

Penerapan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Konsep Bilangan Dengan Media Kartu Angka

Qori Antika Sari¹, Sumina², Neti Heryati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ibn Khaldun, Indonesia

goriantika@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar siswa mengenai konsep bilangan dengan menggunakan media kartu angka pada tema Diriku. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 37 siswa kelas 1 di SD Negeri Babakan 04 Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor. Sebelum intervensi, pretest dilaksanakan untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang konsep bilangan. Selama enam pertemuan, siswa diajarkan melalui kegiatan bermain menggunakan kartu angka yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Setelah intervensi, posttest dilakukan untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar. Penelitian ini menunjukkan hasil dengan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Studi ini dilakukan pada tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada tahap prasiklus, peneliti menemukan presentasi hasil belajar dengan KKM 70 pada fokus pembelajaran matematika. Ada peningkatan presentasi siswa yang melebihi KKM pada 5 siswa (14%), 14 siswa (38%), dan 32 siswa (86%) pada Siklus II. Menunjukkan bahwa penerapan metode bermain secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa teknik bermain dengan kartu angka tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konsep bilangan dengan lebih baik. Dalam pengajaran matematika di tingkat dasar, penelitian ini menyarankan penggunaan strategi bermain sebagai alternatif. Ini akan membuat suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Kata kunci: Metode Bermain, Hasil Belajar, Konsep Bilangan, Media Kartu Angka.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, termasuk konsep matematika. Konsep bilangan merupakan salah satu yang esensial. Namun, metode pembelajaran yang monoton sering kali membuat siswa kesulitan memahaminya. Menggunakan bermain sebagai metode pembelajaran dapat membuat pelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.

Metode bermain memungkinkan transformasi konsep matematika abstrak menjadi lebih konkret. Kartu angka adalah alat yang efektif untuk menerapkan metode bermain dalam pembelajaran konsep bilangan. Ini memungkinkan siswa terlibat langsung dalam aktivitas manipulatif, meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep matematika.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran

menguntungkan hasil belajar siswa. Permainan edukatif membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan pemahaman mereka. Media kartu angka adalah cara interaktif untuk membantu siswa mempelajari konsep bilangan.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran konsep bilangan diharapkan dapat ditingkatkan melalui metode bermain yang menggunakan media kartu angka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif metode-metode ini dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa. Ini akan membantu pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif.

Kesimpulan yang didapat adalah metode bermain efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media kartu angka memungkinkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ini membantu mereka memahami konsep bilangan yang abstrak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana metode bermain membantu siswa belajar lebih banyak tentang konsep bilangan dan media kartu angka. Metode kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang proses pembelajaran. Ini memungkinkan peneliti melihat interaksi siswa selama kegiatan bermain dan mengetahui seberapa baik guru memahami metode ini bekerja.

Interaksi siswa dengan kartu angka dan strategi bermain yang digunakan oleh guru merupakan fenomena yang menarik di kelas. Ini digambarkan melalui pendekatan deskriptif kualitatif.

Informan Penelitian

Informan penelitian dipilih menggunakan purposive sampling, di mana subjek dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian. Informan yang terlibat dalam penelitian ini meliputi:

1. Guru Kelas: Guru yang mengajar matematika di kelas penelitian. Guru akan memberikan informasi tentang proses penerapan metode bermain dan pandangan mereka tentang perubahan hasil belajar siswa.

2. Siswa: Siswa kelas I sekolah dasar terlibat langsung dalam penerapan metode bermain, dan siswa yang dipilih sebagai informan adalah siswa yang terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Orang Tua Siswa: Sebagian orang tua siswa juga akan diwawancarai untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain memengaruhi minat dan minat siswa dalam pelajaran.

Data

Dua jenis data utama akan dikumpulkan dalam penelitian ini. Data Primer terdiri dari observasi yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, wawancara yang dilakukan oleh guru, dan pengamatan interaksi siswa dengan kartu angka selama metode bermain. Data Sekunder terdiri dari dokumen pendukung seperti catatan hasil belajar siswa, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan catatan harian guru yang mencatat kemajuan siswa selama proses pembelajaran.

Sumber Data

Sumber Data Utama: Guru dan siswa yang mempelajari konsep bilangan dengan bermain kartu angka. Sumber Data Pendukung: Dokumen pembelajaran, seperti RPP, hasil kerja siswa, dan catatan refleksi guru selama pembelajaran. Artefak dan dokumen: Hasil kerja siswa, foto kegiatan, dan catatan guru selama pembelajaran akan digunakan sebagai sumber data pendukung.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi langsung di dalam kelas adalah metode utama pengumpulan data kualitatif. Peneliti akan melihat bagaimana guru menggunakan strategi bermain dan bagaimana siswa berinteraksi dengan kartu angka. Fokus observasi meliputi keterlibatan siswa selama kegiatan bermain, respons siswa terhadap aktivitas yang melibatkan kartu angka, dan peran guru dalam membantu proses pembelajaran dan interaksi siswa.

Siklus I dan II melibatkan tahap prasiklus, di mana kegiatan dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi digunakan untuk melakukan observasi.

2. Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap guru, siswa, dan orang tua untuk mendapatkan informasi lebih mendalam tentang penerapan metode bermain. Wawancara

semi-terstruktur memungkinkan peneliti untuk beradaptasi dengan apa yang dijawab informan.

Beberapa pertanyaan kunci dalam wawancara dengan guru dan siswa meliputi:

- Bagaimana proses penerapan metode bermain dengan kartu angka di kelas?
- Bagaimana siswa merespon aktivitas pembelajaran menggunakan metode ini?
- Apa saja perubahan yang terlihat dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan metode bermain?

3. Dokumentasi

Data visual dan dokumen penelitian dikumpulkan dengan teknik dokumentasi.

Dokumentasi ini mencakup:

- Foto dan video dari proses pembelajaran yang menunjukkan siswa bermain kartu angka;
- Dokumen pembelajaran seperti RPP, lembar kerja siswa, dan hasil kerja siswa yang menunjukkan pemahaman siswa tentang konsep bilangan. Untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang proses penerapan metode bermain, dokumentasi ini berfungsi sebagai pelengkap.

Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami secara menyeluruh bagaimana penggunaan teknik bermain dengan kartu angka dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran lengkap tentang bagaimana siswa berinteraksi satu sama lain selama proses belajar dan bagaimana pemahaman mereka tentang konsep bilangan berubah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, hasil penelitian akan dijelaskan tentang bagaimana metode bermain dengan kartu angka digunakan untuk mengajarkan konsep bilangan. Kami juga akan membahas seberapa efektif metode tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis hasil belajar siswa setelah metode bermain diterapkan. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep bilangan, siswa bermain dengan kartu angka selama sesi pengumpulan data.

Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Hasilnya menunjukkan bahwa permainan kartu angka adalah teknik yang berhasil untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pada awalnya, siswa tampaknya tidak terlalu tertarik untuk belajar konsep bilangan yang abstrak. Namun, setelah metode bermain diterapkan, siswa menjadi lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Mereka aktif bermain game, bersaing satu sama lain dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan melalui kartu angka.

Selain itu, guru menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih interaktif dan dinamis. Siswa, yang biasanya pasif, mulai menunjukkan minat yang lebih besar dalam matematika, terutama dalam memahami konsep bilangan. Hasil ini sejalan dengan pendapat Hurlock (2002), yang menyatakan bahwa bermain dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pelajaran.

Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan

Hasil belajar siswa diperiksa dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test. Hasil post-test menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang konsep bilangan meningkat secara signifikan setelah metode bermain dengan kartu angka digunakan. Sebelum metode digunakan, siswa mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengurutkan bilangan serta melakukan operasi hitung sederhana. Namun, setelah beberapa kali menggunakan kartu angka, pemahaman mereka tentang konsep bilangan meningkat. Mengidentifikasi dan mengurutkan angka dengan tepat dan melakukan penjumlahan dan pengurangan menjadi lebih mudah bagi mereka. Hal ini mendukung penelitian Dienes (1960), yang menemukan bahwa alat manipulatif seperti kartu angka membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih konkret.

Perubahan Sikap dan Motivasi Belajar Siswa

Siswa mengubah cara mereka melihat pelajaran matematika, selain meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut wawancara dengan guru dan siswa, metode bermain meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran. Karena kegiatan bermain membuat pembelajaran lebih menyenangkan, siswa yang sebelumnya takut atau kurang tertarik dengan matematika sekarang lebih antusias mengikuti pelajaran.

Guru mengatakan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika, terutama yang berkaitan dengan bilangan, setelah sering berlatih menggunakan kartu angka. Mereka juga merasa bahwa belajar matematika tidak lagi

membosankan karena mereka dapat menerapkan konsep bilangan dalam permainan dengan teman-teman mereka.

Pembahasan

Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Konsep Bilangan

Menurut hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa bermain dengan kartu angka adalah cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep bilangan. Metode ini meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep bilangan secara lebih konkret dan interaktif. Dengan memanipulasi angka secara langsung, siswa dapat belajar dengan lebih mudah.

Penggunaan alat bantu manipulatif sangat membantu siswa dalam mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman belajar yang nyata, seperti yang disampaikan oleh Bruner (dalam Dienes, 1960). Media kartu angka membantu siswa mempelajari konsep bilangan dengan memberikan pengalaman visual dan fisik yang mendukung pemahaman mereka tentang angka dan operasinya.

Peran Bermain dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Anak-anak secara alami tertarik pada bermain. Menurut Piaget (dalam Sujiono, 2007), anak-anak pada usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif di mana aktivitas konkret dan interaktif membantu mereka belajar. Metode bermain meningkatkan motivasi siswa karena memberikan mereka kesempatan untuk belajar dalam lingkungan yang tenang dan menyenangkan.

Bermain juga memungkinkan siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Mereka tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep bilangan, tetapi juga belajar keterampilan sosial seperti bekerja sama dan berbicara dengan orang lain.

Kelebihan dan Keterbatasan Metode Bermain

Di antara berbagai keuntungan metode bermain, terdapat peningkatan keterlibatan siswa, yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Metode ini juga memperkuat pemahaman konsep, terutama konsep abstrak seperti bilangan. Selain itu, metode ini meningkatkan sikap positif siswa terhadap matematika, membuat mereka lebih antusias dan percaya diri dalam menghadapi materi matematika.

Namun, metode ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan metode bermain membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Guru harus menyiapkan media kartu angka dan memastikan semua siswa terlibat secara aktif selama permainan. Metode ini mungkin tidak efektif jika tidak dikombinasikan dengan metode pengajaran lain yang lebih formal, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman teoritis yang lebih mendalam.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain dengan media kartu angka meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep bilangan. Bermain dengan kartu angka membantu siswa memahami konsep abstrak seperti mengenali angka, mengurutkan angka, dan melakukan operasi dasar matematika seperti menjumlahkan dan mengurangi.

1. Metode bermain efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep bilangan.
2. Metode bermain memiliki kemungkinan untuk meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas bermain membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Pada akhirnya, ini membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Metode ini juga meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar matematika dan mengurangi ketakutan mereka.
3. Pembelajaran yang lebih efektif didukung oleh penggunaan kartu angka. Sebagai alat bantu pembelajaran visual, kartu angka membuat belajar lebih praktis dan mudah dipahami. Pengalaman fisik dan visual ini secara bertahap membantu siswa memahami konsep bilangan.
4. Hasil belajar siswa meningkat setiap siklus dengan menggunakan metode bermain dengan media kartu angka dalam. Dari 37 siswa kelas 1 SDN Babakan 04 Cileungsi, ada lebih dari 14% siswa yang mendapat lebih dari KKM sebesar 14% dan yang kurang dari KKM sebesar 86%. Pada siklus pertama, ada peningkatan sebesar 24%, dengan jumlah siswa yang mendapat lebih dari KKM sebesar 38% dan yang kurang dari KKM sebesar 23%. Pada siklus kedua, ada peningkatan presentase sebesar 48%, dengan jumlah siswa yang mendapat lebih dari KKM sebesar 86%.

Oleh karena itu, metode bermain dengan media kartu angka adalah pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal konsep

bilangan. Metode ini tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa, tetapi juga menambah motivasi mereka dan membuat kelas menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Effendi, M. A. (2014). "Peranan Media dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Edukasi Matematika*, 2(2), 95-103.
- Fauziah, S., Sari, Y. Y., & Ghani, A. R. A. (2023). IMPLEMENTASI PROGRAM BINA AKHLAK DALAM MENDUKUNG PENDIDIKAN KARAKTER PROFETIK DI SDIT AS-SALAAM KARANGGAN. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 1-14.
- Hasbullah, M., & Hidayah, U. (2017). "Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika: Studi Kasus di Sekolah Dasar". *Jurnal Edukasi*, 8(1), 88- 98.
- Hurlock, E. B. (2002). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. Dienes, Z. (1960). *Building Up Mathematics*. London: Hutchinson.
- Ibrahim, N., & Gatot, M. (2023). Pengembangan E-Modul Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 59-70.
- Kusumaningrum, D. (2020). "Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(3), 35-42.
- Mulyani, A. (2021). "Penggunaan Media Kartu Angka dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 20-30.
- Susanto, A., & Wibowo, S. (2018). "Dampak Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Riset Pendidikan*, 5(2), 45-60.
- Mursid, R., Saragih, A. H., & Hartono, R. (2022). The effect of the blended project-based learning model and creative thinking ability on engineering students' learning outcomes. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 218-235.
- Nurhayati, S., & Arifin, M. (2019). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Kartu Angka pada Pembelajaran Matematika". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 101- 110.

- Pangesty, D. A. R., Arief, Z. A., & Hartono, R. (2022). The Development of Multiple Intelligence-Based E-Books on Grade V Science Learning In Elementary Schools. *International Journal on Engineering, Science & Technology (IJonEST)*, 4(3).
- Pangesty, D. A. R., Nursirwan, H., Marliah, A., Yasa, L. N., & Hartono, R. (2021). The influence of Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) model on students' written mathematical communication skills in primary school. *Technium Soc. Sci. J.*, 22, 249.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. New York: Basic Books.
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press.
- Santosa, A. (2015). "Penerapan Media Kartu Angka dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(2), 45-52.
- Sari, I. R., & Susanto, H. (2019). "Pengaruh Metode Bermain terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 12-21.
- Suherman, E. (2003). "Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan Bermain". *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 23-35.
- Sujiono, Y. N. (2007). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.