Terbit online pada laman web jurnal: http://ijtvet.com/index.php/ijtvet

IJTVET
International Journal of Technology Vocational Education and Training
Vol. 1 No. 2 (2020) 97 - 102 ISSN Media Elektronik: 2723-0546

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Operasi Bilangan Cacah Menggunakan Media Kartu Bridge Pada siswa Kelas II

Zainidar
SD Negeri 20 Sitiung
Zainidarredo@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of using bridge card media to improve mathematics learning outcomes on the subject of addition and subtraction of whole numbers in class IIb of SD Negeri 20 Sitiung. This type of research is a classroom action research conducted in 3 cycles, each of which consists of planning, action, observation and reflection stages. The data obtained in this study include: student learning outcomes taken from giving test questions at the end of the cycle, the teacher's ability in learning taken from the observation sheet and student activities in learning taken from the observation sheet. The results of the study: There was an increase in students' skills in answering addition and subtraction questions which included the following aspects: (a) Students who actively answered teacher questions at the beginning of the cycle were 57% and at the end of 90%, (b) Students who dared to do questions on the written board at the beginning of the cycle by 48% and at the end of the cycle by 85%, (c) Students who are active in learning at the beginning of the cycle are 69% and at the end of the cycle are 80%, (d) Students who actively do homework at the beginning cycle of 53% and at the end of the cycle by 95%, (e) Students who actively use bridge card media at the beginning of the cycle are 57% and at the end of the cycle are 95%. From this research, it was concluded that the use of the bridge card game can improve mathematics learning outcomes and the activities of class IIb students of SD Negeri 20 Sitiung on the subject of addition and subtraction of whole numbers.

Keywords: Bridge Card, Student Learning Outcomes, Addition And Subtraction, Whole Numbers, Classroom Action

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bridge untuk meningkatkan hasill belajar matematika pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah di kelas IIb SD Negeri 20 Sitiung. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 3 siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi,dan refleksi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi: hasil belajar siswa yang diambil dari pemberian soal tes pada akhir siklus, kemampuan guru dalam pembelajaran yang diambil dari lembar observasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang diambil dari lembar observasi. Hasil penelitian : Ada peningkatan keterampilan siswa dalam menjawab pertanyaan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah yang meliputi aspek: (a) Siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru pada awal siklus 57% dan pada akhir sebesar 90%, (b) Siswa yang berani mengerjakan soal dipapan tulis pada awal siklus sebesar 48% dan pada akhir siklus sebesar 85%, (c) Siswa yang aktif dalam pembelajaran pada awal siklus sebesar 69% dan pada akhir siklus sebesar 80%, (d) Siswa yang aktif mengerjakan tugas rumah pada awal siklus sebesar 53% dan pada akhir siklus sebesar 95%, (e) Siswa yang aktif Menggunakan media kartu bridge pada awal siklus sebesar 57% dan pada akhir siklus sebesar 95%. Dari penelitian ini diperoleh simpulan bahwa penggunaan permainan kartu bridge dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan aktivitas siswa kelas IIb SD Negeri 20 Sitiung pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

Kata kunci: Kartu bridge, Hasil belajar siswa, Penjumlahan dan pengurangan, Bilangan cacah, Tindakan kelas

Diterima Redaksi : 12-10-2020 | Selesai Revisi : 30-11-2020 | Diterbitkan Online : 30-11-2020

© 2020 Jurnal IJTVET

1. Pendahuluan

Dalam rangka pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, pembangunan dibidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat baik dalam pembinaan sumber daya manusia. Pendidikan sebagai humanisasi atau upaya memanusiakan manusia, yaitu upaya membantu manusia untuk dapat berinteraksi sesuai dengan martabatnya sebagai manusia[1].

Salah satu tujuan pendidikan adalah menghasilkan perubahan-perubahan positif dalam diri seseorang. Pendidikan dapat diperoleh di manapun seseorang berada, salah satunya di sekolah. Di sekolah dilaksanakan serangkaian kegiatan belajar mengajar yang bertujuan menghasilkan perubahan-perubahan positif di dalam diri siswa yang dapat dilakukan melalui pembelajaran. Menurut Undang-Undang N0. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa 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, kecerdaan, akhlakmulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Matematika merupakan ilmu yang bernilai guna. Wahyudin[2] menyatakan bahwa kebergunaan matematika lahir dari kenyataan bahwa matematika menjelma menjadi alat komunikasi yang tangguh, singkat, padat, dan tidak memiliki makna ganda. Akan tetapi kesan sulit seperti sudah melekat pada pelajaran matematika.
Belajar matematika menjadi momok tersendiri bagi siswa. Oleh sebab itu, perku dilakukan penanaman sejak dini bahwa matematika itu tidak sulit[3]

Hal ini bisa dilakukan selagi siswa masih belajar di bangku sekolah dasar. Pada pembelajaran di sekolah dasar, sebagian besar guru masih mendominasi proses belajar mengajar. Pada umumnya guru memulai pembelajaran dengan pemaparan materi, kemudian pemberian contoh, dan selanjutnya mengevaluasi siswa melalui latihan soal. Siswa menerima pelajaran secara pasif dan bahkan hanya menghafal rumus-rumus tanpa memahami makna dan manfaat dari apa yang dipelajari. Hal ini berdampak pada kurangnya konsentrasi siswa terhadap pelajaran, sehingga prestasi belajar di sekolah yang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap suatu pelajaran belum tentu sumber kesalahannya terletak pada diri siswa, namun keterampilan guru menyampaikan materi ajar yang kurang baik juga dapat menyebabkan kelas menjadi tidak menarik dan cenderung membosankan, yang akhirnya berdampak rendahnya hasil belajar.

Untuk itu diperlukan suatu alternatif pemecahan agar masalah itu dapat diminimalisasi agar pembelajaran matematika menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi siswa.. Berbagai cara dapat dilakukan untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan membuat siswa merasa senang serta meningkatkan hasil belajar, diantaranya adalah dengan menggunakan strategi, metode yang tepat dan dibantu media yang mendukung kegiatan belajar mengajar[3]

Media adalah perantara atau pengantar pesar dari pengirim ke penerima pesan. Menurut teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of Education and Comunication technology/* AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi[4]. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menagkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal[5]. Salah satu alternatif yang dapat ditempuh untuk menarik perhatian adalah dengan cara mengajarkan pelajaran matematika dengan penggunaan media kartu brigde atau remi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar[6]

Permainan kartu *bridge* adalah salah satu permainan yang mengandalkan kemampuan berhitung dan ketelitian. Secara tidak langsung siswa dituntut untuk menguasai fakta dasar penjumlahan bilangan satu angka untuk bisa memainkan permainan kartu *bridge*. Dengan kartu bridge siswa sudah diperkenalkan dengan angka-angka. Bentuk dari kartu *bridge* yang menarik membuat siswa merasa senang bermain meskipun secara tidak langsung sudah mempelajari matematika. Permainan kartu *bridg*e juga merangsang kemampuan motorik siswa.

Penggunaan permainan untuk medi abelajar anak menjadi suatu hal yang cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar mereka. Menurut Sadiman[7] permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur. Menurut Yusuf[8] beberapa manfaat belajar sambil bermain adalah menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terliba penuh dalam pembelajaran, meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai

tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, dan memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Belajar menimbulkan perubahan perilaku dan pembelajaran adalah usaha mengadakan perubahan perilaku dengan mengusahakan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Selanjutnya untuk kepentingan pengukuran perubahan perilaku akibat belajar akan mencakup pengukuran atas domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan hasil belajar siswa yang merupakan hasil ulangan harian siswa setelah diterapkan alat peraga kartu bridge.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penel`itian ini bermaksud untuk mendeskripsikan penerapan media pembalajaran kartu bridge. Penelitian ini difokuskan pada Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah dengan Permainan Kartu Bridge pada Siswa Kelas II B SD Negeri 20 Sitiung.

2. Metode Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini bertempat di SD Negeri 20 Sitiung, Kecamatan Sitiung, Kabupaten Dharmasraya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II B SD Negeri 20 Sitiung yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian ini berlangsung selama 3 bulan dimulai pada bulan Juli sampai dengan September 2020.

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dan mengacu pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kemmis & Tagrat[9] menyatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku dalam masyarakat sosial dan bertujuan untuk memperbaiki pekerjaan, memahami pekerjaan, serta situasi di mana pekerjaan ini dilakukan. Menurut Ebbut[10] PTK merupakan studi yang sistematis yang dilakukan dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes dan nontes untuk mengukur peningkatan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah melalui permainan kartu Bridge. Teknik analisi data yang digunakan adalah teknik analisi interaktif.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dan tahapan sebagai berikut :

3.1 Siklus I

Tahap perencanaan tindakan I meliputi kegiatan sebagai berikut :

a. rencana
   1) Materi pokok yang dipilih adalah penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 50
   2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar pengamatan media kartu bridge.
   3) Menyiapkan alat evaluasi.

b. Pelaksanaan
   Tindakan ini dilaksanakan pada minggu ke-1 dimulai pukul 07:15 – 09:15 WIB dengan jumlah siswa hadir 20 anak.

c. Obsrvasi Siklus I
   Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan media kartu bridge namun siswa masih dalam bentuk klasikal. Kemudian guru menyampaikan tujuan dan materi yang akan dipelajari yaitu penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah. Guru menyampaikan materi dan memberi penjelasan mengenai penggunaan media kartu bridge kemudia guru bersama-sama dengan siswa membahas contoh soal yang diselesaikan menggunakan media kartu bridge. Selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan soal tes mengenai penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah menggunakan kartu beridge.

d. Refleksi
   Dari kegiatan pembelajaran siklus I perlu direvisi dan hasilnya akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan kelas siklus II. Hal yang perlu direvisi antara lain:

1. Kegiatan pembelajaran lebih dipusatkan pada siswa dan disetiap pertemuan guru perlu mengoptimalkan kerja kelompok sehingga meningkatkan keaktifan siswa.
2. Guru harus lebih memfokuskan perhatian pada siswa untuk mengurangi kegaduhan saat proses pembelajaran.
3. Meningkatkan bimbingan kepada siswa secara menyeluruh agar siswa aktif.
4. Guru perlu memberi motivasi baik pengulangan materi maupun dorongan untuk meningkatkan aktivitas siswa di setia proses pembelajaran.
5. Mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bridge.

Tabel 1. Data yang Diperoleh pada Siklus I

no	Nilai	
	Sebelum Siklus	Siklus I
1	50	60
2	50	60
3	60	65
4	40	55
5	50	60
6	70	75
7	50	60
8	70	75
9	50	60
10	60	70
11	60	65
12	70	75
13	70	75
14	70	80
15	40	50
16	70	75
17	50	60
18	70	75
19	50	60
20	70	75
Jumlah	1170	1330
Rata-rata	58,5	66,5

3.2 Siklus II

Tahap kegiatan siklus II meliputi sebagai berikut :

a. Rencana
   1. Metode yang dipilih adalah penggunaan kartu bridge untuk penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 50
   2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar pengamatan media kartu bridge.
   3. Menyiapkan alat evaluasi.

b. Pelaksanaan

   Tindakan ini dilaksanakan pada hari pertemuan minggu ke-2 tanggal 23 Juli 2020 dimulai pukul 07:15 – 09:15 WIB dengan jumlah siswa hadir 20 anak.

c. Observasi

   Guru memberikan apersepsi dan membahas sedikit materi yang telah disampaikan pada siklus I sebagai upaya mengingatkan kembali siswa tentang materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media kartu bridge.

   Siswa diberi stimulus berupa penyampaian meteri mengenai cara operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Siswa dikondisikan ke dalam beberapa kelompok kecil yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang. Siswa diminta untuk menyelesaikan tugas yang terdepat dalam lembar kerja siswa bersama dengan teman sekelompoknya. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator dan membimbing apabila ada kelompok yang mengalami kesulitan. Setelah menyelasaikan tugas kelompok, siswa diminta untuk mengkomunikasikan hasilnya secara lisan di depan kelas.

e. Refleksi

   Dari kegiatan pembelajaran pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut :
   1. Penggunaan media kartu bridge dengan belajar kelompok sudah menunjukkan peningkatan.
   2. Konsentrasi dan keaktifan siswa dalam berlajar sudah mengalami peningkatan dari siklus I.
   3. Siswa berani untuk tampil di depan teman-temannya.

Tabel 2. Data yang diperoleh pada siklus II

no	Nilai		
	Sebelum Siklus	Siklus I	Siklus II
1	50	60	70
2	50	60	70
3	60	65	75
4	40	55	65
5	50	60	70
6	70	75	80
7	50	60	70
8	70	75	80
9	50	60	70
10	60	70	75
11	60	65	70
12	70	75	80
13	70	75	80
14	70	80	85
15	40	50	60
16	70	75	80
17	50	60	70
18	70	75	80
19	50	60	70
20	70	75	80
Jumlah	1170	1330	1480
Rata-rata	58,5	66,5	74

3.3 Siklus III

a. Perencanaan Siklus III

1. Guru merancang skenario pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu bridge dan mengadakan apersepsi untuk menggali ingatan siswa menenai materi pembelajaran sebelumnya apersepsi ini berupa pertanyaan –pertanyaan tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

2. Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan lembar pengamatan.
3. Guru mempersiapkan media kartu bridge sebagai alat peraga dalam pembelajaran matematika pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 50.
4. Guru menyusun instrumen penilaian berupa tes dan non-tes. Instrumen tes dinilai dari hasil pekerjaan siswa dalam tes objektif dan unjuk kerja di depan kelas. Sedangkan instrumen non-tes dinilai dari hasil kegiatan mengamati sikap siswa selama proses pembalajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan

Tindakan ini dilaksanakan pada hari pertemuan minggu ke-3 dimulai pukul 07:15 – 09:15 WIB dengan jumlah siswa hadir 20 anak.

c. Observasi

Guru memberikan apersepsi dan membahas sedikit materi yang telah disampaikan pada siklus I sebagai upaya mengingatkan kembali siswa tentang materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media kartu bridge.

Siswa diberi stimulus berupa penyampaian meteri mengenai cara operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Siswa dikondisikan ke dalam beberapa kelompok kecil yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang. Siswa diminta untuk menyelesaikan tugas yang terdepat dalam lembar kerja siswa bersama dengan teman sekelompoknya. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator dan membimbing apabila ada kelompok yang mengalami kesulitan. Setelah menyelasaikan tugas kelompok, siswa diminta untuk mengkomunikasikan hasilnya secara lisan di depan kelas.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan kelas siklus III pada proses pembelajaran, penggunaan media kertu bridge hasilnya lebih maksimal, sehingga hasil belajar matematika siswa dengan pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah mengalami peningkatan.

Tabel 3. Data yang Diperoleh pada Siklus III

no	Nilai			
	Sebelum Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	50	60	70	75
2	50	60	70	75
3	60	65	75	75
4	40	55	65	70
5	50	60	70	80
6	70	75	80	90
7	50	60	70	75
8	70	75	80	85
9	50	60	70	75
10	60	70	75	80
11	60	65	70	75
12	70	75	80	80
13	70	75	80	85
14	70	80	85	90
15	40	50	60	70
16	70	75	80	85
17	50	60	70	80
18	70	75	80	85
19	50	60	70	75
20	70	75	80	85
Jumlah	1170	1330	1480	1590
Rata-rata	58,5	66,5	74	79,5

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus I, siklus II , dan siklus III, dalam penelitian upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Operasi Bilangan Cacah Menggunakan Media Kartu Bridge pada Siswa Kelas II B SD Negeri 20 Sitiung dapat dinyatakan bahwa kualitas pembelajaran matematika siswa mengalami peningkatan baik proses maupun hasil, maka penggunakan media karti bridge dalam upaya meningkatkan hasil berlajar siswa dapat dikatakan berhasi.

Daftar Rujukan

[1] F. N. Arifah, *Menjadi Guru Teladan, Kreatif, Inspiratif, Motivatif, dan Profesional*. Yogyakarta: Araska, 2016.
[2] Wahyudin, *Pembelajaran dan Model-Model Pembelajaran*. Bandung: UPI, 2008.
[3] I. Wulandari, "Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika," *E-Dimas*, vol. 11, no. 2, 2020.
[4] A. S. Sadirman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
[5] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
[6] N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosadakarya, 2013.
[7] A. Sadiman, *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
[8] S. Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
[9] Ruswandi, *Metode Penelitian Pendidikan SD*. Bandung: UPI, 2010.
[10] K. Kasbolah, *Keterampilan Belajar*. Jakarta: Gramedia, 2001.