SEMAR Journal (Kajian Ilmu Kependidikan)
Volume. 1 No. 2 Tahun 2020
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/semar
DOI: https://doi.org/10.37638/semar.1.2.78-81
© Author(s) 2019. CC BY-SA Attribution 4.0 License

Penggunaan Metode Bermain Kartu Soal Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas VI SD Negeri 22 Kepahiang

The Use of the Question Card Playing Method Mathematics for Class VI Students of SD Negeri 22 Kepahiang

Husin

Kepala SD Negeri 22 Kepahiang, Bengkulu, Indonesia
Email: husin@gmail.com

ARTICLE HISTORY
Received [20 July 2021]
Revised [31 July 2021]
Accepted [9 September 2021]

KEYWORDS
Question Card Playing Method, Improve Students' Ability to Work on Story Problems in Mathematics

This is an open access article under the CC–BY-SA license

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas bertujuan secara deskriptif untuk mengetahui pengaruh metode bermain kartu soal terhadap peningkatan kemampuan mengerjakan soal cerita pada pelajaran matematika kelas VI SD Negeri 22 Kepahiang tahun 2020/2021. Hipotesis pada penelitian ini adalah "Model pembelajaran dengan menggunakan kartu soal diduga dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SD Negeri 22 Kepahiang tahun 2020/2021 dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika." Subjek yang diberi tindakan adalah siswa kelas VI SD Negeri 22 Kepahiang tahun 2020/2021 yang berjumlah 14 peserta didik dan terbagi atas 4 kelompok. Bentuk tindakan yang diberikan adalah dengan menggunakan kartu soal yang digunakan untuk menuliskan soal cerita kemudian dibahas oleh siswa secara berkelompok selanjutnya dibahas secara bersama antara guru dan siswa. Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal cerita dilakukan tes uji coba yang dilaksanakan dua kali kemudian hasilnya dianalisis. Hasil penelitian secara deskriptif menunjukkan bahwa kecenderungan prestasi belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 22 Kepahiang ada peningkatan, yakni dengan perolehan skor rata – rata sebelum diadakan tindakan sebesar 60 dan setelah diadakan tindakan I menjadi 70 dan pada tindakan II meningkat menjadi 84,3 dengan demikian berarti ada peningkatan hasil belajar sebesar 24,3.

ABSTRACT

Classroom action research aims descriptively to determine the effect of the question card playing method on improving the ability to work on story problems in class VI mathematics at SD Negeri 22 Kepahiang in 2020/2021. The hypothesis in this study is "The learning model using question cards is thought to be able to improve the ability of grade VI students of SD Negeri 22 Kepahiang in 2020/2021 in working on story problems in mathematics subjects." The subjects who were given the action were the sixth grade students of SD Negeri 22 Kepahiang in 2020/2021, totaling 14 students and divided into 4 groups. The form of action given is to use question cards that are used to write story questions then discussed by students in groups and then discussed together between teachers and students. To find out the increase in

students' ability to work on story questions, a trial test was carried out twice and the results were analyzed. The results of the descriptive study showed that the trend of mathematics learning achievement of grade VI students of SD Negeri 22 Kepahiang was increasing, namely by obtaining an average score before taking action by 60 and after taking action I to 70 and in action II increasing to 84.3 thus means that there is an increase in learning outcomes of 24.3.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan orang tua. Kerja sama antara ketiga pihak diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan sebagai berikut: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari. Adapun tujuan pengajaran matematika di Sekolah Dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah,
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Pendidikan di Sekolah Dasar menitikberatkan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan ini merupakan modal yang sangat mendasar untuk proses belajar selanjutnya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa khususnya di SD masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata hasil penilaian prestasi belajar matematika yang masih belum memuaskan.

Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan permasalahan umum yang dijumpai ternyata peserta didik banyak yang mengalami kesulitan di antaranya : dalam pengerjaan hitung campuran, menyelesaikan masalah suku yang belum diketahui, pengerjaan pecahan, serta pengerjaan soal cerita.

SEMAR Journal (Kajian Ilmu Kependidikan)
Volume. 1 No. 2 Tahun 2020
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/semar
DOI: https://doi.org/10.37638/semar.1.2.78-81
© Author(s) 2019. CC BY-SA Attribution 4.0 License

LANDASAN TEORI

Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar, Soal Cerita, dan Bermain Kartu Soal

Matematika adalah ilmu tentang bilangan –bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990 : 566). Matematika menurut Ruseffendi (1991:12) adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma, atau postulat dan akhirnya ke dalil.

Berkaitan dengan usia peserta didik Sekolah Dasar yang berkisar 6 atau 7 tahun sampai dengan 12 tahun, apabila kita lihat dengan pendapat Piaget di atas mereka berada pada tahap operasi kongkrit atau pada fase simbolik menurut Bruner. Perilaku kognitif pada tahap ini adalah nampak pada kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika walau masih terikat dengan objek yang bersifat kongkrit. Padahal matematika merupakan ilmu deduktif dan abstrak sehingga terdapat kesenjangan. Untuk mengatasi hal itu diperlukan strategi pembelajaran, metode dan media yang cocok untuk pembelajaran matematika agar peserta didik dapat memahami konsep yang disampaikan. Guru Sekolah Dasar harus berusaha mengurangi sifat abstrak dari objek matematika agar peserta didik lebih mudah dalam menangkap pelajaran matematika.

Soal cerita dalam matematika adalah soal matematika yang berkaitan dengan masalah di kehidupan sehari – hari yang disajikan dalam bentuk uraian.Agar guru dapat menyajikan suatu proses pembelajaran dalam soal cerita, pertama guru dituntut untuk dapat menyelesaikan soal cerita itu lewat pemodelan matematika untuk dirinya sendiri. Ini berarti guru telah menguasai dan memahami soal cerita tersebut. Masalahnya sekarang adalah bagaimana membangun suatu proses pembelajaran soal cerita untuk siswa sekolah dasar. Perlu diingat bahwa guru hanya sebagai fasilitator. Ini berarti guru harus dapat memberikan fasilitas kepada siswa berupa seperangkat pertanyaan yang mewakili rantai kognitif. Dengan seperangkat tugas atau pertanyaan yang baik, proses pembelajaran untuk menyelesaikan soal cerita akan baik pula.

Menurut Dave Meier (2005 : 206), di tengah permainan kita paling dekat dengan kekuatan penuh kita. Kesenangan bermain yang tidak terhalang melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh, melatih kesehatan, dan membuat kita merasa hidup sepenuhnya. Bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka tercapai dalam sebuah permainan. Permainan belajar yang menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh dan tidak terhalang dapat memberi banyak sumbangan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada tahun pelajaran 2020/2021 selama bulan Januari 2021 sampai dengan bulan Februari 2021. Tempat yang diambil untuk penelitian adalah kelas VI SD Negeri 22 Kepahiang yang merupakan tempat penulis mengajar sebagai Kepala Sekolah. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 22 Kepahiang yang berjumlah 14 orang, terdiri dari siswa laki-laki 6 orang dan perempuan 8 orang. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau

kelompok. (Suharsimi Arikunto, 1992 : 123). Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan

Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota 3 dan 4 orang. Kartu soal yang telah disiapkan tersebut kemudian disampaikan kepada siswa untuk ditulis soal berbentuk cerita. Soal yang telah tersusun dikocok kemudian dibagikan secara acak kepada siswa selanjutnya dikerjakan pada kelompok masing – masing. Koreksi jawaban atas tugas kelompok dilakukan untuk mengetahui tingkat kemajuan dan sekaligus kekurangan peserta didik. Dari hasil ini dapat diketahui tingkat kemampuan peserta didik dalam menjawab soal cerita.

Berdasarkan hasil pekerjaan peserta didik, lalu diadakan pembahasan soal secara bersama. Dimaksudkan agar peserta didik benar – benar dapat memahami pemecahan soal – soal tersebut. Selanjutnya dilakukan tes uji coba untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita. Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan pertama diketahui ada kenaikan nilai rata-rata matematika sebesar 70 jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan 1, dan pencapaian nilai tertinggi mengalami kenaikan sebesar 10 sebagaimana tertera pada tabel berikut :

Tabel 1. Tes PTK

	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata
Sebelum Tindakan	90	40	60
Setelah Tindakan 1	100	50	70

Sumber: Data Diolah, 2021

Dari hasil pengamatan selama kegiatan siklus I, kegiatan pembelajaran dengan menggunaka metode bermain kartu soal terdapat adanya keberhasilan dan kelemahan. Keberhasilan itu antara lain :

a. Terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita yang berdampak pada peningkatan nilai rata – rata meskipun hanya sebesar 10.
b. Adanya suasana kegiatan belajar mengajar lebih menarik sehingga dapat menambah gairah peserta didik dalam belajar.
c. Adanya komunikasi yang positif sehinga mempermudah dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik

Sedangkan kelemahan – kelemahan pada siklus I antara lain :

a. Jumlah anggota kelompok tidak seimbang atau homogen (3 s.d. 4 peserta didik) sehingga ada beberapa peserta yang kurang mendapat kesempatan dalam menyampaikan gagasan.
b. Desain dan bahan kartu soal yang kurang menarik.
c. Ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam

Potensi penerimaan Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) di Kota Bengkulu dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan oleh perkembangan pembangunan, perekonomian masyarakat, serta dampak pariwisata baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan kedua diketahui ada kenaikan nilai rata-rata matematika sebesar 14,3 jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba

sebelum dilakukan tindakan, sebagaimana tertera pada tabel berikut :

Tabel 2. Tes PTK Tahap 2

	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata
Tindakan 1	100	50	70
Sesudah Tindakan 2	100	50	84,3

Dari hasil pengamatan pada siklus II, dapat direfleksikan sebagai berikut:

a. Terjadi peningkatan nilai rata – rata mata pelajaran matematika yang cukup signifikan.
b. Peserta didik lebih aktif dan bergairah dalam belajar karena bersaing dalam kelompok diskusi.
c. Anggota kelompok cukup terdiri atas 3 s.d. 4 peserta didik
d. Peserta didik memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat.
e. Pemahaman peserta didik terhadap soal cerita dapat meningkat sehingga lebih percaya diri.

Salah satu faktor yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapakan metode pembelajaran, ketidaktepatan dalam pemilihan metode bisa berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Agar peserta didik lebih terdorong dalam belajar, maka skenario pembelajaran harus dibuat sedemikian hingga mampu membangkitkan rangsangan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya kemampuan dalam menyelesailkan soal cerita adalah dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Melalui kegiatan ini peserta didik menjadi lebih aktif dan percaya diri untuk memecahkan permasalahan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan peserta didik kelas VI di SD Negeri 22 Kepahiang dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata–rata dalam perolehan hasil belajar siswa dari yang semula sebelum tindakan 60 menjadi 70 pada tindakan 1 dan 84,3 pada tindakan 2, sehingga hasil belajar matematika meningkat dari sebelum tindakan ke tindakan 2 meningkat sebesar 24,3.

Saran

1. Guru diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
2. Sangat perlu adanya perhatian dan motivasi bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar.
3. Metode bermain kartu soal dapat diterapkan pada pembelajaran matematika dan tidak menutup kemungkinan pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Dave Meier. 2005. *The Accelerated Learning Handbook.* Bandung : Kaifa.

Herry Sukarman. 2003. *Dasar – dasar Didaktik dan Penerapannya dalam Pembelajaran.* Jakarta: Depdiknas.

Kurikulum SD Negeri 22 Kepahiang, 2020

Makmun, A.S. 1995. Psikologi Pendidikan. Bandung :

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Ngalim Purwanto. 1997. *Psikologi Pendidikan.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Ruseffendi, E.T. 1993. *Pendidikan Matematika 3* Modu 1 – 5. Jakarta : Universitas Terbuka

Soejadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia.* Jakarta : Dirjen Dikti Depdikbud.

Suharsimi Arikunto. 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Tim Kajian Mutu Pendidikan. 2004. *Konsep dasar Teori Pembelajaran.* Yogyakarta : LPMP.

Tim Penyusun. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta : Balai Pustaka.

Undang – Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional.*