



UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA MELALUI METODE PERMAINAN DI KELAS V SDN 004
BELANTARAYA

Rosman

SDN 004 Belantaraya, Indragiri Hilir, Indonesia

rosman31rosman@gmail.com

AN ATTEMPT TO IMPROVE FIFTH-GRADE STUDENTS' MATHEMATICS
LEARNING ACTIVITIES AND ACHIEVEMENTS THROUGH GAMES AT SDN 004
BELANTARAYA

ARTICLE HISTORY

Submitted:
18 Oktober 2022
18th October 2022

Accepted:
08 Desember 2022
08th Desember 2022

Published:
16 Desember 2022
16th December 2022

ABSTRACT

Abstract: This article is classroom action research, which aims to increase students' learning activity and achievement at SDN 004. The subjects in the research involved 26 students at SDN 004, which consist of 11 male and 15 female students. The method used in the research is descriptive quantitative, which explains or describes a factual problem based on phenomena that occurred in the research field. The results indicate that applying games can increase students' learning activities and mathematics learning achievement. It is proven that the students' average value before applying treatment is 52. After making learning improvements applied by the researcher in the first cycle of the first daily test, the average value of students' mathematics learning outcomes of 76 students increased to 14.6% compared to the initial result before making learning improvements. In the second cycle of the second daily test, the average score of students' mathematics learning outcomes is 92 increased to 17.6% compared to the initial result before making learning improvements. Based on the learning outcomes data, students' learning achievement has increased well after applying learning improvements in the form of applying games that could make students more active and creative in developing ideas and solving various learning topics.

Keywords: students' learning activities, mathematics learning outcomes, game methods

Abstrak: Artikel ini berupa sebuah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktifitas belajar dan prestasi belajar siswa di SDN 004. Subjek dalam penelitian melibatkan 26 siswa SDN 004, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif deskriptif, yang mana menjelaskan atau menggambarkan suatu permasalahan yang faktual sesuai dengan yang terjadi di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan aktifitas belajar dan prestasi belajar matematika siswa. Terbukti dari nilai rata-rata siswa sebelum adanya tindakan yaitu berjumlah 52. Setelah adanya tindakan perbaikan oleh peneliti pada siklus I ulangan harian pertama ditemukan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa berjumlah 76 meningkat sekitar 14,6% dibandingkan dengan data awal sebelum diberikan tindakan perbaikan. Kemudian pada siklus ke II ulangan harian yang kedua ditemukan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan berjumlah 92 meningkat sekitar 17,6% dibandingkan dengan data awal sebelum diberikan tindakan perbaikan pembelajaran. Berdasarkan dari data hasil belajar tersebut dapat dilihat bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan yang baik setelah diberikan tindakan perbaikan pembelajaran berupa penerapan metode permainan yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan ide serta menyelesaikan berbagai topik pembelajaran.

Kata Kunci: aktivitas belajar siswa, hasil belajar matematika, metode permainan

CITATION

Rosman. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode Permainan Siswa Kelas V Sdn 004 Belantaraya . *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (6), 1817-1825. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9341>.



PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pembelajaran matematika adalah wadah interaksi timbal balik antara siswa dengan guru yang melibatkan berbagai faktor untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika (Raimundus, 2022). Pembelajaran matematika disekolah terus diupayakan dalam rangka meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa. Berbagai cara terus dilakukan, salah satunya dilakukan dengan mensinergikan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran. Komponen yang terlibat dalam pembelajaran tersebut adalah tujuan, bahan pelajaran(materi), kegiatan pembelajaran, metode, alat dan sumber serta evaluasi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang seringkali menjadi salah satu momok dan beban belajar bagi siswa, betapa tidak pembelajaran matematika yang sering kali dijejali dengan rumus-rumus dan angka-angka sering membuat siswa akan bosan, malas berfikir dan kurang aktif dan semangat dalam mengikuti pelajaran (Kiswoyo, 2019). Setiap guru pasti berharap supaya setiap mata pelajaran yang di ajarkan dapat dimengerti, diterima dan di kuasai oleh siswanya dengan baik. Agar harapan setiap guru untuk menuju keberhasilan mengajar tercapai, maka guru harus memiliki strategi dan ketrampilan dalam menyajikan pelajaran kepada siswa. Ifrianti (2015) mengatakan bahwa proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai intraksi dan pengalaman belajar.

Pada umumnya guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pelajaran yaitu dengan metode ekspositori, yaitu dengan memaparkan informasi yang dianggap penting untuk siswa di awal pelajaran, memberikan definisi dan rumus, memaparkan contoh soal dan cara pengerjaanya, memberikan soal-soal latihan untuk dikerjakan siswa dan kemudian

memeriksa pekerjaan siswa di akhir pelajaran. Guru-guru menganggap para siswa sudah paham dengan metode tersebut, namun jika guru mengajar dengan metode yang sama pada setiap pertemuan maka guru akan mendapati siswa yang bosan untuk mempelajari materi ini, oleh karena itu terjadi penurunan aktivitas belajar yang juga berdampak pada penurunan prestasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, peneliti menemukan pada saat pembelajaran matematika berlangsung, siswa kelas V cenderung pasif dan kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari tidak adanya respon saat tanya jawab berlangsung, siswa kurang berminat untuk menyelesaikan soal matematika dan banyak siswa yang bersikap acuh. Ketika guru bertanya tentang materi yang diajarkan mereka hanya mengangguk anda paham tetapi jika diberikan satu saja permasalahan mereka tidak dapat menyelesaikannya. Berdasarkan data yang ditemukan peneliti bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V dengan nilai rata-rata pada materi pengukuran berat yang merupakan materi sebelum dilakukanya penelitian ini adalah 52,4 dan persentase jumlah siswa yang mencapai standar kelulusan belajar sebesar 40,3%. Nilai tersebut tentu saja sangat jauh dari persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar mengajar (SKBM) yang diterapkan di SDN X yaitu sebesar 70%. Jika kondisi pembelajaran tersebut tidak dilakukan perbaikan dan tidak segera diatasi guru maka akan berdampak negatif terhadap prestasi belajar matematika secara keseluruhan. Salah satu upaya guru untuk meningkatkan kembali aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa dalam mempelajari materi geometrid an pengukuran adalah dengan melakukan perbaikan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan komponen pembelajaran lainnya.

Salah satu metode yang dapat guru gunakan adalah metode permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik sehingga

menimbulkan suasana yang menyenangkan tanpa menimbulkan kelelahan. Hal yang senada diungkapkan Afandi (2015) salah satu upaya guru dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan simulasi dan permainan. Hal ini dapat meningkatkan interaksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai kehidupan sebenarnya dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Berutu (2013) mengatakan metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam penyelesaian masalah topik pembelajaran karena metode tersebut melibatkan kelompok yang menimbulkan perasaan senang bagi siswa sehingga pembelajaran tidak menjenuhkan.

KAJIAN TEORI

Metode Permainan

Menurut Wati (2021) berpendapat bahwa metode permainan matematika adalah setiap sumber hiburan yang mempunyai tujuan kognitif khusus yang dapat diukur dan tujuan afektif khusus yang dapat diamati. Daniel (2019) mengungkapkan bahwa permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional pengamatan matematika. Metode permainan matematika adalah suatu metode pembelajaran yang menetapkan agar pembelajaran bertitik tolak dari hal-hal konkrit bagi siswa, menekankan keterampilan dalam memainkan peran, berdiskusi, berargumentasi sehingga merangsang cara berfikir logis siswa untuk dapat menemukan sendiri dan menggunakan matematika untuk dapat menyelesaikan masalah dengan baik. Dienes (dalam Chan, 2017) mengemukakan bahwa tiap-tiap konsep dalam matematika yang disajikan dalam bentuk konkrit akan dapat dipahami dengan baik. Benda-benda dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik. Benda-benda ini dapat memelihara dan meningkatkan cara berfikir logis yang telah

dimiliki siswa. Dalam materi Geometri dan pengukuran metode permainan matematika yang dapat digunakan adalah permainan jual beli. Pada permainan jual beli siswa diberi peran yang harus dimainkan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, mendiskusikan masalah-masalah yang ditemui dalam permainan, dan kemudian menentukan penyelesaiannya. Hal ini dapat merangsang pemikiran siswa secara logis. Pada permainan pengukuran dan jual beli, siswa dihadapkan pada benda-benda nyata yaitu uang, timbangan, barang-barang dagangan, barang-barang yang menggunakan kemasan dan barang-barang yang tidak menggunakan kemasan.

Pelaksanaan permainan matematika harus direncanakan dengan tujuan intruksional yang jelas, tepat penggunaannya tepat pula waktunya. Maswar (2019) mengungkapkan bahwa penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik hingga menimbulkan suasana yang mengasyikan tanpa menimbulkan kelelahan. Timbulnya suasana mengasyikan ini dapat memotivasi siswa untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran matematika. Hal senada diungkapkan oleh Rosa (2017) salah satu upaya guru dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan simulasi dan permainan, hal ini dapat meningkatkan interaksi, menyajikan gambaran yang jelas mengenai kehidupan sebenarnya dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Termotivasinya siswa dalam belajar dengan sendirinya akan memacu siswa untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa.

Prestasi Belajar

Dalam dunia pendidikan memiliki arah untuk merubah perilaku yang direncanakan melalui proses belajar mengajar. Maka hasil belajar yang dicapai haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya meliputi domain

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini hanya fokus dalam peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif sesuai dengan kebutuhan siswa yang harus ditingkatkan yaitu yang berkaitan dengan nilai rata-rata dan presentase ketuntasan.

Menurut Yuliana (2022) mengatakan prestasi belajar merupakan aktualisasi dari potensi siswa melalui tes hasil belajar. Menurut Fauzia (2018) prestasi belajar merupakan perubahan perilaku dalam individu yang dimanifestasikan ke dalam pola sikap dan tingkah laku (afektif), keterampilan dan komunikasi (psikomotor) serta pengenalan pengetahuan, perkembangan kemampuan dan keterampilan intelektual (kognitif) sebagai hasil belajar yang disadari dan dicapai setelah melakukan pembelajaran pada periode tertentu. Standar keberhasilan prestasi belajar dapat bersifat intrinsik yang berarti ditetapkan sendiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku atau menurut standar yang telah ditetapkan juga dapat bersifat ekstrinsik yang merupakan tuntutan dari lingkungan sekitar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Metode kuantitatif deskriptif merupakan metode penelitian yang menggambarkan fenomena yang ada sesuai dengan fakta dan memberikan gambaran dengan angka sebagai penguat hasil penelitian yang dideskripsikan dengan kata-kata (Sugiono, 2019). Adapun jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian lapangan (*field research*). Suharsimi Arikunto (2014) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan pada umumnya sangat cocok untuk meningkatkan kualitas subjek yang hendak diteliti.

Tabel 1. Klasifikasi Pengukuran Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Klasifikasi	Persentase (%)
1	Baik	67 - 100
2	Cukup Baik	34 - 66
3	Kurang Baik	0 - 33

(Arikunto, 2014).

Penelitian ini dilakukan di SDN 004 Belantaraya Kabupaten Indragiri Hilir. Subjek penelitian terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar ulangan harian untuk melihat keberhasilan belajar dan prestasi belajar siswa, kemudian lembar observasi, Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung untuk mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Refleksi

Refleksi pembelajaran dilakukan untuk melihat keberhasilan pembelajaran setelah adanya perbaikan berupa tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. Analisa data dijadikan sebagai landasan untuk siklus berikutnya, sehingga antara siklus I dan siklus II ada kesinambungan dan diharapkan kelemahan pada siklus yang pertama dapat dijadikan sebagai dasar perbaikan pada siklus yang berikutnya.

Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisa data dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus persentase (Anas Sudijono, 2004) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n = Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan Tetap

Data analisis hasil belajar siswa berupa ulangan harian yang dilakukan sebanyak 2 kali ulangan selama proses belajar dapat kita lihat dengan rumus peningkatan hasil belajar rata-rata kelas yaitu:

$$P = \frac{\text{posrate}}{\text{baserate}} \times 100\%$$

(Zainal Aqib, 2009)

Keterangan:

P = persentase peningkatan.

Posrate = nilai sesudah diberikan tindakan.

Baserate = nilai sebelum tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keaktifan siswa saat pembelajaran dapat dilihat ketika Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menjelaskan materi mengenai persegi panjang dengan metode demonstrasi dan tanya jawab. Pada akhir penjelasan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali materi yang kurang dimengerti sebelum kegiatan diskusi kelompok dilaksanakan. Untuk melihat data analisis aktivitas belajar matematika siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase aktivitas siswa siklus I dan siklus II

Siklus	Pertemuan	Persentase	kategori
I	I	50%	Cukup baik
	II	54%	Cukup baik
II	III	88%	Baik
	IV	94%	Baik

Perolehan nilai persentase aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel diatas terjadi kenaikan yang signifikan pada setiap pertemuan. Ditemukan pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas belajar siswa diperoleh sebesar 50% dengan kategori cukup baik, selanjutnya pada pertemuan kedua diperoleh aktivitas belajar siswa berjumlah 54% dengan kategori cukup baik, pada siklus ke II pertemuan ketiga ditemukan persentase aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan berjumlah 88% dengan kategori baik, dan pada

pertemuan yang keempat ditemukan persentase aktivitas belajar siswa berjumlah 94% dengan kategori baik. Berdasarkan dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa penerapan metode permainan terhadap aktivitas belajar matematika siswa kelas V berhasil sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus I dan siklus II, Hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian. Hal itu dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Matematika Siswa

No	Data	Rata-rata	Peningkatan	
			DA- UH 1	DA-UH2
1.	Data Awal	52		
2.	Ulangan harian I	76	14,6%	17,6%
3.	Ulangan harian II	92		

Perolehan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa dapat diperoleh melalui ulangan harian sesudah tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan sebanyak dua kali ulangan harian. Nilai rata-rata siswa sebelum adanya tindakan yaitu berjumlah 52,

kemudian setelah adanya tindakan perbaikan oleh peneliti pada siklus I ulangan harian pertama ditemukan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa berjumlah 76 meningkat sekitar 14,6% dibandingkan dengan data awal sebelum diberikan tindakan perbaikan.

Kemudian pada siklus ke II ulangan harian yang kedua ditemukan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan berjumlah 92 meningkat sekitar 17,6% dibandingkan dengan data awal sebelum diberikan tindakan perbaikan pembelajaran. berdasarkan dari data hasil belajar tersebut dapat dilihat bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan yang baik setelah diberikan tindakan perbaikan pembelajaran berupa penerapan metode

permainan yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan ide serta menyelesaikan berbagai topik pembelajaran.

Ketuntasan belajar siswa diperoleh dari hasil belajar siswa selama pembelajaran dilakukan yaitu pemberian tes berupa ulangan harian sebanyak dua kali. Berikut data ketuntasan siswa pada siklus ke II setelah refleksi pembelajaran.

Tabel 4. Ketuntasan Siswa Siklus II

NO.	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1.	A	76	T
2.	B	75	T
3.	C	65	TT
4.	D	78	T
5.	E	98	T
6.	F	78	T
7.	G	55	TT
8.	H	89	T
9.	I	85	T
10.	J	77	T
11.	K	88	T
12.	L	90	T
13.	M	86	T
14.	N	98	T
15.	O	78	T
16.	P	90	T
17.	Q	75	T
18.	R	84	T
19.	S	92	T
20.	T	80	T
21.	U	76	T
22.	V	72	T
23.	W	84	T
24.	X	80	T
25.	Y	80	T
26.	Z	83	T
JUMLAH NILAI			2112
RATA-RATA			81,2
PERSENTASE			94%

Dapat dilihat pada tabel diatas nilai rata-rata siswa pada siklus ke II setelah adanya perbaikan pembelajaran matematika mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan data sebelum tindakan nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya sebesar

52,4 dengan persentase sebesar 40,3 %. Kemudian setelah dilakukan refleksi pembelajaran nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 81,2 dengan persentase ketuntasan siswa berjumlah 94%.

Pembahasan

Upaya untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dikelas V SDN X dilakukan oleh peneliti sekaligus guru yang langsung turun serta sebagai fasilitator bagi siswa sehingga penerapan pembelajaran model permainan tersebut dapat efektif diterapkan terhadap para siswa. Model pembelajaran permainan ini dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Hal itu terbukti dari meningkatnya hasil belajar siswa serta meningkatnya aktivitas dan jumlah persentase ketuntasan belajar siswa kelas V di SDN X.

Data peningkatan hasil belajar siswa pada data awal nilai rata-rata siswa sebelum adanya tindakan yaitu berjumlah 52, kemudian setelah adanya tindakan perbaikan oleh peneliti pada siklus I ulangan harian pertama ditemukan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa berjumlah 76 meningkat sekitar 14.6% dibandingkan dengan data awal sebelum diberikan tindakan perbaikan. Kemudian pada siklus ke II ulangan harian yang kedua ditemukan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan berjumlah 92 meningkat sekitar 17.6% dibandingkan dengan data awal sebelum diberikan tindakan perbaikan pembelajaran. Untuk data aktivitas belajar siswa ditemukan pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas belajar siswa diperoleh sebesar 50% dengan kategori cukup baik, selanjutnya pada pertemuan kedua diperoleh aktivitas belajar siswa berjumlah 54% dengan kategori cukup baik, pada siklus ke II pertemuan ketiga ditemukan persentase aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan berjumlah 88% dengan kategori baik, dan pada pertemuan yang keempat ditemukan persentase aktivitas belajar siswa berjumlah 94% dengan kategori baik. Dan untuk data ketuntasan belajar siswa data sebelum tindakan nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya sebesar 52.4 dengan persentase sebesar 40.3%. Kemudian setelah dilakukan refleksi pembelajaran nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 81.2 dengan persentase ketuntasan siswa

berjumlah 94%.

Berdasarkan pada uraian diatas dapat dilihat bahwa meningkatnya prestasi belajar siswa itu disebabkan oleh keberhasilan guru sebagai peneliti menerapkan metode permainan terhadap pembelajaran matematika di kelas V SDN X. Hampir seluruh siswa memberikan respon positif pada penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika. Para siswa berpikir bahwa permainan membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih mudah, selain itu juga dapat mengurangi rasa bosan mereka. Siswa merasa santai ketika belajar matematika dengan menggunakan permainan. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Kawuryan (2016) mengatakan Penggunaan metode permainan dapat meningkatkan pembelajaran Matematika siswa kelas V SD. Terbukti dengan siswa menjadi antusias, tertarik, bersemangat, aktif dan tidak merasa bosan selama pembelajaran. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dengan semakin meningkatnya persentase ketuntasan siswa dalam penilaian hasil mata pelajaran matematika. Hal senada disampaikan juga oleh Uliyah (2019) melalui hasil penelitiannya bahwa dengan penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, karena dengan permainan yang diberikan kepada siswa membuat siswa tidak merasa bosan dalam belajar sehingga dalam penyampaian materi guru dapat menjelaskan dengan jelas dan didengarkan dengan baik oleh siswa. Sehingga dapat dicerna dengan baik oleh siswa dan menjadi sebuah pemahaman yang dapat membuat siswa menjadi lebih mengerti dan paham tentang topik pembelajaran oleh guru.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini dapat dilihat dari beberapa pemaparan hasil dan pembahasan bahwa penerapan metode permainan terhadap aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa di SDN X sudah berhasil diterapkan karena dapat



meningkatkan hasil belajar serta aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas. Selain itu, penerapan metode permainan dalam pembelajaran matematika juga dapat meningkatkan persentase ketuntasan belajar matematika siswa. Dapat ditarik kesimpulan penerapan metode permainan pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa di SDN X.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Afandi, R. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1) 77-89.
- Anas, S. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo
- Aqib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Berutu, A. (2013). Penerapan Metode Permainan Dengan Berbantuan Tangram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 19 (1), 9-18.
- Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2 (1), 106-123.
- Daniel, S. (2016). Penerapan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sd Kristen Kanaan Tangerang. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1 (2), 41-61.
- Fauzia, H, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (1), 40-47.
- Ifrianti, S. (2015). Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2 (2), 150-169.
- Kawuryan, S. P. (2016). Implementasi Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar.
- Kiswoyo. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24 (1), 47-52.
- Maswar. (2019). Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Siswa (Mms) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki Dan Cerita Matematis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 28-43.
- Raimundus. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Permainan Di Kelas Pada Siswa Kelas Vi Sdi Watoone, Flores Timur. *Journal Scientific Of Mandalika (Jsm)*, 2 (7), 745-755.
- Rosa, E. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Matematika Knisley (MPMK) Menggunakan Media Petak Warna-Warni Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Segitiga di Kelas VII MTs. Putra-Putri Simo. *INSPIRAMATIKA: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 43-52.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Edisi 2). Bandung: Alfabeta, CV.
- Uliyah, A. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Shau Al-'Arabiyah*, 7 (1), 31-43.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

VOLUME 11 NOMOR 6 DESEMBER 2022

ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949

DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9341>

<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 2 (1), 68-73.

Yuliana, L. (2022). Pengaruh Persepsi Atas Lingkungan Sekolah Dan Kebiasaan

Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada SMP Negeri Di Tangerang Selatan. *Jurnal pendidikan IPS*, 5 (2), 173-180.