbers 1-20 in grade 1 elementary school can be increased by using the playing method. Students feel happy participating in learning activities.

Copyright © 2019 ARJI : Action Research Journal Indonesia

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi tulisan ini tanpa izin penerbit.



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (baik jasmani maupun rohani) agar berguna bagi dirinya sendiri dan masyarakat. Menurut Achmad Munib dalam (Daryanto, 2012:1) Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita Pendidikan. Maka dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik untuk dapat mengembangkan potensinya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang maksimal dalam menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang.

Ilmu pengetahuan yang diperoleh dari proses pendidikan itu merupakan bekal penting bagi setiap orang untuk menjalankan kepentingan kehidupan sehari-hari. Dalam al-Qur'an surat al-Mujadilah ayat 11 Allah SWT, menjelaskan:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Seiring dengan adanya globalisasi, dewasa ini perkembangan dunia pendidikan berkembang dengan pesat. Kebijakan pemerintah melalui Menteri Pendidikan mengharuskan semua warga Negara Indonesia wajib mendapatkan pendidikan yang layak selama 9 tahun. Walaupun jika dilihat dari kualitas masih belum merata antara daerah yang kurang berkembang dan daerah yang sudah maju. Tujuan pemerintah melakukan kebijakan wajib belajar tersebut sesuai dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945 yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk kesejahteraan umum. Dari tujuan tersebut jelas dapat dikatakan bahwa melalui pendidikan, pemerintah ingin meningkatkan indeks pembangunan manusia, yang pada akhirnya adalah jika bangsa Indonesia sudah memiliki sumber daya yang mumpuni, maka kesejahteraan bangsa akan dapat terwujud.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dirancang untuk mengikuti prinsip-prinsip belajar mengajar. Pada Kegiatan Belajar Mengajar guru perlu memberikan dorongan kepada para siswa untuk menggunakan haknya dalam mengungkapkan gagasan. Tanggung jawab belajar berada pada diri siswa sendiri sedangkan guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mampu memotivasi siswa untuk belajar. Jika melihat pada kehidupan sehari-hari maka kita tidak akan pernah lepas dari kegiatan berhitung. Maka dari itu berhitung termasuk hal yang paling penting bagi semua orang, baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Dimana ia berada masih menggunakan berhitung misalnya di sekolah, di rumah maupun di tempat bermain.

Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar terutama di kelas I merupakan masa-masa yang paling *vital* dalam proses perkembangan kemampuan siswa. Karena pada masa ini siswa baru diajarkan mengenai hal-hal dasar seperti mengenal angka, huruf, berhitung sederhana, mengeja kata, dan menggambar sederhana. Pemahaman konsep bilangan matematika juga merupakan salah satu hal pokok yang harus dimiliki oleh siswa kelas I. Karena jika siswa sudah memahami konsep bilangan matematika, maka siswa diharapkan akan tidak memiliki kesulitan untuk

pemahaman konsep matematika lainnya seperti menjumlahkan, mengurangi, mengkali, dan membagi angka.

Mengingat salah satu karakteristik anak sebagai pembelajaran yang aktif, maka metode pembelajaran yang diterapkan harus sesuai dengan karakteristik anak dimana anak dapat terlibat langsung untuk mengkonstruksi pengetahuannya. Oleh karena itu, guru harus pandai memilih metode yang benar-benar disukai anak dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Untuk dapat memahami konsep bilangan matematika tersebut guru memiliki peran yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus berupaya menjadikan siswa mengerti dan memahami atas materi pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan guru terampil dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran pada anak usia sekolah dasar harus memperhatikan karakteristik belajar siswa, sifat dari materi pengembangan yang akan diajarkan, suasana kelas, daya dukung lingkungan yang ada disekitar sekolah dasar. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat tercapai sesuai dengan target kurikulum. Hal inilah yang menunjukkan betapa penting penggunaan berbagai variasi metode pembelajaran yang dirancang secara profesional.

Berdasarkan pengamatan peneliti, guru masih banyak yang menggunakan metode konvensional dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Sehingga berakibat siswa merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru yang pada akhirnya siswa tidak semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Akibatnya pada siswa kelas I masih banyak yang kurang memahami konsep bilangan matematika 1-20, yang kemudian berimbas kepada ketidakmampuan siswa dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam mata pelajaran matematika sebesar 63. Setiap siswa dapat dikatakan berhasil jika telah melampaui nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Berhasil atau tidaknya siswa dapat dilihat dari nilai hasil evaluasi yang telah dilakukan baik disetiap ulangan harian, ulangan tengah semester, maupun ulangan akhir semester.

Pembelajaran matematika disekolah dasar berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain: (a) mengenali atau membilang angka, (b) menyebut urutan bilangan, (c) menghitung benda, (d) mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, (e) memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak, (g) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, (h) menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan, (i) menggunakan konsep waktu misalnya hari ini, (j) mencatatkan waktu dengan jam, (k) mengurutkan 1-20 benda berdasarkan urutan kecil besar, (l) mengenal penambahan dan pengurangan.

Pada anak usia sekolah dasar kelas I, aspek psikologis mereka masih banyak yang berkeinginan untuk bermain, oleh karena itu dengan pertimbangan aspek psikologis tersebut maka menurut anggapan penulis bahwa kegiatan pembelajaran matematika dalam pemahaman konsep bilangan 1-20 akan lebih tepat guna jika menggunakan metode pembelajaran bermain, dimana dalam metode pembelajaran tersebut siswa diajak masuk ke dalam dunianya sendiri. Dimana ketika di dalam kelas siswa diberikan contoh-contoh konkret dalam memahami konsep bilangan matematika 1-20 melalui metode menyenangkan, yang diharapkan siswa merasa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya siswa dapat memahami konsep bilangan matematika 1-20 dengan baik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas, sebagaimana yang diungkapkan Suhardjono (2010:58) bahwa, Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada *input* kelas (silabus, materi dan lain-lain) ataupun *output* (hasil belajar). PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas. Menurut Harjodipuro (Elfanany tahun 2013:21) dijelaskan bahwa, PTK adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajar sendiri, agar kritis terhadap praktik tersebut dan agar mau untuk mengubahnya.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru mata pelajaran sekolah dasar dengan peneliti dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan matematika 1-20 dengan menggunakan metode bermain. Peneliti berperan sebagai guru yang melakukan pengajaran dengan menerapkan metode pembelajaran bermain yang telah direncanakan dan disusun, sedangkan guru mata pelajaran kelas I sekolah dasar bertindak sebagai *observer* selama proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal atau belum terpecahkan di kelas. Sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan berjalan seperti semestinya.

Menurut Elfanany (2013:87-91), teknik pengumpulan data dalam PTK adalah sebagai berikut: 1) Pengumpulan data melalui observasi, 2) Pengumpulan data melalui dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan pada setiap aktivitas siswa dan situasi yang berkaitan dengan tindakan penelitian yang dilakukan, yaitu tes dan observasi. Secara garis besar tipe pengumpulan data dalam penelitian ini dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1
Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data
1	Pemahaman konsep bilangan matematika 1-20.	Tes
2	Respons dan aktivitas siswa terhadap model pembelajaran bermain.	Observasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN Purwawinangun Cirebon tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel atau teknik sampling adalah suatu cara mengambil sampel yang representatif dari populasi. Pengambilan sampel penelitian ini dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat mewakili dan dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Sedangkan untuk penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sensus sampling atau total sampling karena jumlah populasi 26 siswa, kurang dari 100 siswa. Sensus sampling yaitu penarikan sampel penelitian yang diteliti sesuai dengan populasi, pada objek penelitian didapatkan jumlah responden sebanyak 26 siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti harus memilih desain yang tepat agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dengan baik. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan pretes and postes group (Arikunto 2006:124), tampak seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 2.
Desain Penelitian

Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
T_1	$X_1O_1X_2O_2X_3O_3$	T_2

Keterangan:

T_1 : Tes awal yaitu tes untuk mengetahui rata-rata awal siklus.

X_1 : Pelaksanaan pada siklus I.

O_1 : Tes sebagai latihan pada siklus I.

X_2 : Pelaksanaan pada siklus II.

O_2 : Tes sebagai latihan pada siklus II.

X_3 : Pelaksanaan yaitu pada siklus III.

O_3 : Tes sebagai latihan pada siklus III.

T_2 : Tes akhir, yaitu tes untuk mengetahui rata-rata akhir siklus.

Menurut Elfanany (2013:60) prosedur pelaksanaan penelitian ini diwujudkan dalam bentuk tahapan-tahapan siklus yang berkesinambungan dan berkelanjutan, dimana untuk setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan langkah yaitu: 1) Membuat perencanaan tindakan perbaikan. 2) Pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan. 3) Melakukan pengamatan atas tindakan perbaikan yang dilakukan. 4) Melakukan refleksi, sehingga bisa diketahui tindakan mana yang sudah berhasil dan tindakan mana yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses belajar mengajar yang dilakukan mulai dari siklus I, dan siklus II di kelas I SDN Purwawingun 3 Kabupaten Cirebon berjalan dengan lancar. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika berjalan dengan baik dengan menggunakan metode bermain. Selain menuntut guru wali kelas yang bertindak sebagai observer, metode pembelajaran bermain sangat efektif untuk digunakan pada siswa kelas I khususnya materi bilangan 1-20. Hal ini dikarenakan siswa pada usia tersebut masih menginginkan untuk bermain dengan teman-temannya.

Pembelajaran antara siklus I dan siklus II saling berkesinambungan, dimana siklus I dilakukan sebagai dasar awal penelitian untuk perbaikan siklus II. Sementara siklus II dilakukan agar terjadi perbaikan dan kenaikan baik prestasi belajar siswa maupun aktivitas belajar siswa. Pada siklus I ditemukan kendala yang mengakibatkan proses pembelajaran masih belum bisa efektif sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya masalah tersebut adalah guru masih belum bisa mengendalikan dan menganalisis siswa dengan baik. Analisis siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui bagaimana sifat dan keadaan siswa baik sebelum maupun sesudah proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Hamdani (2011:25), Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui tingkah laku awal dan karakteristik siswa, yang meliputi ciri, kemampuan, dan pengalaman, baik individu maupun kelompok.

Untuk bisa mengendalikan siswa dengan baik maka guru harus memiliki banyak strategi untuk mensiasati siswa mau aktif dalam belajar salah satunya bisa dengan cara menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik maupun mental. Menurut Isjoni (2011:91), menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik maupun mental, dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana kelas yang nyaman, suasana hati yang gembira tanpa tekanan, maka dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Masalah lain proses pengelolaan waktu yang kurang tepat ini disebabkan karena metode diskusi sangat menyita waktu sehingga perlu perencanaan waktu yang tepat. Seperti yang diungkapkan oleh Aqib (2013:108) bahwa metode diskusi itu memiliki beberapa kelemahan diantaranya: a) Menyita

waktu lama dan jumlah siswa harus sedikit. b) Mempersyaratkan siswa memiliki latar belakang yang cukup tentang topik atau masalah yang didiskusikan. c) Metode ini tidak tepat digunakan pada tahap awal proses belajar apabila siswa baru diperkenalkan kepada bahan pembelajaran baru. d) Apatis bagi bagi siswa yang tidak biasa berbicara dalam forum.

Dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada siklus I tersebut maka dilakukan perbaikan pada siklus II agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik dari siklus I dan mencapai target sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Perbaikan tersebut meliputi berbagai aspek diantaranya yaitu pada aspek strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh, Kemp (Sanjaya, 2010:126) bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Asmani (2011:26), mengemukakan ada empat strategi dasar dalam proses belajar mengajar.

1. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
2. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif, sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan, atau kriteria serta standar keberhasilan, sehingga dapat dijadikan pedoman guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar, yang selanjutnya dijadikan umpan balik untuk menyempurnakan sistem intruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Disamping itu terdapat perbaikan juga dalam aspek media pembelajaran yang diharapkan dapat menambah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2011:6), media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Sedangkan menurut Hamdani (2011:243), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camere, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

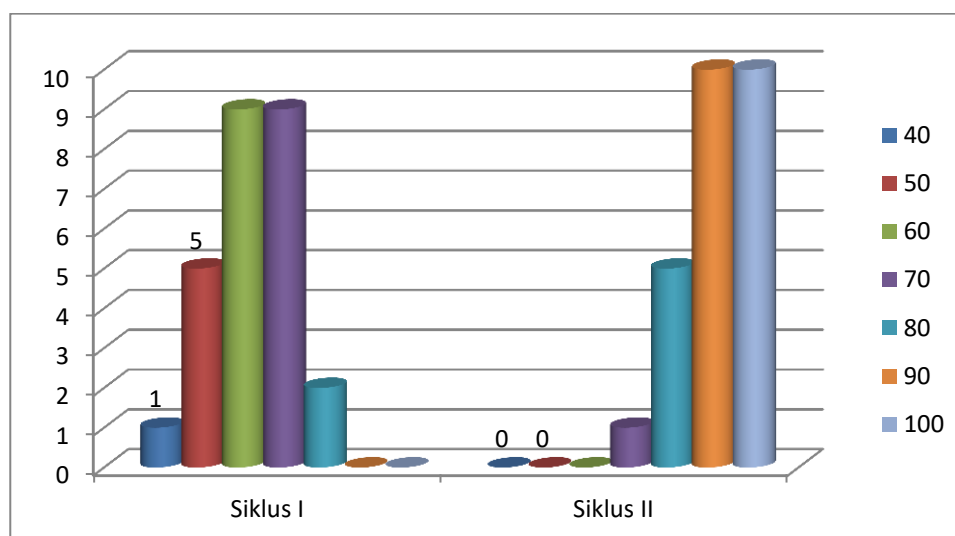
Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam pemahaman materi yang dibahas. Selain itu juga media pembelajaran berperan untuk menambah keaktifan siswa dalam belajar. Menurut Sanjaya (2010:28), guru tidak hanya berperan sebagai pengajar tetapi guru juga harus berperan aktif sebagai motivator, karena dalam proses pembelajaran motivator merupakan salah satu aspek yang sangat penting. Perhatian dan motivasi merupakan hal yang sangat dalam proses pembelajaran agar dalam proses pembelajaran guru dan siswa dapat saling berperan aktif. Menurut Aunurrahman (2009:114), motivasi merupakan tenaga pendorong bagi seseorang agar memiliki energi atau kekuatan melakukan sesuatu dengan penuh semangat. Untuk itu guru harus mampu memotivasi siswa agar mau mengikuti proses pembelajaran secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Aspek lain yang harus diperbaiki adalah aspek alat dan sumber belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Komalasari (2013:108), "Sumber pelajaran adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar-mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran". Pada perbaikan sumber belajar ini guru mencoba menambah sumber-sumber belajar lain selain buku dan LKS yang sudah digunakan dalam pembelajaran pada siklus I, sumber lainnya itu bisa berupa pesan atau informasi dari sebuah fakta yang ada di masyarakat atau di media cetak maupun elektronik. Menurut Komalasari (2013:117), Lembar Kerja Siswa

(LKS) adalah bentuk buku latihan atau pekerjaan rumah yang berisi soal-soal sesuai dengan materi pelajaran. Karena pada penelitian ini menggunakan metode bermain yang diberikan harus lebih banyak dan lebih menarik lagi. Menurut Komalasari (2013:119), fungsi materi atau media gambar yakni untuk mendapatkan gambaran yang nyata, menjelaskan ide dan menunjukkan obyek benda yang sesungguhnya. Sehingga siswa mampu menguasai materi yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

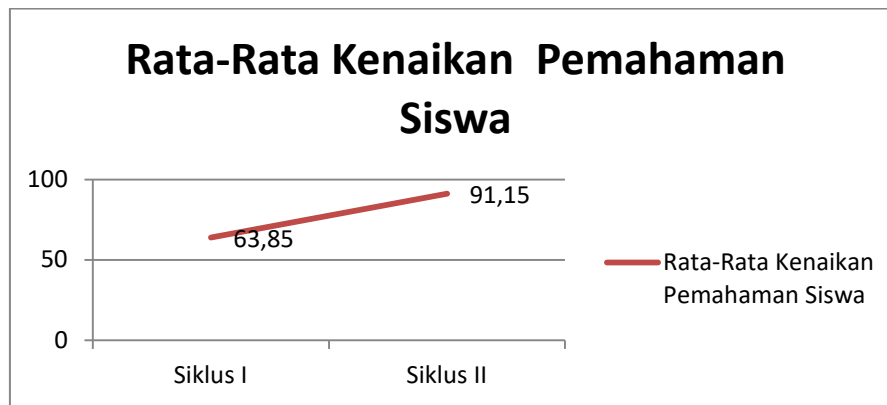
Dari hasil perbaikan pada siklus II memperoleh hasil yang cukup baik yaitu terjadi kenaikan yang signifikan. Nilai postes dari siklus sebelumnya dan aktivitas belajar siswa juga sudah mulai ada kemajuan. Semua permasalahan sudah berhasil diperbaiki dan semua siswa sudah dapat mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Selain meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep bilangan 1-20 metode bermain juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk memahami materi sekaligus meningkatkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat. Siswa juga dapat lebih memahami materi karena materi dijelaskan melalui contoh dan bukan contoh berupa gambar yang diambil dari kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil tes dapat dilihat perbedaan secara keseluruhan kemampuan siswa kelas I SDN Purwawinangun 3 Kabupaten Cirebon antara siklus I dan siklus II. Nilai siklus I yang mendapat nilai 50 sebanyak 4 siswa, nilai 60 sebanyak 10 siswa, nilai 70 sebanyak 10 siswa, dan nilai 80 sebanyak 2 siswa. Nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) siklus I adalah 63,85. Nilai siklus II yang mendapat nilai 70 sebanyak 1 siswa, nilai 80 sebanyak 5 siswa, nilai 90 sebanyak 10 siswa dan nilai 100 sebanyak 10 siswa. Nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) siklus II adalah 92,15. Untuk lebih jelasnya berikut adalah grafik hasil prestasi belajar yang diperoleh dari penelitian ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretes dan postes tiap siklus pada gambar 1



Gambar 1
Hasil Pemahaman Siswa

Selain gambar diagram di atas untuk lebih mengetahui berapa banyak kenaikan prestasi siswa pada setiap siklus dari hasil nilai rata-rata postes siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2
Grafik Kenaikan Pemahaman Siklus I dan Siklus II

Grafik di atas merupakan grafik nilai rata-rata yang memperlihatkan bahwa nilai rata-rata siklus I sebesar 63,85. Sementara itu untuk rata-rata siklus II 91,15. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi bilangan 1-20 dengan diterapkannya metode bermain. Pada kegiatan siklus I peningkatan pemahaman siswa belum meningkat dengan baik. Tetapi setelah diadakan perbaikan dan evaluasi, pada kegiatan siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Semua siswa sudah dapat mencapai nilai KKM. Peningkatan nilai prestasi siswa ini dikarenakan adanya perbaikan proses pembelajaran diantaranya siswa di perkenalkan lagi dengan mekanisme pembelajaran dengan menggunakan metode bermain. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika kelas I dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bilangan 1-20. Dengan diterapkannya metode bermain, maka siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Apalagi kelas I jika dilihat dari sisi psikologis mereka masih senang bermain dan mereka merasa belajar dengan menyenangkan.

SIMPULAN

Perencanaan pembelajaran pada kegiatan siklus I meliputi persiapan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran, soal siklus I, media pembelajaran kartu bilangan. Pada kegiatan pembelajaran siklus I, sebagian siswa merasa senang dengan penggunaan metode bermain. Tetapi masih ada beberapa siswa yang masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Perencanaan siklus II meliputi persiapan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mengevaluasi kekurangan yang ada pada siklus II, pembuatan soal siklus II juga dikemas semenarik mungkin agar siswa dapat memahami soal tersebut, dan media pembelajaran yang digunakan juga dapat menarik keaktifan siswa. Sehingga pada kegiatan siklus II semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan siklus I penerapan model pembelajaran bermain dilakukan dengan menggunakan media kartu angka, siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Kegiatan pembelajaran dikemas dengan sedemikian rupa sehingga siswa merasa senang dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, dari masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengurutkan angka 1-10 kemudian dari perwakilan tiap kelompok diperkenankan untuk mengurutkan bilangan 1-10 didepan kelas dengan menempelkan angka di papan tulis. Kegiatan pembelajaran siklus I diakhiri dengan melakukan evaluasi dimana siswa diberikan soal tes pilihan ganda sebanyak 10 soal. Siklus II diawali dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain, media pembelajaran pada siklus II dilengkapi dengan kartu angka, kartu huruf, kelereng, manik-manik, daun disekitar sekolah, dan biji-bijian. Hal ini dilakukan agar siswa lebih dapat memahami isi materi yang diberikan. Seperti yang dilakukan di

siklus I, pada kegiatan siklus II siswa dibagi dalam beberapa kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa, masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengurutkan angka 1-20 kemudian dari perwakilan tiap kelompok diperkenankan untuk mengurutkan bilangan 1-20 didepan kelas dengan menempelkan angka di papan tulis, mengumpulkan biji-bijian sebanyak 20 biji, mengumpulkan daun-daunan sebanyak 20 daun, dan bermain kelereng sebanyak 20 kelereng. Kegiatan pembelajaran siklus I diakhiri dengan melakukan evaluasi dimana siswa diberikan soal tes pilihan ganda sebanyak 10 soal. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika terdapat peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dapat di lihat dari perolehan rata-rata hasil siklus I dan siklus II yang mengalami kenaikan yaitu, rata-rata nilai postes siklus I adalah sebesar 63,85, dan rata-rata nilai siklus II adalah sebesar 91,15 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi konsep bilangan 1-20.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada SDN Purwawinangun 3 Kabupaten Cirebon yang telah memfasilitasi penelitian ini. Serta CV Pilar Inti Teknologi yang telah mensuport pembiayaan dalam penelitian ini serta semua pihak yang turut membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliet Noorhayati Sutrisno. 2012. *Telaah Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Aqib Zainal. 2013. *Model- model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : CV Yrama Widya
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Dikananda, A. R., Pratama, F. A., & Rinaldi, A. R. (2019). E-Learning Satisfaction Menggunakan Metode Auto Model. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 4(2-2), 159-164.
- Djamarah Syaiful Bahri, & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Elfanany, Burhan. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Araska.
- Fakhruddin, Asef Umar. 2009. *Menjadi Guru FAVORIT*. Yogyakarta: Diva Press.
- Faqih, A., & Pratama, F. A. (2019). Pengembangan Adaptive Learning Berbasis Multimedia 3D Materi Sistem Bilangan Real. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 2).
- Gintings, Abdurrahman. 2010. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Goldberg, Alvin A, dkk. 2006. *Komunikasi Kelompok*. Jakarta: UI-Press.
- Hake. R. R. (2007). *Design-Based Research in Physics Education Research: A Review*. [Online]. www.physics.indiana.edu/~hake/DBR-Physics3.pdf (diakses tanggal 31 Januari 2014).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamid, Sholeh. 2011. *Metode Edu Taintment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hernawan Asep Herry, dkk. 2008. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press
- Hidayat. 2010. *Menyusun Skripsi dan Tesis*. Bandung : Informatika.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kadir, dkk. 2013. *Modul Kreatif dan LKS Matematika*
- Oemar, Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara

- Prasetyo Bambang & Lina Mitfatul Jannah. 2011. *Metode penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa.
- Pratama, F. A. (2015). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PENDAPATAN RETRIBUSI PARKIR MELALUI PENDEKATAN ACCRUAL BASIS PADA DINAS PERHUBUNGAN, INFORMATIKA DAN KOMUNIKASI (DISHUBINKOM) KOTA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(1).
- Pratama, F. A. (2015). SISTEM PENCATATAN PIUTANG DAGANG MELALUI GROSS METHODE PADA UD. DUTA AIR MANCUR CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(2).
- Pratama, F. A. (2016). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PERSEDIAAN HANDPHONE DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERIODIK PADA PLAZA PHONE. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(1).
- Pratama, F. A. (2016). SISTEM PENGELOLAAN PENGGAJIAN MELALUI PENDEKATAN TRASFER PADA BIDANG PENANGGULANGAN DAN PENCEGAHAN KEBAKARAN. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(2).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PENERIMAAN KAS ATM MENGGUNAKAN PENDEKATAN CASH BASIS DI PT. BRINGIN GIGANTARA CABANG CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(1).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PERHITUNGAN BEBAN KLAIM BAHAN BAKAR MINYAK MOTOR INVENTARIS MENGGUNAKAN METODE PENGAKUAN SEGERA DI PT. INDOMARCO PRISMATAMA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Bahan Baku menggunakan Metode First Expired First Out. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(2), 38-49.
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Penjualan Tunai Trade Selling Melalui Metode Perpetual. *Respati*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2019). Pengaruh Kata Cashback Terhadap Peningkatan Penjualan Menggunakan Data Mining. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 3(2), 1-5.
- Pratama, F. A. (2019). SISTEM PERHITUNGAN HARGA POKOK PENJUALAN MELALUI PENDEKATAN FIRST IN FIRST OUT. *Jurnal Digit*, 8(1).
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.
- Pratama, F. A., & Nurdyawan, O. (2019). Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dengan Menggunakan Software Zahir. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 117-126.
- Pratama, F. A., & Rahaningsih, N. (2020). Penggunaan Media Windows Movie Maker Untuk Memprediksi Pemahaman Matakuliah Akuntansi Dengan Metode Support Vector Machine. *JOURNAL INFORMATICS, SCIENCE & TECHNOLOGY*, 10(1).
- Pratama, F. A., Kaslani, K., Nurdyawan, O., Rahaningsih, N., & Nurhadiansyah, N. (2020, March). Learning Innovation Using the Zahir Application in Improving Understanding of Accounting Materials. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1477, No. 3, p. 032018). IOP Publishing.
- Pratama, F. A., Rahaningsih, N., Nurhadiansyah, N., & Purani, L. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Kas Kecil Menggunakan Metode Dana Berubah. *Journal of Innovation Information*.

- Purnomisidi, dkk. 2009. *Matematika 1 untuk SD/ MI Kelas 1*. Bandung : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rizka, N. N., & Pratama, F. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching melalui Strategi Tandur untuk Meningkatkan Kompetensi Kognisi Siswa. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*, 6(1), 183-192.
- Rochiati Wiriaatmadja. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung : Rosda Karya
- Rusyan Tabrani, 2012. *Evaluasi dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Bina Budhaya.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudijono Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana, dkk. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (R&D)*. Bandung : CV Alfabeta
- Sujilah. 2009. *Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I B MI Sultan Agung*. Skripsi Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta : Tidak Diterbitkan
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2005. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuni, Esa Nur dan Baharuddin. 2007. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.