

Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengurangan dan Penjumlahan Pecahan Melalui Permainan Monopoli

Safira Nur Mulia Sari^{a, 1}

Sri Endang Mugi Rahayu^{b, 2}, Edison^{c, 3}

^{a,b,c} Universitas Palangka Raya, Indonesia

¹ safirannurmuliasari@gmail.com ; ² sriendangmugirahayu@fkip.upr.ac.id ; ³ edison@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya ada kecenderungan dominasi pembelajaran berada ditangan guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar, dan mendeskripsikan aktivitas guru serta aktivitas siswa materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart, yang dilaksanakan oleh guru kelas IV MIN 2 Kota palangka Raya. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus setiap siklus terdapat tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV E yang berjumlah 25 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes dan observasi. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar materi pengurangan dan penjumlahan. Hasil belajar rata-rata kelas pada data tes awal (*pretest*) ada 3 atau 12% siswa tuntas dengan nilai rata-rata 50,84, pada siklus I ada 14 atau 56% siswa tuntas dengan nilai rata-rata 75,6, kemudian pada siklus II ada 25 atau 100% siswa tuntas dengan nilai rata-rata 86,4 dan pada data tes akhir (*posttest*) ada 25 atau 100% siswa tuntas dengan nilai rata-rata 94,28. Untuk aktivitas guru dan siswa pada siklus I kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan dengan menggunakan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya.

Informasi Artikel

Direview 01 08 23
Diterima 16 08 23

Kata kunci

Hasil Belajar;
Permainan Monopoli;

ABSTRACT

The use of learning media and the use of appropriate and appropriate learning methods will greatly help in the learning process. In the learning process in class IV MIN 2 Palangka Raya City, there is a tendency for learning dominance to be in the hands of teachers. The purpose of this study is to describe the improvement of learning outcomes, and describe teacher activities and student activities of subtraction and addition of fractions with monopoly games in grade IV of the 2022/2023 MIN 2 school year Palangka Raya City. This study uses the Kemmis and Mc. Taggart model of Classroom Action Research (PTK), which was carried out by grade IV teachers of MIN 2 Palangka Raya City. The research was carried out as many as two cycles, each cycle there were three meetings. The subjects of this study were class IV E students totaling 25 students. The data collection techniques carried out are tests and observations. Data analysis techniques are carried out quantitatively and qualitatively. The results showed that there was an increase in the learning outcomes of subtraction and addition material. The average learning outcomes of the class in the initial test data (pretest) there were 3 or 12% of students completed with an average score of 50.84, in cycle I there were 14 or 56% of students completed with an average score of 75.6, then in cycle II There are 25 or 100% complete students with an average score of 86.4 and in the final test data (posttest) there are 25 or 100% complete students with an average score of 94.28. For teacher and student activities in the first cycle the good category and in the second cycle increased to the very good category. Based on the results of the study, it can be concluded that using monopoly games can improve the learning outcomes of grade IV

Article History

Received 01 08 23
Accepted 16 08 23

Keywords

Learning Outcomes;
Monopoly Game;

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran seseorang mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA, hingga ke Perguruan Tinggi. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kreativitas, dan kemampuan melalui pengajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut (Caiozzo, dkk. 2019) pendidikan merupakan pendidikan yang tidak hanya didapatkan melalui pengajaran guru saja, tetapi pendidikan dapat diperoleh dari keluarga (Pendidikan Informal) dan dapat diperoleh dari masyarakat (Pendidikan Nonformal). Sehingga pendidikan tidak hanya didapatkan dari orang lain atau melalui bimbingan tetapi bisa dimana saja didapatkan.

Sekolah Dasar merupakan salah satu bagian komponen penting dalam sistem pendidikan nasional. Menurut (Kosanke, 2019) sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang melaksanakan program pendidikan sebagai dasar untuk mempersiapkan siswa yang dapat ataupun tidak dapat ke jenjang lembaga pendidikan yang lebih tinggi.

Pengajar atau guru memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran, guru bukan hanya sebagai penyampai materi pelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Peranan guru sangat menentukan efektivitas pembelajaran karena kedudukannya sebagai pemimpin proses pembelajaran diantara siswa-siswa di kelas.

Penggunaan media pembelajaran bagi guru merupakan suatu sumber belajar, sebab kehadiran media dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu, atau ketika guru tidak berkemampuan dalam menjelaskan suatu bahan ajar maka peranan media pembelajaran yang mewakilinya. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaianya.

Menurut (Rohman, dkk 2018) penggunaan media pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Agar pemahaman siswa terhadap pelajaran yang sangat sulit bisa terasa lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan observasi awal dengan wali kelas IV E di MIN 2 Kota Palangka Raya. Dari hasil observasi awal ada kecenderungan dominasi pembelajaran berada ditangan guru,

akibatnya siswa lebih banyak mencatat, mendengarkan, dan mengerjakan tugas (pasif). Atau dengan kata lain pembelajaran lebih banyak menggunakan metode satu arah, yaitu metode ceramah. Sehingga muncul asumsi bahwa nilai hasil belajar yang dimiliki siswa belum mencapai seperti yang diharapkan. Dan hasil belajar pembelajaran matematika dirasakan guru belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dimana nilainya kurang dari 70, serta penggunaan metode pembelajaran masih satu arah. Berdasarkan penjelasan di atas penelitian ini mengambil judul “Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengurangan dan Penjumlahan Pecahan melalui Permainan Monopoli di Kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya? 2. Bagaimana aktivitas guru selama proses pembelajaran pada materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya? 3. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya?.

Sesuai dengan uraian yang telah dikemukakan dari rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk 1. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya. 2. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru selama proses pembelajaran pada materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya 3. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada materi pengurangan dan penjumlahan pecahan dengan permainan monopoli di kelas IV tahun ajaran 2022/2023 MIN 2 Kota Palangka Raya.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart, dilaksanakan oleh guru di kelas IV MIN 2 Kota palangka Raya. Penelitian dilaksanakan di semester II tahun ajaran 2022/2023 sebanyak dua siklus dengan jumlah pertemuan enam kali. Subjek penelitian siswa kelas IV E berjumlah 25 orang siswa. Teknik pengumpulan data tes dan observasi. Teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

PEMBAHASAN

Menggunakan permainan monopoli selama 2 siklus telah menunjukkan meningkatnya hasil belajar materi pengurangan dan penjumlahan pecahan di kelas IV E MIN 2 Kota Palangka Raya. Hal ini dibuktikan dengan adanya meningkatnya hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil nilai tes yang telah dilaksanakan. Hal di atas dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata kelas pada data tes awal (pretest) sebesar 50.84 kemudian pada siklus I menjadi 75.6 dan pada siklus II menjadi 86.4 serta pada data tes akhir (postest) menjadi 94.28. Jumlah siswa mampu mencapai KKM 70 pada data tes awal (pretest) ada 3 (tiga) siswa, pada siklus I 14 (empat belas) siswa, dan pada siklus II 25 (dua puluh lima) siswa, serta pada data tes akhir (postest) 25 (dua puluh lima) siswa. Presentase ketuntasan pada data tes awal (pretest) yaitu 12%, siklus I 56% dan siklus II 100% serta data tes akhir (postest) yaitu 100%. Sehingga data hasil yang diperoleh peneliti sudah mendapatkan kriteria pencapaian yang diinginkan peneliti. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Mailani. 2018 di SDS Inti Nusantara pada kegiatan pra Siklus rata rata kemampuan siswa sebesar 44,7%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata kemampuan menjadi 72,8%. Pada siklus II, rata-rata kemampuan siswa meningkat lagi mencapai 91,6%. Terjadi peningkatan 46,9 % dari pra siklus sampai dengan siklus II terhadap kemampuan matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SDS Inti Nusantara kota tebing Tinggi dan dengan demikian maka penelitian ini dikatakan berhasil.

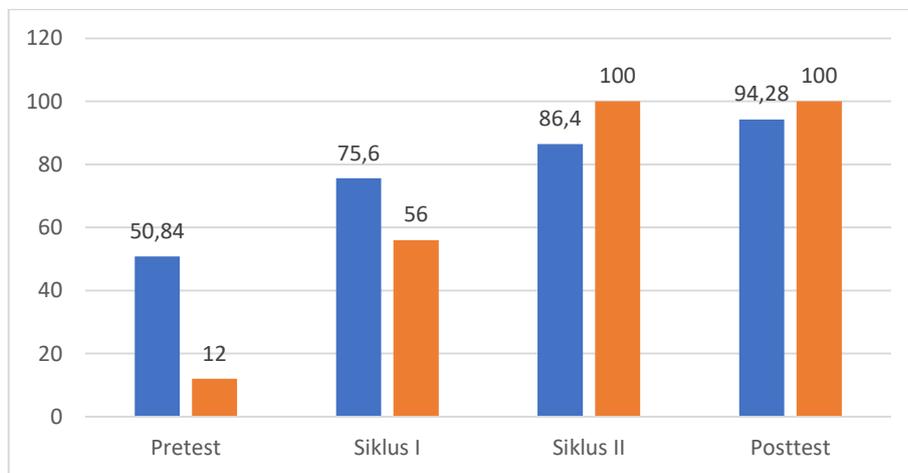
Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus aktivitas siswa masih kurang, hal ini dikarenakan sebagian besar proses pembelajaran masih dikuasai oleh guru dan guru belum menggunakan permainan monopoli. Setelah dilakukan tindakan siklus hasilnya mulai ada peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa mulai terlihat, 81 meskipun yang terlihat hanya sebagian besar siswa yang masih paham bermain monopoli, meskipun yang masih paham sebagian besar adalah siswa yang mempunyai ketanggapan cepat memahami materi dalam melakukan permainan monopoli, namun pada siklus II guru dan peneliti merencanakan untuk lebih menekankan penjelasan dalam bermain monopoli kepada siswa yang belum memahami permainan monopoli guru sehingga siswa lebih meningkat dan merata. Untuk menghidupkan suasana dan semangat siswa guru memberikan motivasi. Pada siklus II guru meningkatkan penekanan dalam memberikan bimbingan dan pengawasan saat melakukan permainan monopoli sehingga siswa lebih paham permainan monopoli dan juga materinya. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar materi pengurangan dan penjumlahan siswa kelas IV E MIN 2 Kota Palangka Raya.

Rekapitulasi data hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa kelas IV E MIN 2 Kota Palangka Raya.

No.	Keterangan	Nilai			
		Pra Siklus (Pretest)	Siklus I	Siklus II	Posttest
1.	Rata-rata	50,84	75,6	86,4	94,28
2.	Presentase Klasikal	12%	56%	100%	100%

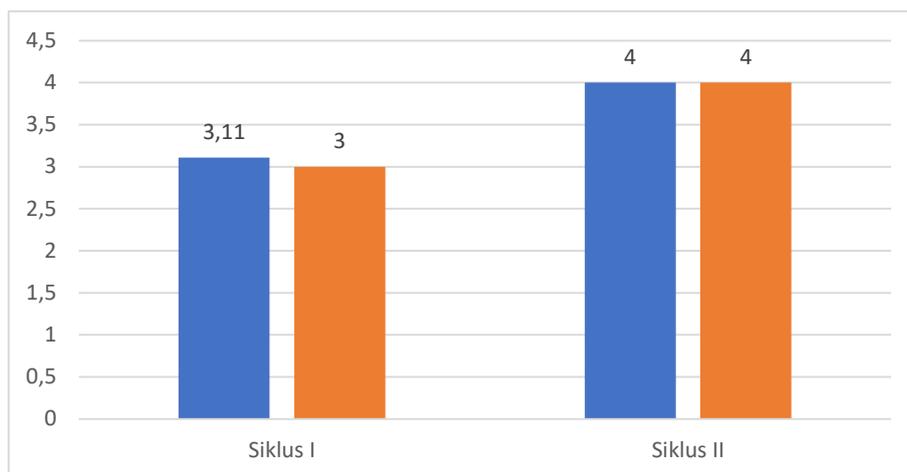
Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa



Tabel 2. Hasil Observasi Guru dan Siswa Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

No	Aktivitas	Rata-rata Nilai Siklus I	Kategori	Rata-rata Nilai Siklus II	Kategori
1.	Aktivitas Guru	3,11	Baik	4	Sangat Baik
2.	Aktivitas Siswa	3	Baik	4	Sangat Baik

Gambar 2. Aktivitas Guru dan Siswa



SIMPULAN

Nilai belajar siswa materi pengurangan dan penjumlahan menggunakan permainan monopoli pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya hasilnya mengalami peningkatan. Hasil observasi aktivitas pembelajaran guru dan hasil aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran setelah menggunakan permainan monopoli menjadi lebih baik.

REFERENSI

- Caiozzo, dkk. (2019). No Title. *Society*, 2(1), 1–19. Diunduh tanggal 17 November 2022 jam 19.00: <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&pg>
- Kosanke. (2019). Permainan Monopoli. *Jurnal*, 11–17 Diunduh tanggal 17 November 2022 jam 19.35: <https://doi.org/14.363/hlj.v1i1.51>
- Mailani. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Melalui P Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani*, 4(1), 1–14.
- Rohman, dkk. (2015). Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 47–56.