

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MODEL BELAJAR
SAMBIL BERMAIN PERBANTUAN MEDIA MONOPOLI
(PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017)**

TUTI HARYATI, S.PD
NIP. 19610917 198108 2 001
SD Negeri Nyimplung

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan; 1) Merangsang minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika khususnya mengenal nilai mata uang 2) Peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika dengan metode Belajar sambil bermain menggunakan permainan monopoli dalam materi mengenal nilai mata uang. Penelitian dilakukan di SD Negeri Nyimplung Kecamatan Subang, Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat, selama tiga bulan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas PTK. Subjek penelitian adalah siswa kelas III semester 1 SD Negeri Nyimplung Kecamatan Subang, Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat, tahun pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 35 orang siswa. Objek dalam penelitian ini adalah pelajaran Matematika dengan materi pengenalan mata uang, dengan metode pembelajaran bermain sambil belajar menggunakan media monopoli. Penelitian ini menyimpulkan bahwa:1) Penerapan metode bermain sambil belajar dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan materi mata uang dan 2) Penerapan metode belajar sambil bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya pemahaman dan nilai hasil rata-rata belajar siswa pada setiap siklus. PTK ini menggunakan metode pengumpulan data dari hasil evaluasi siswa mulai dari pra siklus, siklus satu sampai dengan siklus dua, dengan menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar yang dilakukan di SD Negeri Nyimplung tahun pelajaran 2017-2018 semester satu.

Kata Kunci: Pemahaman belajar, Hasil belajar, Matematika, Belajar sambil Bermain, Mata Uang, Permainan monopoli

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terjadi pada diri setiap orang sepanjang hayat. Proses belajar ini terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Arsyad Azhar dalam Eka Komalasari (2011 : 32). Sejalan dengan itu menurut Good dan Brophy (dalam ngalim purwanto, 1990 : 85) belajar merupakan bagian tingkah laku yang nampak, tetapi prosesnya yang terjadi secara

internal didalam diri individu dalam usahanya memperoleh hubungan-hubungan berupa perangsang dan interaksi.

Dapat dikatakan bahwa belajar merupakan usaha sadar individu untuk mencapai tujuan peningkatan diri melalui latihan-latihan dan pengulangan-pengulangan dan perubahan yang terjadi bukan karena kebetulan. Hal ini sejalan dengan pemikiran (Morgan dalam Purwanto, 1990 : 84) mengatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relative, menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Pendidikan nasional sangatlah penting untuk mengembangkan kemampuan watak, serta peradaban yang dapat meningkatkan martabat suatu bangsa, hal ini diperkuat Pada undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan,bahwa : “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pembelajaran matematika disekolah dasar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk: (1) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung, (2) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal melanjutkan ke SMP dan SMA, (3) Membuat sikap logis,kritis,cermat dan disiplin (Depdikbud.1994:25-26) Untuk dapat terlaksananya pembelajaran matematika dengan baik pada jenjang pendidikan SD diperlukan guru yang terampil merancang dan mengelola proses pembelajaran seperti yang tercermin dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006. Dalam KTSP disebutkan guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik dan sosial.

Mengapa siswa sekolah dasar diharuskan belajar matematika, hal ini dikarenakan kondisi pendidikan yang semakin maju dan harus bersaing dengan siswa-siswa sekolah dasar yang lain untuk mencapai hasil yang maksimal agar dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu SMP dan SMA.

Pembelajaran Matematika salah satu pembelajaran yang paling sulit, itu adalah satu asumsi dari sebahagian siswa kelas III SD Negeri Nyimplung, maka mereka menutup pembelajaran Matematika dengan *sulit*, nilai yang mereka peroleh pun kurang dari KKM, sedangkan mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diikut sertakan dalam pembelajaran Tes Kemampuan Dasar Berhitung pada siswa kelas III, maka penulis merasa perlu mengkaji lebih dalam pembelajaran matematika yang akan dan telah diberikan pada siswa, penulis merasa tertantang bagaimana cara merubah pemikiran siswa dari kata sulit menjadi mudah dan menyenangkan.

Dalam pelajaran Matematika kelas III, salah satu kompetensinya yaitu tentang nilai mata uang, dalam Materi ini siswa masih belum mengetahui nilai mata uang berapa yang mereka miliki, mereka tau berapa uang jajan yang mereka peroleh dari orangtua mereka, tetapi dalam membelanjakannya mereka kurang memahami, hasil penghitungan pembelian dan kembalian dari penjual, masih banyak siswa dibodohi oleh para penjual keliling karena ketidak tauan mereka

atas harga mata uang yang mereka miliki, dari hasil pembelajaran matematika dengan Materi mata uang ditemukan kenyataan dikelas masih rendah, atau belum sesuai dengan standar keberhasilan yang ditetapkan.

Mengaju pada permasalahan tersebut penulis mencoba mengkaji lebih dalam lagi dalam Penelitian Tindakan Kelas, yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Dengan Perbantuan Media Monopoli” (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017).

Ada 2 faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar materi Mata Uang pada Kelas III SD Negeri Nyimplung, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal siswa tersebut antara lain motivasi, intelegensi, kebiasaan dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar siswa, seperti guru sebagai pembina kegiatan belajar, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan.

Rumusan masalah yang bisa diambil dari penelitian ini yaitu;

1. Rendahnya motivasi, intelegensi, kebiasaan dan rasa percaya diri siswa kelas V SD Negeri Nyimplung dalam pembelajaran matematika tentang mata uang.
2. Guru belum memberikan metode atau media pembelajaran yang sesuai dengan mata uang.

Adapun tujuan penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi mata uang dengan metode belajar sambil bermain dengan perbantuan media monopoli pada siswa kelas III SD Negeri Nyimplung.

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dalam kajian ilmiah ini yaitu ;

1. Memberikan motifasi, intelegensi, kebiasaan dan rasa percaya diri siswa kelas III SD Negeri Nyimplung dalam pembelajaran matematika tentang mata uang, supaya lebih baik lagi dan menyenangkan.
2. Memberikan evaluasi pada guru tentang metode atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi mata uang.

KAJIAN TEORETIS

Proses Pembelajaran.

Pengertian belajar menurut Suherman et, al, (2001: 8) adalah Proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman, sedangkan pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal.

Maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu logik, pola berfikir manusia yang pasti kebenarannya untuk membantu dalam memahami dan menguasai permasalahan yang ada. Sehingga siswa diharapkan mampu untuk mengaplikasikan apa yang telah diajarkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Mata Pelajaran Matematika

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani “mathein” atau “manthenein” yang berarti mempelajari. Kata matematika diduga erat hubungannya dengan kata Sansekerta, mudna atau widya yang artinya kepandaian, ketahuan atau inteligensia.

Subarinah (2006 : 1) memandang istilah matematika sebagai berikut : Matematika merupakan pola pikir, pola mengorganisasikan pembuktian logik,

pengetahuan struktur yang terorganisasi memuat sifat-sifat, teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak bisa terlepas dari sifat-sifat perkembangan intelektual siswa yang kita ajar.

Bermain Sambil Belajar

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pasal 1 dinyatakan bahwa konsep pembelajaran adalah suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ketentuan ini membawa implikasi terjadi proses pembelajaran berbasis aneka sumber yang memungkinkan terciptanya suatu situasi pembelajaran yang “hidup” dan menarik.

Selanjutnya di dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dinyatakan bahwa, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Bermain merupakan satu pendekatan terancang, dan berstruktur bagi memberikan peluang kepada kanak-kanak mahupun orang dewasa belajar dalam suasana yang tidak begitu formal, menyenangkan dan bebas. Pelajar yang melalui proses belajar sambil bermain akan mendapat pengalaman langsung yang sudah pasti akan memberikan kesan pembelajaran yang mantap dan berkesan. Bagi kanak-kanak pula, main merupakan satu laluan yang membolehkan mereka belajar dan mengenali persekitaran atau dunianya melalui penerokaan, simulasi, lakonan, proses cuba-jaya dan manipulasi bahan dan alatan.

Main menjadi bermakna sekiranya mempunyai ciri-ciri seperti berikut :

- a. Main merupakan aktiviti yang bermotivasi intrinsik dan dilaksanakan semata-mata untuk kepuasan.
- b. Main hendaklah dipilih secara bebas mengikut kehendak peserta dan tidak dipaksa.
- c. Main hendaklah membawa keseronokan dan tidak dilakukan atas tekanan.
- d. Main hendaklah mengandungi unsur khayalan agar dapat memenuhi keperluan atau kepuasan pemain.
- e. Main merupakan aktiviti fizikal atau psikologi atau kedua-duanya dan hendaklah disertai secara aktif oleh peserta.

Selain itu terdapat pelbagai kepentingan belajar sambil bermain diantaranya ialah :

- a. Mengurangkan tekanan
- b. Meningkatkan kemahiran manipulatif seperti mencantumkan, melukis dan menampal.
- c. Berinteraksi secara positif
- d. Memenuhi keperluan naluri ingin tahu
- e. Meningkatkan daya kreativiti dan imaginasi

- f. Meningkatkan penguasaan bahasa dengan melakonkan semula apa yang dibaca atau cerita yang didengar.
- g. Memupuk pemikiran inovatif, kritis dan kreatif

Media Monopoli

Media digunakan untuk mendukung terciptanya tujuan pembelajaran yang baik. Penggunaan media dalam pelaksanaan pengajaran akan membantu kelancaran, efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran menjadikan anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media itu akan lebih menyenangkan mereka, dan pengajaran akan menjadi benar-benar bermakna. Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pembelajaran yang sukses.

Salah bentuk media yang digunakan dalam bahasan uang dalam bentuk spesimen. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa diantaranya disebabkan oleh kurang pemahannya siswa pada materi pokok bahasan uang serta kurangnya kreatifitas guru dalam pembelajaran matematika. Padahal pokok bahasan tersebut sangatlah penting sebagai bekal bagi seorang siswa kelak jika sudah dewasa dan hidup di tengah-tengah masyarakat. Uang merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Belanja, makan, minum, pakaian, rekreasi dan kebutuhan hidup yang lain membutuhkan uang.

Menurut M.Khafid dan Suyati (2004: 118) Media uang dalam pembelajaran siswa usia dini digunakan untuk mengenalkan tentang nilai mata uang dalam kehidupan sehari-hari baik uang logam maupun uang kertas. Media uang yang peneliti gunakan dalam pembelajaran yaitu uang kertas dan uang logam.

Dimiyati dan Moedjiono (2006: 3) memaparkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pengajaran dan kemampuan mental siswa. Setelah selesai mempelajari materi, diadakan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, sebelum dilanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan pendapat Padmono (2002: 37) menyatakan bahwa hasil belajar menunjukkan perubahan yang berupa penambahan, peningkatan dan penyempurnaan perilaku. Sebagaimana dalam hasil belajar matematika, perubahan-perubahan tersebut sangat diperlukan agar pembelajaran matematika maksimal.

Sedangkan Monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu Monos dan Polein. Monos berarti sendiri, sedangkan Polein berarti penjual. Jika kedua kata tersebut digabung, saya memaknakan secara garis besar bahwa monopoli adalah “menjual sendiri” yang berarti bahwa seseorang atau suatu badan/lembaga menjadi penjual tunggal (penguasaan pasar atas penjualan atau penawaran barang ataupun jasa).

Dalam menilai hasil belajar matematika ada aspek yang harus diperhatikan yaitu: a) Hasil belajar matematika berupa pengetahuan dan pengertian, b) Hasil belajar matematika dalam bentuk kemampuan dan kelakuan sebagai warga negara

yang baik, c) Hasil belajar matematika dalam bentuk kemampuan untuk menggunakan metode ilmiah dalam memecahkan masalah, d) Hasil belajar matematika dalam bentuk keterampilan dalam menggunakan alat-alat matematika.

Monopoli adalah suatu penguasaan pasar yang dilakukan oleh seseorang atau perusahaan atau badan untuk menguasai penawaran pasar (penjualan produk barang dan atau jasa di pasaran) yang ditujukan kepada para pelanggannya.

Sedangkan Pembelajaran berbasis permainan monopoli adalah pembelajaran yang dilakukan dengan meminjam aturan permainan monopoli untuk kepentingan pembelajaran.

Mata uang yang digunakan adalah mata uang Indonesia, yaitu rupiah. Pemilihan konteks Indonesia bertujuan untuk mengurangi tingkat kesulitan siswa dalam memahami permainan, sehingga penggunaan permainan tidak menghambat tujuan pembelajaran.

Sebagai contoh, penggunaan mata uang rupiah sebagai modal dan alat pembayaran pada permainan monopoli Indonesia lebih memudahkan siswa memaknai nilai mata uang tersebut. Selain itu, kartu kesempatan dan dana umum.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini bersumber pada siswa kelas III SD Negeri Nyimplung berjumlah 35 siswa pada Tahun Pelajaran 2016-2017. Dengan alamat sekolah Jl. Ra kartini No 44 Kelurahan Wanareja, Kecamatan Subang, Kabupaten Subang, dengan alamat email sdn.nyimplung@yahoo.com.

Penelitian dibagi menjadi dua siklus, siklus yang pertama dilaksanakan pada bulan Agustus di minggu ke satu semester 1, tahun pelajaran 2017-2018 selama tiga bulan.

Siklus pertama dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 1 Agustus 2017. Dengan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Hasil KKM yang ditentukan yaitu 70, nilai yang diperoleh pada siklus pertama rata-rata 43,00 dengan hasil persentase ketuntasan KKM 0 %. Pada siklus kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Agustus 2017. Dengan metode belajar sambil bermain dengan perbantuan media monopoli. Hasil yang diperoleh sangat memuaskan dengan rata-rata nilai 76,08 dengan hasil persentase ketuntasan KKM 100 %.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pra Observasi

Pada pra observasi peneliti mengamati pembelajaran siswa pada mata pelajaran Matematika, dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, hasil yang diperoleh kurang memuaskan, bahkan tidak sesuai target yang diharapkan. Maka penulis memutuskan untuk diobservasi lebih lanjut untuk dijadikan Penelitian Tindakan Kelas. Dengan surat ijin dari kepala sekolah, maka penelitianpun dilanjutkan pada tahapan Observasi.

Observasi

Observasi pada siklus ke satu di mulai sejak mulai dari pembuatan bahan ajar dan proses pembelajaran yaitu pada hari selasa tanggal 01 Agustus 2017.

Ditemukan beberapa kendala pembelajaran diantaranya, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, hanya guru saja yang aktif menyampaikan materi, respon siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan sangat kurang, hal ini berdampak pada hasil rata-rata nilai yang diperoleh, tidak ada satupun siswa yang mendapat nilai diatas rata-rata KKM yang ditentukan.

Pada siklus kedua di sajikan sebuah metode pembelajaran belajar sambil bermain dengan menggunakan media monopoli, karena bentuk dari pembelajaran berupa permainan, maka siswa terlihat lebih aktif dan sangat menyenangkan, permainan monopoli bukanlah permainan yang sulit bagi mereka apalagi dimodifikasi pada monopoli Indonesia yang menggunakan nilai mata uang Indonesia.

Observasi pada siklus kedua sudah banyak kemajuan, malah bisa dikatakan sangat luar biasa, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa sampai lupa dengan waktu pembelajaran, siswa aktif terlibat langsung dengan teman kelompok dan sekelas.

Evaluasi

Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus pertama dan kedua dapat di simpulkan, bahwa respon siswa pada siklus pertama kurang dan pada siklus kedua sangat baik.

Pada siklus pertama menggunakan metode ceramah dan tanya jawab langsung ternyata siswa masih pasif dalam proses pembelajaran, nilai yang diperoleh juga kurang dari KKM yang diharapkan.

Pada siklus ke dua dengan metode belajar sambil bermain dengan perbantuan media monopoli siswa lebih aktif dalam belajar, lebih respon menanggapi semua materi yang diberikan, mencari sendiri permasalahan yang sesuai dengan Materi nilai mata uang, hasil rata-rata nilai yang diperoleh sangat memuaskan 100 % siswa mencapai KKM.

Pembahasan Dari Setiap Siklus

Pada siklus pertama diperoleh nilai 43,00 dengan sebagai berikut :

Tabel I Siklus ke I

Uraian	Nilai Praktek
Nilai tertinggi	60
Nilai terendah	45
Nilai rata-rata	56
KKM	65
Ketuntasan	0 siswa (0 %)

Pada siklus kedua diperoleh nilai 76,08 dengan sebagai berikut:

Uraian	Nilai Praktek
Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	67
Nilai rata-rata	76,08
KKM	65
Ketuntasan	35 siswa (100 %)

Perbandingan dari sebelum dan sesudah menggunakan metode demonstrasi sangat terlihat pada siklus pertama diperoleh rata-rata nilai 43,00 dan pada siklus ke dua 76,08.

Pada siklus pertama siswa yang mencapai KKM 0 % dan pada siklus kedua ada perubahan yang signifikan yaitu 100 % siswa telah melampaui KKM.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini dapat diperoleh data dengan metode belajar sambil bermain dengan perbantuan media monopoli ternyata siswa lebih aktif menemukan sendiri permasalahan dalam materi mata uang. Hasil kajian PTK yang dilaksanakan ternyata metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang mata uang pada siswa kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun Pelajaran 2017-2018.

Saran

Carilah bentuk pembelajaran yang menyenangkan siswa, hindarilah bentuk pembelajaran yang *ituh-ituh saja*, carilah media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Berilah keleluasaan pada siswa untuk bereksperimen supaya siswa terbiasa dengan hal-hal yang nyata dan bukan hanya teori saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2001). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
Marpaung, Y. (2002). Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Mata Pelajaran Matematika (Model-model Pembelajaran). Jakarta: Depdiknas.
Palendeng (2003) Pembelajaran dengan metode eksperimen.
Subarinah (2006) Istilah pelajaran matematika
Suherman et, al, (2001) Pengertian belajar