

PENERAPAN PERMAINAN LACAK KARTU UNTUK MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Intan Widya Bestari

158620600083/06/PGSD A2/S-1 PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

intanbstr@gmail.com

Artikel ini dibuat untuk Memenuhi Tugas Ujian Tengah Semester (UTS) pada Matakuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Dosen Pengampu Mohammad Faizal Amir, M.Pd

Abstrak

Aktifitas dan hasil belajar siswa kelas 01 SDN Keboan Sikep 01 Sidoarjo dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan cacah belum mencapai tujuan pembelajaran, hal ini terlihat dari skor yang diperoleh oleh siswa masih dibawa standart. Permasalahan yang mendukung rendahnya aktifitas dan hasil belajar siswa dikarenakan (a) kebanyakan pembelajaran hanya berpusat pada guru saja, (b) kurangnya inovasi dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran, sesuai dengan masalah diatas maka penulis menerapkan permainan lacak kartu untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Tujuan pada penelitian ini yaitu guna mengetahui peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan cacah. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model model PTK 1 Menurut Kemmis & McTaggart yg terdiri dari 2 siklus. Bersumber pada hasil penelitian ini maka bisa disimpulkan bahwa penerapan permainan lacak kartu pada mata pelajaran matematika dalam materi penjumlahan bilangan cacah dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: permainan lacak kartu, aktifitas, hasil belajar

PENDAHULUAN

Belajar merupakan sesuatu yang dapat memberikan perubahan pada diri siswa. Perubahan yang dimaksud secara garis besar terdiri atas 3 aspek yaitu aspek pemahaman pengetahuan dan keterampilan. Namun faktanya peserta didik tidak sepenuhnya paham dengan 3 aspek yang diajarkan, hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dalam sebuah pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Kurangnya inovasi ini mengakibatkan peserta didik kurang memahami hal yang dipelajari dan tentu saja berdampak pada aktifitas dan hasil belajar yang mereka miliki khususnya pada mata pelajaran matematika yang mereka anggap adalah mata pelajaran yang sama sekali tidak menyenangkan.

Selain itu guru juga harus memiliki kemampuan untuk melacak kelemahan siswanya dan menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satu kemampuan yang penting adalah kemampuan berpikir kritis Amir & Kurniawan (2016).

Seperti yang dikemukakan oleh Amir & Kurniawan (2016) diatas maka dapat disimpulkan bahwa seorang pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengkaji permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran diantaranya beberapa permasalahan yang terjadi pada diri siswa yang menyebabkan rendahnya aktifitas dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan bilangan cacah yang merupakan pembelajaran dasar matematika. Pada penelitian ini ditemukan permasalahan yang menjadi penghambat meningkatnya aktifitas dan hasil belajar siswa yaitu antara lain : (a) Model pembelajaran yang digunakan hanya berpusat pada guru, (b) Proses pembelajaran yang kurang menarik serta menyenangkan, mengakibatkan siswa menjadi pasif dan jenuh.

Peneliti mencoba memberikan inovasi pembelajaran yang berupa sebuah permainan yang bernama lacak kartu bilangan untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi

menyenangkan dan menarik. Dengan penggunaan model permainan lacak kartu bilangan ini diharapkan siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui permainan edukatif yang menyenangkan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajarnya.

Sesuai dengan uraian diatas pengaplikasian permainan lacak kartu bilangan ini sangat cocok apabila diaplikasikan pada materi penjumlahan operasi hitung bilangan cacah. Penerapan permainan lacak kartu bilangan ini akan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Keboan sikep 01 Kecamatan Gedangan Kabupaten Sidoarjo. Permainan lacak kartu bilangan ini menanamkan konsep belajar dengan pemahaman yang tinggi dan proses belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

Dari beberapa permasalahan yang telah diuraikan di atas memberikan sebuah pernyataan bahwa adanya suatu masalah yang cukup signifikan, yakni permasalahan yang terletak pada aktifitas dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan keadaan tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Permainan Lacak Kartu Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 SDN Keboan Sikep 01".

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalahnya ialah sebagai berikut: (a) Bagaimanakah peningkatan aktifitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan cacah siswa kelas I SDN Keboan Sikep 01 dengan penerapan permainan lacak kartu?, (b) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan cacah siswa kelas I SDN Keboan Sikep 01 dengan penerapan permainan lacak kartu?

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka dapat dinyatakan tujuan penelitiannya ialah sebagai berikut : (a) Untuk mengetahui peningkatan aktifitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi

penjumlahan bilangan cacah di kelas I SDN Keboan Sikep 01 dengan penerapan permainan lacak kartu, (b) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan cacah di kelas I SDN Keboan Sikep 01 dengan penerapan permainan lacak kartu

Berlandaskan tujuan yang diuraikan diatas, sehingga adanya penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan. Adapun uraian dari manfaat penelitian yang dilakukan penulis antara lain yaitu: (a) Sebagai informasi mengenai pentingnya penerapan permainan lacak kartu bilangan terhadap peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan cacah, (b) Guna menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan, efektif serta meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa, (c) Guna mengantarkan peserta didik untuk memiliki kompetensi pada mata pelajaran matematika, seperti pemahaman konsep dll.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Seperti yang dikemukakan oleh Amir & Sartika (2017) bahwa tindakan kelas (PTK) merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang pendidik (guru maupun dosen) untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan ilmiah serta pelaksanaannya bersamaan dengan kegiatan pembelajaran tanpa mengganggu proses kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Komponen pelaksanaan PTK ini terdiri dari 4(empat) tindakan, yaitu: (a) Perencanaan (*Planning*), (b) Tindakan (*Acting*), (c) Pengamatan (*Observing*), (d) Refleksi (*Reflecting*).

Penelitian ini dilaksanakan dengan penggunaan 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2, yang masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan atau 2x35 menit. Dalam pelaksanaannya pada siklus ke 2 telah nampak keberhasilan yang ingin dicapai sehingga tidak perlu diadakan pengulangan siklus sampai 3

kali. Prosedur serta sintaks dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yakni model PTK 1. Sintaks dari model PTK 1 ini terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yang diambil dari 3 sumber data yaitu : (1) lembar observasi dan pengamatan untuk mengukur aktivitas belajar siswa, (2) tes tertulis, (3) angket.

Data kuantitatif merupakan data yang memuat sebuah angka atau bilangan, dengan kata lain data tersebut dapat diukur dan hitung, disini data yang termasuk kuantitatif yaitu: (1) data yang berisi skor hasil belajar dari sebelum dilakukannya tindakan oleh peneliti, hasil belajar pelaksanaan siklus 1 serta siklus 2, data tersebut diambil dari tes yang dilakukan oleh peneliti yang berupa tes benar dan salah. (2) kemudian data tentang aktifitas belajar siswa diambil dari lembar observasi yang dilakukan dari siklus 1 maupun siklus 2, data ini memuat tentang bagaimana sikap siswa dalam pembelajaran menggunakan permainan lacak kartu bilangan, dan yang terakhir (3) kemudian pada lembar angket yang diisi oleh siswa dapat diambil data yang meliputi berapa banyak respon baik siswa, pengetahuan, maupun sikap siswa saat diterapkannya permainan lacak kartu.

Berikut merupakan prosedur PTK yang akan dilakukan dengan pembahasan yang lebih rinci : (1) Pada tahap perencanaan ini pertama peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat lembar kerja siswa (LKS) dan membuat media-media yang dibutuhkan. Kedua peneliti membuat lembar observasi untuk mengetahui bagaimana aktifitas dan hasil belajar murid sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan permainan lacak kartu. ketiga peneliti membuat penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa. Penilaian ini juga meliputi pedoman penskoran yang akan digunakan. (2) Pada tahap pelaksanaan ini akan direalisasikan perencanaan yang telah dibuat dan tertera pada

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, di tahap ini segala tahapan pelaksanaan dilakukan oleh peneliti sendiri. (3) Pada tahap observasi ini memuat aktivitas pengamatan yang dilakukan peneliti dalam penerapan pembelajaran yang menggunakan permainan lacak kartu. Lembar observasi ini memang benar-benar dibutuhkan dalam kegiatan refleksi sebagai cara untuk menentukan keberhasilan serta ketidakberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dalam setiap sesi permainan dan untuk menentukan tindak lanjut dalam sesi permainan selanjutnya. (4) Pada tahap ini hasil dari observasi dikaji dan dilakukan analisis untuk menyimpulkan apakah penerapan yang dilakukan dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa atautkah sebaliknya. Semua hasil yang didapatkan akan digabungkan untuk dijadikan pedoman dalam pelaksanaan siklus berikutnya.

Latar dari penelitian ini ialah siswa SDN Keboan Sikep 01 Kecamatan Gedangan Kabupaten Sidoarjo. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas 1 SDN Keboan Sikep 01 Kecamatan Gedangan Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 24-25 April 2018. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 3 metode yaitu: Observasi, tes dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa Sebelum Diadakannya Penerapan Permainan Lacak Kartu

Dari observasi yang dilakukan sebelum diterapkannya penerapan permainan lacak kartu peneliti memaparkan hasil belajar sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Secara Individu Sebelum Diadakannya Penerapan Permainan Lacak Kartu

Nilai	Total Siswa	Presentase
< 75	18 siswa	60%
≥ 75	12 siswa	40%
Jumlah	30 siswa	100%

Tabel diatas menunjukkan kurangnya hasil belajar siswa yang signifikan sebesar 60%. Sedangkan sisanya sebanyak 40% baru bisa dikatakan mengalami ketuntasan belajar. Dari tabel tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan belum dapat tercapai, sehingga perlu adanya tindak lanjut yang berupa perbaikan kegiatan pembelajaran melalui penerapan permainan lacak kartu.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diambil dari observasi, tes serata angket setelah pembelajaran dengan penerapan permainan lacak kartu bilangan diterapkan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus, yakni siklus 1 dan siklus 2 dengan masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan atau 2x35 menit. Untuk data lembar observasi diambil dari dua lembar pengamatan yaitu :

- a. Data pertama yang berisikan bagaimana aktifitas peneliti dalam menerapkan permainan lacak kartu pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan cacah.
- b. Data kedua yaitu berisikan tentang bagaiman aktifitas siswa setelah diterapkannya permainan lacak kartu pada materi penjumlahan bilangan cacah.
- c. Data ketiga diambil dari hasil tes siswa yang digunakan untuk mengukur keberhasilan tindakan dan peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan permainan lacak kartu pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan cacah
- d. Data keempat diambil dari angket yang diberikan untuk siswa, angket tersebut digunakan untuk mengetahui efisien atau tidaknya proses pembelajaran yang menerapkan permainan lacak kartu pada setiap siklus. Hasil penelitian ini disajikan dalam 2 siklus sebagai berikut.

Pembahasan

Siklus I

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan ini meliputi point-point yang akan digunakan pada setiap siklus, antara lain (1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2) membuat lembar kerja siswa (LKS) (3) membuat media-media yang dibutuhkan, (4) membuat lembar observasi untuk mengetahui bagaimana aktifitas dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan permainan lacak kartu, (5) membuat penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa. Penilaian ini juga meliputi pedoman penskoran dan rubric penilaian yang akan digunakan.

2. Tindakan

Pada tahap ini akan direalisasikannya perencanaan yang telah dibuat dan tertera pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada tahap ini segala tahapan pelaksanaan dilakukan oleh peneliti sendiri. Pada tahap tindakan ini terbagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti serta kegiatan penutup. Kegiatan siklus satu ini dilaksanakan pada tanggal 24 April 2018 dengan alokasi waktu 2x35 menit atau satu kali tatap muka. Lebih jelasnya akan diuraikan setiap tahapannya sebagai berikut :

a. Tahap pendahuluan

Pada tahap ini guru mempersiapkan segala media yang dibutuhkan. Media dalam permainan lacak kartu ini terdiri dari kartu guru dan kartu siswa, untuk kartu guru terbuat dari kertas manila yg berukuran lebih besar dari pada kartu yang akan dipegang oleh peserta didik. Kartu guru merupakan kartu yang bertuliskan bilangan hasil dari penjumlahan kartu yang akan diambil oleh siswa.

Misalnya kartu guru bertuliskan angka 10, maka kartu jawaban yang dipegang oleh siswa adalah perkiraan penjumlahan 2 bilangan yang menghasilkan angka 30 (1+9, 3+7, 5+5 ... dst). Namun guru juga membuat alternative kartu dengan jawaban yang salah, hal ini bertujuan untuk meningkatkan aktifitas belajar peserta didik dan pemahamannya. Setelah media telah siap untuk digunakan, maka guru akan

melakukan kegiatan pembuka seperti biasanya yaitu apersepsi, absensi dan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.

b. Tahap Kegiatan Inti

Pada tahap ini guru memberikan penjelasan tentang konsep bilangan cacah, setelah menjelaskan dan memberikan contoh-contoh soal penjumlahan bilangan cacah kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota kelompok masing-masing terdiri dari 5 anak. Sehingga pada kelas yang dilakukan penelitian oleh peneliti dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, maka terdapat 6 kelompok dengan pengelompokan heterogen. Pengelompokan ini membutuhkan waktu yang sedikit lama karena dilakukan pada siswa kelas rendah.

Setelah kegiatan pengelompokan selesai guru memberikan aturan-aturan pembelajaran kepada peserta didik, aturan tersebut bertujuan untuk mengondusifkan kelas, setelah itu guru mulailah guru menrapkan permainan lacak kartu kepada siswa yang sebelumnya telah diberikan arahan tentang bagaimana permainan itu dilakukan. Awalnya guru mencontohkan penerrapan permainan lacak kartu tersebut dengan beberapa siswa yang ditunjuk untuk maju kedepan kelas, hal ini bertujuan agar siswa yang lain mampu mencontoh apa yang diinstruksikan oleh guru dan teman-temannya yang ditunjuk oleh gurunya. Permainan tersebut dilakukan berulang-ulang agar siswa menjadi lebih aktif dari pada sebelumnya.

Setelah permainan selesai guru akan memberikan tes berupa tes tertulis untuk meninjau seberapa tinggi pemahaman siswa dalam materi penjumlahan bilangan cacah yang telah dipelajari.

c. Tahap Penutup

Dalam tahap ini guru bersama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah didapat hari ini, melakukan Tanya jawab apabila ada beberapa hal yang belum dimengerti oleh siswa dan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

d. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan kepada seluruh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan beberapa point utama yang dijadikan sebagai pedoman observasi yang meliputi kemampuan siswa dalam memahami penjumlahan pada bilangan cacah serta bagaimana aktifitas belajar siswa selama diterapkannya permainan lacak kartu meningkat atau tidak berdampak sama sekali, serta diberikannya angket tentang penerapan permainan lacak kartu pada penjumlahan bilangan cacah. Hasil dari kegiatan pengamatan yang dilakukan antara lain

a. Hasil Observasi

Dalam pelaksanaan siklus 1 ini, beberapa siswa masih terlihat ragu dalam melakukan permainan meskipun sebenarnya mereka sudah memegang kartu jawaban yang benar, tentu saja aktifitas siswa yang tidak maksimal ini berdampak pada hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Dari observasi ini juga ditemukan beberapa siswa masih terlihat bingung dalam pelaksanaan permainan lacak kartu. Sehingga dapat disimpulkan perlu adanya pengulangan siklus untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus pertama ini.

b. Hasil Angket

Hasil yang diperoleh dari pemberian angket yang ditujukan untuk siswa tentang penggunaan permainan lacak kartu sebagian besar meresponnya dengan positif. Siswa lebih aktif dan tertarik pada proses pembelajaran yang dengan sebuah penerapan permainan lacak kartu.

c. Hasil Tes

Dari pemberian soal yang berupa tes tertulis pada siswa dapat diketahui bahwa beberapa siswa telah memahami konsep penjumlahan pada bilangan cacah, hal ini terlihat pada perolehan skor yang meningkat dibandingkan dengan skor sebelum diterapkannya permainan lacak kartu pada siswa yang akan dibahas lebih rinci pada tahap refleksi.

d. Refleksi

Dari tabel berikut dapat terlihat hasil yang diperoleh oleh siswa setelah diterapkannya permainan lacak kartu.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Nilai	Jumlah siswa	Presentase
< 75	18 siswa	60%
≥ 75	12 siswa	40%
Jumlah	30 siswa	100%

Berdasarkan hasil tes pada tabel diatas terlihat adanya peningkatan sebanyak 20% dibandingkan dengan hasil tes sebelum diterapkannya permainan lacak kartu. Akan tetapi hasil tersebut masih bisa ditingkatkan lagi dengankata lain belum mencapai ketuntasan *klasikal* secara utuh. Sehingga penulis memilih untuk melakukan tindakan siklas ke 2 untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan pada siklus pertama.

a. Refleksi Hasil Observasi

Pada pelaksanaan siklus 1 ini, beberapa siswa masih terlihat ragu dalam melakukan permainan, tentu saja aktifitas siswa yang tidak maksimal ini berdampak pada hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Dari observasi ini juga ditemukan beberapa siswa masih terlihat bingung dalam pelaksanaan permainan lacak kartu. Sehingga dapat disimpulkan perlu adanya pengulangan siklus untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus pertama ini.

b. Refleksi Hasil Angket

Hasil yang diperoleh dari pemberian angket yang ditujukan untuk siswa tentang penggunaan permainan lacak kartu sebagian besar meresponnya dengan *positif*. Siswa lebih aktif dan tertarik pada proses pembelajaran yang dengan sebuah penerapan permainan lacak kartu. Namun karena beberapa siswa dalam pelaksanaannya masih kurang aktif maka perlu adanya kegiatan ulang guna memperbaiki kesalahan-kesalahan pada siklus pertama ini.

Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan ini meliputi point-point yang akan digunakan pada setiap siklus, antara lain (1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2) membuat lembar kerja siswa (LKS) (3) membuat media-media yang dibutuhkan, (4) membuat lembar observasi untuk mengetahui bagaimana aktifitas dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan permainan lacak kartu, (5) membuat penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa. Penilaian ini juga meliputi pedoman penskoran yang akan digunakan segala aspek yang disiapkan pada siklus II ini sama dengan yang digunakan pada siklus I.

2. Tindakan

Pada tahap ini akan direalisasikannya perencanaan yang telah dibuat dan tertera pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada tahap ini segala tahapan pelaksanaan dilakukan oleh peneliti sendiri. Pada tahap tindakan ini terbagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti serta kegiatan penutup. Kegiatan siklus satu ini dilaksanakan pada tanggal 25 April 2018. Siklus II ini dilakukan sama persis dengan siklus I. Lebih jelasnya akan diuraikan setiap tahapannya sebagai berikut:

a. Tahap pendahuluan

Pada tahap ini guru mempersiapkan kelas agar kondusif. Karena media pada siklus II ini menggunakan media yang sama dengan siklus I maka guru akan melakukan kegiatan pembuka seperti biasanya yaitu apersepsi, absensi dan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini.

b. Tahap Kegiatan Inti

Pada tahap ini guru memberikan penjelasan tentang konsep bilangan cacah, setelah menjelaskan dan memberikan contoh-contoh soal penjumlahan bilangan cacah kemudian guru membimbing siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang sama pada siklus I.

Setelah kegiatan pengelompokkan selesai guru mengingatkan kembali aturan permainan. Permainan ini dilakukan

berulang-ulang agar siswa menjadi lebih aktif dari pada sebelumnya. Setelah permainan selesai guru akan memberikan tes berupa tes tertulis untuk meninjau seberapa tinggi pemahaman siswa dalam materi penjumlahan bilangan cacah yang telah dipelajari namun soal tes berbeda pada siklus I meskipun memiliki tingkat kesulitan yang sama..

c. Tahap Penutup

Dalam tahap ini guru bersama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah didapat hari ini. Pada kegiatan penutup siklus II ini siswa menyimpulkan dengan percaya diri, sehingga dapat disimpulkan pemahaman siswa tentang penjumlahan bilangan cacah semakin meningkat.

3. Pengamatan

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan kepada seluruh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sama seperti pengamatan pada siklus I. Hasil dari kegiatan pengamatan yang dilakukan antara lain:

a. Hasil Observasi

Pada pelaksanaan siklus II ini, siswa lebih aktif dan lebih paham dalam pelaksanaan permainan, hal ini tentu saja berdampak pada hasil belajar yang meningkat dibandingkan dengan siklus I.

b. Hasil Angket

Hasil yang diperoleh dari pemberian angket yang ditujukan untuk siswa tentang penggunaan permainan lacak kartu sebagian besar meresponnya dengan *positif*. Siswa lebih aktif dan tertarik pada proses pembelajaran yang dengan sebuah penerapan permainan lacak kartu.

c. Hasil Tes

Dari pemberian soal yang berupa tes tertulis pada siswa dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa telah memahami konsep penjumlahan pada bilangan cacah, hal ini terlihat pada perolehan skor yang meningkat dibandingkan perolehan skor pada siklus I.

d. Refleksi

Dari tabel berikut dapat terlihat hasil yang diperoleh oleh siswa setelah diterapkannya permainan lacak kartu.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Secara Individu pada Siklus II

Nilai	Total siswa	Presentase
< 75	3 siswa	10 %
≥ 75	27 siswa	90%
Jumlah	30 siswa	100%

Berdasarkan hasil tes pada tabel diatas terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dengan peningkatan sebanyak 50% dibandingkan dengan hasil tes sebelum diterapkannya permainan lacak kartu. Dengan demikian penerapan permainan lacak kartu tidak perlu dilakukan lagi.

a. Refleksi Hasil Observasi

Pada pelaksanaan siklus II ini, sebagian besar siswa sudah terlihat aktif dan berdampak pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Sehingga dapat disimpulkan tidak perlu ada pengulangan siklus

b. Refleksi Hasil Angket

Hasil yang diperoleh dari pemberian angket yang ditujukan untuk siswa tentang penggunaan permainan lacak kartu sebagian besar meresponnya dengan *positif*. Siswa lebih aktif dan tertarik pada proses pembelajaran yang dengan sebuah penerapan permainan lacak kartu. Karena peningkatan hasil belajara siswa telah mencapai target maka tidak perlu diadakannya pengulangan siklus lagi.

KESIMPULAN

Bersumber pada hasil penelitian ini maka bisa disimpulkan bahwa penerapan permainan lacak kartu pada mata pelajaran matematika dalam materi penjumlahan bilangan cacah dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan cacah di kelas I SDN Keboan Sikep 01 Kecamatan Gedangan Kabupaten Sidoarjo.

Dapat dikatakan peningkatan karena beberapa hasil mendukung pernyataan tersebut antara lain :(1) aktifitas belajar siswa yang meningkat dari pada sebelum adanya pemberian penerapan permainan lacak kartu (2) hasil belajar siswa yang meningkat hingga 50% dibandingkan sebelum adanya penerapan lacak kartu (3)siswa lebih merasa tertarik dengan pemberian permainan lacak kartu. Saran yang diberikan oleh penulis semoga para pendidik mampu meberikan permainan-permainan edukatif guna meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa khususnya pada siswa dibangku sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F., & Kurniawan, M. I. (2016). Penerapan Pengajaran Terbalik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD UMSIDA pada Materi Pertidaksamaan Linier. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 13-26.
- Amir, M. F., & Sartika, S. B. (2017). *Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press.