



## Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Permainan Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Pecahan Pada Kelas Ii Sdn 42 Ampenan Tahun 2023/2024

Lilik Apriani<sup>1</sup>, Bambang Wirawan<sup>2</sup>, Nurhasanah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

DOI: 10.29303/goescienceed.v6i1.588

### Article Info

Received: 3 Desember 2024

Revised: 7 Januari 2025

Accepted: 9 Januari 2025

Correspondence:

Phone:

**Abstract:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa kelas II SDN 42 Ampenan Tahun Ajaran 2024/2025 dalam pelajaran matematika dengan materi pokok pecahan. Berdasarkan data rata-rata nilai akhir matematika dari 32 siswa, sebanyak 17 (53,2%) siswa yang kemampuan matematika dengan materi pecahan belum mencapai kriteria ketuntasan minimum 60, dan sebanyak 15 (46,8%) siswa yang kemampuan matematika dengan materi pecahan sudah mencapai atau melebihi nilai 60. Katagori tersebut disebabkan pembelajaran yang di terapkan oleh guru cenderung monoton dan media yang digunakan guru tidak sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa serta kurang menarik untuk siswa. Guru belum bisa menerapkan model dan metode yang sesuai untuk pembelajaran matematika dengan materi pecahan. Untuk menguasai hal ini peneliti mengadakan upaya perbaikan menggunakan metode pembelajaran sambil bermain pada pembelajaran matematika dengan pokok bahasan pecahan. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan matematika siswa dengan menerapkan metode permainan pada mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan pecahan kelas II SDN 42 Ampenan tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian tindakan kelas ini berlangsung dalam dua siklus dengan teknik pengambilan data menggunakan lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi kegiatan siswa dan lembar penilaian unjuk kerja. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata kelas pada siklus 1 yaitu 67,03 dan meningkat pada siklus 2 dengan nilai rata-rata mencapai 73,87 dengan peningkatan nilai rata-rata sebanyak 6,84. Sedangkan ketuntasan klasikal 71,87% pada siklus 1 dan meningkat pada siklus 2 dengan ketuntasan klasikal 87,50% dengan peningkatan ketuntasan klasikal 15,63%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa pada pokok bahasan pecahan kelas II SDN 42 Ampenan tahun ajaran 2024/2025. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap upaya peningkatan pembelajaran muatan pelajaran Matematika.

**Keywords:** Kemampuan Matematika, Metode Permainan

**Citation:** Apriani, L., Wirawan, B., & Nurhasanah (2025). Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Permainan Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Pecahan Pada Kelas Ii Sdn 42 Ampenan Tahun 2023/2024. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(1), 429-437

### Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang membutuhkan dorongan atau motivasi untuk menggerakkan ke arah lebih baik,

dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu (Darmuki dkk.,2017:45). Perubahan tingkah laku tersebut bisa berupa dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam

Email: lilikapriani596@gmail.com

kurikulum 2013 keterampilan membaca dan memperagakan puisi termasuk kedalam aspek psikomotorik. Keterampilan ini bisa didapat dengan proses latihan dan pengalaman dalam pembelajaran di kelas. Hal tersebut sesuai dengan definisi belajar menurut Hariyadi & Darmuki (2019: 282) yang mengatakan belajar juga dapat didefinisikan sebagai sebuah proses dimana tingkah laku ditimbulkan /berubah melalui latihan dan pengalaman.

Memberikan latihan dan pengalaman yang dapat menunjang keberhasilan ketercapaian tujuan pembelajaran dan tuntutan kurikulum merupakan tugas seorang guru sebagai pengajar di dalam kelas. Mengajar adalah menanamkan pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Darmuki & Hidayati, 2019: 122). Tujuannya adalah penguasaan pengetahuan, keteterampilan dan pemahaman atau sikap oleh peserta didik. Dalam melaksanakan tugas ini tentunya dibutuhkan variasi metode pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran serta karakteristik siswa.

Kemampuan matematika pada pembahasan pecahan siswa kelas II SDN 42 Ampenan ini masih terbelah rendah. Berdasarkan observasi dan wawancara oleh peneliti pada guru kelas II SDN 42 Ampenan, permasalahan rendahnya kemampuan matematika pada pembahasan pecahan siswa ini antara lain terdapat pada aspek : (1) Menyederhanakan pecahan, (2) Menyamakan penyebut, (3) kurangnya pemahan siswa mengenai penjumlahan pecahan, (4) Kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan guru.

Berdasarkan permasalahan yang ada serta hasil observasi, dapat diketahui bahwa guru tidak memberikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan usia siswa sehingga kurangnya antusias dalam pembelajaran matematika pokok bahasan pecahan. Ini mengakibatkan kemampuan matematika siswa pokok bahasan pecahan pada siswa kelas II SDN 42 Ampenan menjadi rendah. Dari siswa yang berjumlah 32, sebanyak 17 (53,2%) siswa mempunyai kemampuan matematika pada pokok bahasan pecahan belum mencapai nilai kinerja ketuntasan minimum 60, dan sebanyak 15 (46,8%) siswa yang kemampuan matematika pada pokok

bahasan pecahan sudah mencapai atau melebihi nilai 60.

Dengan seperti ini guru harus mampu menggunakan model dan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan daya tarik siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Mekanisme perlu adanya perbaikan pembelajaran kemampuan matematika pada pokok bahasan pecahan yakni dengan metode permainan. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan semaksimal untuk menimbulkan kesenangan. Hal ini senada dengan pendapat piaget yang menjelaskan bahwa permainan terdiri atas tanggapan yang diulang semata untuk kesenangan fungsional. Saat ini, sekolah telah mengakui nilai dan manfaat bermain yang bersifat enduktif bagi perkembangan para peserta didik. Sesungguhnya bermain memberi manfaat yang besar bagi perkembangan anak.

Menurut Semiawan (2002), manusia belajar secara terus menerus untuk mampu mencapai kemandirian dan sekaligus mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan lingkungan. Dalam penyelenggaraan pendidikan, ada berbagai metode yang dilakukan oleh para pendidik, diantaranya adalah metode belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Pada hakikatnya dua macam metode tersebut sama-sama saling mendukung dalam proses belajar peserta didik. Pada umumnya dalam proses pendidikan di SD diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain.

Menurut Ruseffendi dalam Heruman (2007), matematika adalah bahasan simbol: ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.

Dengan melaksanakan pembelajaran matematika pembahasan pecahan menggunakan metode pembelajaran sambil bermain diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan matematika pada materi pecahan dengan baik, sehingga peserta didik dapat mengatasi kekurangan-kekurangan yang timbul untuk dapat diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu peneliti memilih model pembelajaran

sambil bermain untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan matematika siswa pokok bahasan pecahan pada siswa kelas II SDN 42 Ampenan Tahun Ajaran 2023/2024

**Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara mahasiswa PPG Prajabatan yang sedang melaksanakan PPL II disekolah dalam hal ini SDN 42 Ampenan dan Guru Pamong (GP) beserta Dosen Pembimbing Lapangan (DPL).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN 42 Ampenan dengan subjek penelitian peserta didik kelas II SDN 42 Ampenan yang diperoleh berdasarkan hasil observasi awal peneliti terhadap kelas yang diajar. Jumlah keseluruhan peserta didik kelas II SDN 42 Ampenan sebanyak 32 orang dengan 14 peserta didik laki-laki, 18 orang peserta didik perempuan. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dengan variabel terikat berupa kemampuan belajar siswa dan variabel bebas berupa penerapan metode permainan pada pelajaran matematika.

Penelitian ini dilaksanakan pada 23 april - 2 mei 2024 di SDN 42 Ampenan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart, terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, yang keempatnya merupakan satu siklus.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi dan tes. Metode observasi digunakan untuk mengamati kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Observasi ini dilengkapi dengan lembar observasi siswa dan lembar observasi guru. Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktifitas siswa dan guru dalam proses penerapan metode pembelajaran sambil bermain pada pembelajaran matematika pokok bahasan pecahan. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dokumentasi terkait topik yang diteliti seperti jurnal mengajar guru, perangkat pembelajaran guru, nilai siswa pada mata pelajaran matematika dan lain-lain. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan pecahan. Dalam hal ini metode yang digunakan adalah metode tes.

1. Data aktivitas siswa dan guru

Untuk menganalisis aktivitas siswa, maka dapat dirumuskan dengan cara:

$$Na = \frac{SA}{SMi} \times 100$$

Keterangan :

NA : Nilai Akhir

SA : Skor Aktual

Smi : Skor Maksimal Ideal

Nilai	Kriteria keaktifan siswa	Kriteria keaktifan guru
84-100	Sangat aktif	Sangat baik
67-83	Aktif	Baik
33-66	Cukup aktif	Cukup baik
16-32	Kurang aktif	Kurang baik
<15	Tidak aktif	Sangat kurang

(Nurkencana, 1990)

2. Data prestasi belajar siswa

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah terjadinya peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus ke siklus dan tercapainya kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh SDN 42 Ampenan yaitu minimal 60

a. Untuk menentukan nilai individu siswa, digunakan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b. Untuk menentukan ketuntasan belajar secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{ni}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan Belajar

ni : banyak siswa yang memperoleh nilai kurang dari 60

n : banyak siswa yang mengikuti tes

Indikator keberhasilan tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa aktivitas mengajar guru dan ketuntasan belajar secara klasikal. Tindakan ini dikatakan berhasil jika memenuhi setiap ketuntasan sebagai berikut : (1) aktivitas belajar siswa minimal berkatagori aktif, (2) aktivitas mengajar guru minimal berkatagori baik, (3) terjadi peningkatan rata-rata komprestasi belajar siswa dari siklus sebelumnya serta memenuhi kriteria ketuntasan minimal KKM yaitu

paling sedikit 85% siswa yang mengikuti tes memperoleh nilai minimal 60.

### Hasil Dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode dan rumus yang telah ditentukan sebelumnya adapun analisis data tiap siklus adalah sebagai berikut :

1. Tahap Siklus 1
  - a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari : 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 2) membuat lembar observasi kegiatan guru dan siswa, 3) menyediakan media pembelajaran yaitu matematika pokok bahasan pecahan, 4) Menyusun lembar penilaian kegiatan.

- b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 23 april 2023, dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru dan guru pamong sebagai observer. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan. Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan waktu pelaksanaan belajar. Pada pelaksanaan siklus 1 suasana pembelajaran masih ribut karena siswa sibuk bermain sendiri dan siswa masih melakukan kegiatan lain atau terpengaruh oleh situasi luar kelas dan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga siswa kurang paham dan kaku dengan model dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Dalam penyampaian materi intonasi suara kurang keras dan cepat sehingga siswa kelihatan bingung kurang paham dan kaku dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, hal ini terlihat ketika siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Kemudian media yang digunakan oleh guru tidak difungsikan dengan maksimal, media yang digunakan juga masih kurang tepat dan guru juga terlihat kurang menguasai materi pembelajaran.

Sebelum memulai pembelajaran guru meminta peserta didik untuk duduk di tempat masing-masing yang sudah di tetapkan sebelumnya, setelah itu guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum memulai

pembelajaran. setelah melakukan berdoa bersama guru melakukan ice breaking berupa bernyanyi bersama. Setelah itu guru menjelaskan materi matematika pokok bahasan pecahan dengan memperkenalkan macam-macam pecahan dan bentuk pecahan untuk merangsang siswa berpikir melalui pertanyaan-pertanyaan mengenai pecahan karena masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, ketika guru merasa peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran guru mengajak siswa untuk bernyanyi agar suasana kelas menjadi lebih bersemangat, selanjutnya guru membimbing siswa untuk menjawab soal yang ada di depan kelas dengan cara bergantian, selanjutnya guru membagikan lembar evaluasi untuk dikerjakan oleh masing-masing siswa, hal ini dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan guru.

- c. Hasil Observasi dan Evaluasi

#### 1) Kegiatan observasi guru

Hasil observasi kegiatan guru pada siklus 1 diperoleh skor akhir sebesar 69.90 dengan katagori keaktifan guru cukup baik, ringkasan hasil observasi kegiatan guru pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Aspek yang diamati	Jumlah skor
1.	Aktivitas kegiatan awal pembelajaran	14
2.	Aktivitas kegiatan inti pembelajaran	15
3.	Aktivitas kegiatan akhir pembelajaran	7
Skor aktual		36
Skor maksimal		44
Nilai akhir		81,81
Kategori keaktifan guru		Baik

Dari hasil observasi kegiatan guru dapat dilihat bahwa saat guru memimpin siswa berdoa bersama-sama guru mengatur tempat duduk siswa agar dapat memperhatikan proses penerapan model pembelajaran dan menjelaskan tujuan pembelajaran dan motivasi siswa, guru memperoleh skor masing-masing 3 karena aktivitas yang dilakukan pada kegiatan awal dinilai sudah baik. Sedangkan ketika guru memberikan apresiasi dengan menyatakan tentang pecahan yang

diperoleh adalah 2 karena ketika guru bertanya siswa sibuk dengan hal-hal yang lain, akibatnya siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang disampaikan.

Pada kegiatan inti yaitu aktivitas menjelaskan materi tentang pecahan, ketika guru merangsang siswa untuk berpikir tentang pecahan dan ketika guru membimbing siswa untuk melakukan kegiatan tanya jawab dan maju ke depan kelas guru memperoleh skor 2. Nilai ini sesuai dengan katagori penilaian kurang baik karena guru belum menguasai materi. Namun pada aktivitas memperoleh contoh pecahan guru memperoleh skor 4 karena pengenalan pecahan kepada siswa sangat baik.

Pada kegiatan akhir guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat salah satu contoh pecahan yang ada di sekitar kelas untuk persiapan siklus kedua, guru memperoleh 3 penyampaian sudah baik namun ketika guru menutup pembelajaran diperoleh skor 2.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1 diperoleh skor akhir sebesar 81,81 dengan katagori keaktifan baik.

**2) Kegiatan Observasi Siswa**

Hasil observasi pada siklus 1 diperoleh skor akhir sebesar 63,63 dengan katagori keaktifan siswa cukup aktif, ringkasan hasil observasi kegiatan siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Aspek yang diamati	Jumlah skor
1.	Aktivitas kegiatan awal pembelajaran	9
2.	Aktivitas kegiatan inti pembelajaran	14
3.	Aktivitas kegiatan akhir pembelajaran	5
Skor aktual		28
Skor maksimal		44
Nilai akhir		63,63
Kategori keaktifan Siswa		Cukup Aktif

Dari hasil observasi siswa selama proses pembelajaran dapat diketahui bahwa aktivitas siswa yang sudah terlaksana dengan cukup aktif adalah siswa yang ada pada kegiatan ini siswa terlihat antusias

dalam mengerjakan evaluasi walaupun kelihatan sedikit bingung dan tergesa-gesa.

**3) Evaluasi Siswa**

Hasil evaluasi siklus 1 sebagai berikut:

Aspek penilaian	Hasil
Jumlah siswa	32 orang
Jumlah nilai	2.017
Siswa yang tuntas	22
Siswa yang tidak tuntas	10
Nilai rata-rata	63,0
Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	40
Persentase ketuntasan	68,75%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 63,0 dengan nilai tertinggi 90, karena menghitung bilangan pecahan sangat baik dan membagi serta menyederhanakan pecahan sangat baik walaupun sering terjadi pembagian pecahan yang keliru, dengan nilai terendah 40, namun dalam penghitungannya pecahan sangat baik. Sedangkan persentase ketuntasannya mencapai 68,75% secara klasikal angka ini belum mencapai angka ketuntasan yang diharapkan yaitu 85%, dengan demikian penelitian ini harus dilakukan perbaikan dengan melaksanakan siklus 2.

**d. Refleksi**

Berdasarkan jawaban siswa pada saat melakukan evaluasi nilai rata-rata yang diperoleh 63,0 yaitu 22 orang yang tuntas dan 10 orang siswa yang tidak tuntas atau 68,75% siswa yang mencapai KKM terendahnya, nilai tersebut dikarenakan pada umumnya siswa belum menguasai materi.

**2. Tahap Siklus 2**

**a. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan siklus kedua yang pertama membuat RPP, kedua membuat lembar observasi kegiatan guru, ketiga menyiapkan media pembelajaran, dan yang keempat menyusun lembar observasi demonstrasi untuk pecahan.

**b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 30 april 2024 di kelas II SDN 42 Ampenan, dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru dan guru pamong sebagai observer.

Adapun proses belajar megajar berpacu pada rencana pembelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus 1 sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus 1 tidak terulang lagi pada siklus 2, pengamatan atau observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada awal pembelajaran guru meminta siswa untuk memimpin pembacaan doa dan guru mengatur tempat duduk agar siswa dapat memperhatikan proses pembelajaran yang akan dilakukan, menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi mengenai materi yang telah diajarkan.

Selanjutnya guru memperkenalkan contoh pecahan sekaligus merangsang siswa untuk berpikir tentang materi pecahan. Pada kegiatan selanjutnya guru memberikan contoh menggunakan media pembelajaran yang dilakukan sambil bermain dimana guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang akan maju ke depan, guru memberika soal pecahan yang harus di kerjakan secara berkelompok dan maju ke depan, setiap kelompok akan berlomba-lomba mengerjakan soal yang diberikan guru yang dilakukan sambil bermain dan melibatkan siswa semaksimal mungkin hal ini bertujuan agar siswa dapat menerapkan metode pembelajaran dan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan pecahan.

Kemudian setelah memperhatikan contoh dan mengerjakan soal yang ada di depan kelas, guru memberikan ice breaking untuk membuat siswa fokus kembali, guru memberikan siswa berupa soal evaluasi yang sudah dibuat oleh guru dengan tujuan mengetahui sejauh mana pemahaman yang dimiliki peserta didik setelah diberikan contoh soal . Pada kegiatan akhir guru menyampaikan pesan moral kepada siswa dan siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru kemudian menutup pembelajaran dan siswa mengucapkan salam kepada guru.

**c. Hasil Observasi dan Evaluasi**

**1) Observasi Kegiatan Guru**

Hasil observasi dan evaluasi observasi kegiatan guru pada siklus 2 diperoleh skor akhir 81,81 dengan katagori keaktifan guru sangat baik, ringkasan hasil observasi aktivitas guru pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Aspek yang diamati	Jumlah skor
1.	Aktivitas kegiatan awal pembelajaran	16
2.	Aktivitas kegiatan inti pembelajaran	15
3.	Aktivitas kegiatan akhir pembelajaran	7
Skor aktual		38
Skor maksimal		44
Nilai akhir		86,36
Kategori keaktifan guru		Sangat baik

Dari observasi kegiatan guru dapat diketahui bahwa hampir semua kegiatan sudah dapat dilakukan dengan sangat baik oleh guru dengan memperhatikan refleksi kekurangan-kekurangan dan kesalahan pada siklus 1 dan tidak terulang kembali, hal tersebut dilakukan dengan cara memberikan apresiasi dan contoh dengan lebih optimal serta memberikan bimbingan arahan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran.

**2) Observasi Kegiatan Siswa**

Hasil observasi kegiatan siswa pada siklus 2 diperoleh skor 84,9 dengan katagori keaktifan siswa sangat aktif, ringkasan hasil observasi aktivitas pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Aspek yang diamati	Jumlah skor
1.	Aktivitas kegiatan awal pembelajaran	15
2.	Aktivitas kegiatan inti pembelajaran	15
3.	Aktivitas kegiatan akhir pembelajaran	7
Skor aktual		37
Skor maksimal		44
Nilai akhir		84,09
Kategori keaktifan Siswa		Sangat aktif

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai akhir siswa pada siklus 2

adalah 84,9 dengan kriteria keaktifan siswa sangat aktif, hal ini menunjukkan bahwa indikator telah tercapai.

**3) Hasil Kegiatan Belajar Siswa Menggunakan Metode Sambil Bermain**

Hasil kegiatan belajar siswa menggunakan metode sambil bermain pada mata pelajaran matematika pokok bahasan pecahan, pada akhir pembelajaran siswa melakukan evaluasi akhir pembelajaran dengan tujuan mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa, adapun hasil penelitian pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

Aspek penilaian	Hasil
Jumlah siswa	32 orang
Jumlah nilai	2345
Siswa yang tuntas	28
Siswa yang tuntas	5
Nilai rata-rata	73,28
Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	55
Persentase ketuntasan	87,5%

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 73,28 dengan nilai tertinggi 90 yang diperoleh karena siswa mampu menyelesaikan soal pecahan dengan sangat baik, tidak ada penyelesaian pecahan yang salah secara keseluruhan dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 55 karena ketika mengerjakan soal pecahan kurang fokus dan teliti ketika menghitung hasil dari pecahan.

Persentase ketuntasan siklus 2 mencapai 87,5% secara klasikal angka ini sudah mencapai angka ketuntasan yang diharapkan, yaitu dengan demikian penelitian ini diberhentikan sampai siklus 2.

**d. Refleksi Siklus II**

Dari data analisis pada siklus 2 ditemukan jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 4 orang siswa, sedangkan jumlah yang tuntas sebanyak 28 orang sehingga ketuntasan belajar dinyatakan

sudah tercapai yaitu 87,50%, hal ini dikarenakan nilai ketuntasan sudah melebihi target dari presentase ketuntasan klasikal yaitu 85% sehingga penelitian ini dapat diberhentikan dan dinyatakan telah berhasil.

Data hasil kemampuan matematika siswa materi pokok pecahan pada siklus 1 dan 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Siklus	Rata-rata kelas	Ketuntasan belajar
I	63,0	68,75%
II	73,28	87,50%

Tabel uraian data analisis siklus 1 dan siklus 2 diatas menggambarkan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika pokok bahasan pecahan telah mengalami peningkatan, dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah mencapai indikator kinerja makan dapat dikatakan bahwa penerapan metode permainan cocok di terapkan pada muatan pelajaran matematika dengan pokok bahasan pecahan kelas II SDN 42 Ampenan tahun ajaran 2023/2024.

**Pembahasan**

**1. Observasi Kegiatan Siklus 1**

Pada pelaksanaan siklus 1 suasana pembelajaran masih ribut karena siswa sibuk bermian sendiri dan siswa masih melakukan kegiatan lain atau terpengaruh oleh situasi luar kelas dan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga siswa kurang paham dan kaku dengan model dan metode pembelajaran diterapkan oleh guru.

Dalam penyampaian materi intonasi suara kurang keras dan cepat sehingga siswa kelihatan bingung kurang paham dan kaku dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan model dan metode pembelajaran yang ada, hal ini terlihat ketika siswa kurang memperhatikan penjelasan guru kemudian media yang digunakan oleh guru tidak difungsikan dengan maksimal dan guru juga terlihat kurang menguasai materi yang ingin di sampaikan.

Setelah dilakukan pengelolaan terhadap hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 1

diperoleh skor akhir atau nilai akhir 63,63 di mana nilai tersebut tergolong cukup aktif.

Sedangkan dari hasil observasi kegiatan guru setelah dilakukan pengelolaan nilai pada siklus 1 diperoleh nilai akhir 65,90 sedangkan kategori keaktifan cukup baik hal ini disebabkan karena guru atau pelatih kurang mampu menguasai kelas secara keseluruhan akibatnya guru atau peneliti masih canggung agak tegang dan kaku pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan jawaban siswa pada saat melakukan evaluasi nilai rata-rata yang diperoleh 63,0 yaitu hanya 18 orang siswa yang tuntas dan 14 orang siswa yang tidak tuntas atau 68,75% siswa yang mencapai KKM rendahnya nilai tersebut dikarenakan pada umumnya siswa belum menguasai materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

## 2. Observasi Kegiatan Siklus II

Pada siklus 2 hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu 84,09 berdasarkan nilai yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa yang dilakukan pada siklus 2 tergolong sangat aktif, hal ini dapat dilihat dari respon siswa dalam mengikuti pembelajaran dan dalam melakukan proses pembelajaran melalui metode permainan.

Sedangkan aktivitas guru pada siklus 2 juga mengalami peningkatan yang sangat baik dari segi kualitas kinerja guru dalam melakukan pembelajaran melalui penerapan metode permainan, skor akhir atau nilai akhir yang diperoleh pada aktivitas kegiatan guru siklus 2 adalah 86,36 di mana nilai tersebut dikategorikan sangat baik hal ini disebabkan karena guru sudah lebih menguasai materi, model dan metode pembelajaran yang di sampaikan dan juga mengenal karakter siswa karena memahami karakteristik siswa juga mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Hasil kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan siklus 2 juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 73,28 yaitu 28 dari 32 (87,50%) siswa yang sudah memenuhi target skor tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan hal ini sesuai menurut kamus umum bahasa Indonesia susunan Puerwadarmita yang diolah kembali pusat departemen

pendidikan Nasional 2007: 742 kemampuan diartikan kesanggupan kecakapan atau kekuatan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata kelas pada siklus 1 yaitu 63,0 dan meningkat pada siklus 2 dengan nilai rata-rata kelas 73,87 dengan peningkatan nilai rata-rata 10,87 sedangkan ketuntasan klasikal 68,75% pada siklus 1 dan meningkat pada siklus 2 dengan ketuntasan klasikal 87,50% dengan peningkatan ketuntasan klasikal 18,75% maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan cocok diterapkan pada mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan pecahan kelas II SDN 42 Ampenan tahun ajaran 2024/2025.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan pada mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan pecahan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa kelas II SDN 42 Ampenan. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 63,0 menjadi 73,28 dan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dari 68,75% menjadi 87,50%.

## Daftar Pustaka

- Conny, R. Semiawan. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: Prehalindo.
- Darmuki A, dkk. (2017). *Evaluating Information-Processing-Bared Learning Cooperative Model on Speaking Skill Course*. *Jurnal of Language Teaching and Reasearch*. 8(1)pp. 44-51.
- Darmuki, A. & Hidayati N.A. (2019). *An Investigation of The Cooperative Learning Using Audio Visual Media in Speaking Skill Subject*. ICSTI. 121-126.
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1), 14-25.
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi dan Motivasi Belajar dengan Konsep Diri. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah Sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*. PGSD UMK 2019, 282.
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika di SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hunaepi, H., Prayogi, S., Samsuri, T., Firdaus, L., Fitriani, H., & Asyâ, M. (2016). Pelatihan penelitian tindakan kelas (PTK) dan teknik penulisan karya ilmiah bagi guru di Mts. Nw Mertaknao. *Lumbung Inovasi :Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*,1(1), 38-40.