



UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MEMBANDINGKAN PECAHAN SEDERHANA DENGAN MENGUNAKAN GAME RUMAH ANGKA PADA SISWA KELAS III SEMESTER 2 SDN 4 GAMBIRMANIS TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Warsi

SD Negeri 4 Gambirmanis, Pracimantoro, Wonogiri, Jawa Tengah, Indonesia

Artikel Info

Riwayat Artikel:

Dikirim 16-01-2023
Diperbaiki 19-01-2023
Diterima 30-01-2023

Kata Kunci:

Game Rumah Angka
Partisipasi Siswa
Motivasi
Hasil belajar

ABSTRAK

Guru merupakan ujung tombak paling depan dalam mewujudkan keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran dan pendidikan pada tingkat satuan pendidikan. Salah satunya adalah kemampuan guru dalam menerapkan Game Rumah Angka dalam pembelajaran Matematika kelas III tentang membandingkan bilangan pecahan. Game Rumah Angka dalam penelitian jenis Game kreatif. Kompetensi siswa yang ditingkatkan melalui Penelitian Tindakan Kelas ini adalah motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika tentang membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan Game Rumah Angka sehingga diharapkan hasil belajar siswa meningkat serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dan setiap siklus melalui 4 tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode analisis data yang terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan/ verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game Rumah Angka dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas III dalam Matematika tentang membandingkan pecahan sederhana. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan dapat mencapai KKM yang diharapkan. Dalam upaya peningkatan hasil belajar materi membandingkan pecahan sederhana dikemukakan beberapa saran untuk siswa agar penggunaan game rumah angka agar dapat meningkatkan keaktifan, siswa antusias siswa dan interaksi antar siswa Kepada guru lain untuk mencoba menerapkan teknik pembelajaran yang sama pada materi dan mata pelajaran yang berbeda. Dalam rangka pengembangan profesionalisme dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah sebaiknya memfasilitasi guru untuk mengembangkan inovasi – inovasi pembelajaran.

Ini adalah artikel open access di bawah lisensi [CC BY-SA](#).



Penulis Koresponden:

Warsi

SD Negeri 4 Gambirmanis, Pracimantoro, Wonogiri, Jawa Tengah, Indonesia
Email: warsisdn4gambir@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003).

Bentuk kongkret dari pendidikan yang dilakukan oleh manusia tampak dalam aktivitas belajar mengajar sebagaimana Sudjana (1989) mengatakan bahwa proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Keberhasilan tujuan pendidikan nasional sebagaimana diamanatkan dalam akan tercapai bila didukung oleh pilar-pilar pendidikan yang meliputi motivasi belajar siswa, materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Dari keempat pilar tersebut, komponen proses pembelajaran merupakan komponen yang memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran ini menunjuk pada kegiatan di mana di dalamnya terdapat integrasi dan interaksi komponen-komponen pembelajaran yaitu guru, siswa, materi, dan metode pembelajaran.

Guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan, perlu memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien. Pengelolaan proses pembelajaran yang efektif merupakan titik awal keberhasilan pembelajaran yang bermuara akan meningkatkan prestasi belajar siswa (Chabibah, 2006: 24). Terkait dengan proses pembelajaran, guru memiliki peran sentral terhadap berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran, sebab guru dalam posisi ini bertindak sebagai perancang atau desainer sekaligus pengelola proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga hasil dari proses pembelajaran tersebut tercapai. Namun demikian, peran guru dalam mendesain dan mengelola proses belajar mengajar di kelas seringkali dihadapkan pada kondisi-kondisi di mana rancangan pembelajaran yang didesainnya tidak berjalan dengan lancar sesuai harapan.

Tidak berkembangnya salah satu dari sekian banyak faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran baik itu guru, siswa, materi, maupun metode pembelajaran sudah barang tentu akan berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Bahkan kondisi tersebut akan berpengaruh pula terhadap hasil pembelajaran terutama tampak pada hasil belajar siswa.

Efektivitas suatu proses pembelajaran dalam mengantarkan siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran itu sendiri. Sedangkan kualitas proses pembelajaran sangat bergantung salah satunya kepada seberapa besar derajat keterlibatan siswa sebagai subjek belajar dalam mengikuti rangkaian proses pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Dengan demikian, derajat keterlibatan siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai wujud hasil belajar yang diinginkan.

Derajat keterlibatan siswa dapat diukur dari seberapa besar partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, baik Motivasi yang bersifat fisik, sosial, mental, maupun emosionalnya. Motivasi siswa dalam proses pembelajaran berbanding lurus terhadap hasil belajarnya (Sutama: 2013). Artinya, semakin tinggi tingkat Motivasi siswa, akan semakin tinggi pula kemungkinan mereka untuk mencapai hasil belajar secara optimal.

Terkait dengan tingkat Motivasi siswa dalam proses pembelajaran, ada kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi di kelas III SD Negeri 4 Gambirmanis. Sebagai guru kelas menemukan fakta bahwa tingkat Motivasi dan hasil belajar siswa kelas III dalam proses pembelajaran Matematika masih rendah. Siswa kelas III terdiri dari 16 siswa yaitu laki-laki 12 siswa dan perempuan 4 siswa. Dari jumlah tersebut ternyata siswa yang sudah mencapai KKM

hanya 2 siswa, sedangkan 14 lainnya belum mencapai KKM. Sehingga siswa yang sudah mencapai KKM hanya 12,5 %, dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 87,5%. Siswa yang mendapat nilai 90 hanya satu siswa, 80 satu siswa dan yang lainnya tidak mencapai KKM yaitu 70. Siswa yang mendapat nilai 50 terdiri dari 5 siswa, nilai 40 terdiri dari 6 siswa, dan nilai 30 terdiri dari 3 siswa. Kondisi tersebut dapat dirasakan oleh guru dari rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung, Materi ajar relatif sulit bagi siswa kelas III, komunikasi pembelajaran cenderung didominasi guru, siswa pasif, siswa kurang responsif terhadap upaya pelibatan yang dilakukan guru, keberanian siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran sangat rendah.

Secara umum Motivasi siswa dalam pembelajaran sangat rendah. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. Oleh karena itulah peneliti sekaligus sebagai guru kelas merasa perlu melakukan tindakan perbaikan terhadap proses pembelajaran di kelas III dengan melakukan penelitian tindakan kelas berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Membandingkan Pecahan Sederhana Dengan Menggunakan Game Rumah Angka Pada Siswa Kelas III Semester 2 SDN 4 Gambirmanis Tahun Pelajaran 2017/2018” dengan harapan penelitian tindakan ini mampu memperbaiki kualitas pembelajaran Matematika khususnya di kelas III.

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana: (1) Penerapan Game Rumah Angka untuk meningkatkan Motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan materi membandingkan pecahan sederhana. (2) Peningkatan Motivasi siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan game rumah angka. (3) Peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan game rumah angka.

2. METODE

Penelitian di lakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018, direncanakan dalam dua siklus hingga indikator keberhasilan dapat tercapai. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan SD Negeri 4 Gambirmanis, Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri pada siswa kelas III semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 4 Gambirmanis, Kecamatan Pracimantoro semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 16 siswa dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas sumber data utama dan sumber data pendukung. Sumber data utama meliputi siswa dan guru serta seluruh aktivitasnya selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan sumber data pendukungnya meliputi dokumen yang terkait dengan hasil belajar siswa, besertalatar belakangnya, serta lingkungan kelas dan sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Berikut uraian singkat mengenai teknik-teknik pengumpulan data yang dimaksud beserta penggunaannya dalam proses penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan instrument yang berupa silabus, RPP, Lembar Kegiatan Siswa, Lembar Observasi, observasi proses, observasi guru dan siswa, dan tes formatif.

Bagian terpenting dari suatu penelitian adalah analisis data. Karena dengan analisis data yang diperoleh pada peneliti yang dilaksanakan dapat memberikan arti yang berguna dalam memecahkan masalah dalam penelitian. Analisis data menurut Milles & Huberman, yang terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan/ verifikasi (Sutama, 2012:34). Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Penyajian data adalah penyajian sekumpulan informasi tersusun yang memungkinkan dilakukan penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan secara naratif, selain itu juga dibantu

dengan matriks. Sedangkan penarikan simpulan/ verifikasi merupakan kegiatan terpenting di mana peneliti menarik simpulan dan melakukan verifikasi yang mengarah kepada jawaban atau pemecahan atas permasalahan yang dihadapi (Miles & Huberman dalam Utama, 2012:34)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif yaitu analisis komperatif dengan membandingkan nilai tes antarsiklus dan deskripsi kualitatif yaitu berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi setiap siklus. Diharapkan dengan menggunakan permainan game rumah angka terjadi peningkatan motivasi dan prestasi belajar pada siswa.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran merupakan faktor yang terpenting. Target yang ingin dicapai adalah hasil belajar dalam proses pembelajaran meningkat. Proses pembelajaran penelitian ini yaitu pembelajaran yang kurang baik menjadi baik. Kategori proses pembelajaran didasarkan dengan prosentase banyak siswa yang aktif mengikuti pembelajaran. Kategori proses pembelajaran siswa sebagai berikut: Baik 76% - 100%, Cukup 51% - 75%, Sedang 26% - 50%, dan Kurang 25%.

Motivasi siswa tentang pembelajaran membandingkan pecahan sederhana diharapkan sesuai target. Dari bermotivasi sedang pada kondisi awal meningkat menjadi rata-rata bermotivasi minimal tinggi pada kondisi akhir. Indikator bermotivasi sangat tinggi apabila hasil pengamatan selama tindakan memenuhi standar penilaian dalam rentang minimal 16 – 20. Nilai tersebut dirujuk dari keterangan rentang penilaian sebagai berikut: Rendah: 5 – 10, Sedang: 11 – 15, Tinggi: 16 – 20, Sangat Tinggi: 21 – 25

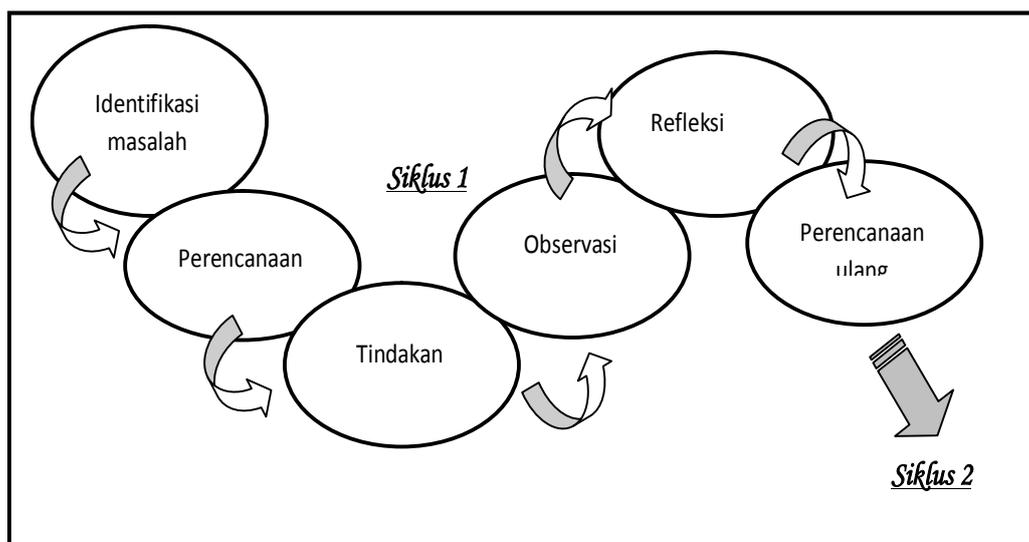
Kriteria pengamatan dalam mengambil data motivasi siswa membandingkan pecahan sederhana sebagai berikut: (a) Memperhatikan penjelasan guru, skor 1-5. (b) Penuh semangat mengikuti pembelajaran, skor 1-5. (c) Rasa ingin tahu yang tinggi, skor 1-5. (d) Ikut berpartisipasi dalam kelompok, skor 1-5. (e) Tepat waktu dalam melaksanakan tugas, skor 1-5

Kriteria pemberian skor terdapat 5 indikator dengan skor minimal 5 dan total skor akhir maksimal adalah 25. Rubrik kriteria pemberian skor sebagai berikut: Skor 1: Tidak Pernah, Skor 2: Jarang, Skor 3: Kadang-kadang, Skor 4: Sering, dan Skor 5: Selalu.

Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata pada setiap siklus. Nilai individu siswa diperoleh dengan membandingkan skor dasar siswa (rata-rata nilai dasar sebelumnya) dengan nilai sekarang. Target yang diharapkan dalam hasil belajar siswa tentang membandingkan pecahan sederhana adalah rata-rata 38,5 (kurang) pada kondisi awal, pada akhir siklus (siklus 2) diharapkan meningkat menjadi: (a) Rata-rata kelas dengan nilai 75. (b) Target ketuntasan klasikal minimal mencapai 80% dengan KKM 70

Di SD Negeri 4 Gambirmanis penetapan KKM setiap mata pelajaran berbeda. Perhitungan panjang interval kelas menggunakan penetapan lebih dari satu KKM. KKM mata pelajaran matematika adalah 70, sehingga predikat nilai cukup (C) dimulai dari nilai 70. Predikat di atas C yaitu B dan A. angka 3 diperoleh dari jumlah predikat selain D yaitu C, B, dan A.

Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dan setiap siklus melalui 4 tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Secara skematis, prosedur penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Skema Tindakan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kondisi Awal

Berdasarkan proses pembelajaran pada prasiklus. Masih banyak siswa yang pasif dan ramai sendiri. Secara umum tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas III rendah. Kondisi ini tampak dari beberapa indikasi yang teramati dan dirasakan terutama oleh peneliti sebagai guru kelas selama melaksanakan pembelajaran. (1) Dari 16 siswa, sebagian besar siswa yaitu 14 selalu pasif atau sekitar 87,5% siswa pasif dan tidak banyak beraktivitas terkait dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru. Mereka cenderung takut untuk menjawab pertanyaan atau melakukan sesuatu yang diperintahkan oleh guru. (2) Hanya sebagian kecil siswa yaitu 2 atau sekitar 12,5% yang berani melontarkan jawaban ketika guru mengemukakan pertanyaan terbuka. (3) Tidak ada satu pun siswa yang mengajukan pertanyaan baik untuk meminta penjelasan maupun tambahan informasi terkait materi maupun tugas yang diberikan guru. (4) Nyaris tidak ada interaksi antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung. (5) Komunikasi cenderung didominasi guru.

Tabel 1. Distribusi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran prasiklus

No.	Indikator Keaktifan	Frekuensi	Prosentase
1.	Aktif	2	12,5%
2.	Tidak aktif	14	87,5%

Terkait dengan tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, ada kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi di kelas III SD Negeri 4 Gambirmanis. Sebagai guru kelas menemukan fakta bahwa tingkat partisipasi dan hasil belajar siswa kelas III dalam proses pembelajaran Matematika masih rendah. Siswa kelas III terdiri dari 16 siswa yaitu laki-laki 12 siswa dan perempuan 4 siswa. Dari jumlah tersebut ternyata siswa yang sudah mencapai KKM hanya 2 siswa, sedangkan 14 lainnya belum mencapai KKM. Sehingga siswa yang sudah mencapai KKM hanya 12,5 %, dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 87,5%. Siswa yang mendapat nilai 90 hanya satu siswa, 80 satu siswa dan yang lainnya tidak mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Siswa yang mendapat nilai 50 terdiri dari 5 siswa, nilai 40 terdiri dari 6 siswa, dan nilai 30 terdiri dari 3 siswa. Kondisi tersebut dapat dirasakan oleh guru dari rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung, Materi

ajar relatif sulit bagi siswa kelas III, komunikasi pembelajaran cenderung didominasi guru, siswa pasif, siswa kurang responsif terhadap upaya pelibatan yang dilakukan guru, keberanian siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran sangat rendah.

Secara umum partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat rendah. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. Oleh karena itulah peneliti sekaligus sebagai guru kelas merasa perlu melakukan tindakan perbaikan terhadap proses pembelajaran di kelas III dengan melakukan penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan data hasil pengamatan observasi dapat ditunjukkan data pra siklus motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 2. Motivasi peserta didik prasiklus

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase	Keterangan
1.	21-25	0	0%	Sangat tinggi
2.	16-20	1	6,25%	Tinggi
3.	11-15	15	93,75%	Sedang
4.	6-10	0	0%	Rendah
5.	5	0	0%	Sangat Rendah

Berdasarkan pada tabel motivasi diatas dapat dikatakan tidak ada siswa yang memiliki motivasi sangat rendah. Terdapat 15 siswa dengan presentase 93,75% memiliki motivasi yang sedang. Kategori tinggi ada 1 siswa dengan presentase 6,25 %. Rata-rata hasil belajar siswa dalam bentuk nilai tes formatif setelah proses pembelajaran berlangsung relatif rendah yaitu 13,375, dan dapat digambarkan seperti tabel berikut ini.

Berdasarkan tabel tersebut jelas terlihat motivasi awal prasiklus dapat dikategorikan sedang dan belum Nampak semangat belajar sehingga berdampak pada prestasi belajar. Rendahnya motivasi belajar siswa pada materi membandingkan pecahan sederhana berkaitan dengan hasil prestasi belajar yang dicapai. Hasil belajar yang diberikan akan berdampak pada prestasi belajar.

Tahap akhir dari uji kompetensi pembelajaran matematika untuk kelas III SDN 4 Gambirmanis dilaksanakan hari Rabu pada bulan Maret 2018 dengan jumlah siswa ada 16 dan tingkat ketuntasan minimal adalah 70. Guru memberikan soal tes tertulis kepada siswa. Tes tertulis tersebut terdiri dari 10 soal. Pada saat awal pelaksanaan tes siswa antusias dalam mengerjakannya, namun selang beberapa lama terlihat diantara siswa ada yang mencoba untuk bertanya kepada teman lain karena mereka terlihat kebingungan dalam mengerjakan soal. Gambaran tersebut terlihat bahwa persiapan siswa untuk melaksanakan ulangan harian kurang maksimal, tentu saja hal itu akan berdampak pada prestasi belajar mereka.

Tabel 3. Daftar Nilai Pra Siklus

No.	Nilai Interval	Frekuensi	Presentase	Predikat
1.	90-100	1	6,25%	Sangat baik
2.	80-89	1	6,25%	Baik
3.	70-79	0	0%	Cukup
4.	70	14	87,5%	Perlu bimbingan
f		16	100%	
Siswa tuntas		2	12,5%	
Siswa belum tuntas		14	87,5%	

Dari data tersebut tampak bahwa rata-rata nilai formatif adalah 46,8 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30, serta baru 2 dari 16 siswa (12,5%) yang memperoleh nilai di atas KKM. Artinya, masih ada 14 siswa (87,5%) yang belum tuntas KKM dan masih harus

mengikuti perbaikan pembelajaran. Dari 14 siswa yang belum tuntas tersebut siswa yang mendapat nilai 50 ada 5 siswa dengan presentase 31,2%, siswa yang mendapat nilai 40 ada 6 siswa dengan presentase 37,5%, sedangkan siswa yang mendapat nilai 30 ada 3 siswa dengan presentase 18,7% nampak jelas bahwa motivasi dan hasil belajar siswa masih rendah maka guru mengadakan wawancara dengan siswa.

3.2 Hasil Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Partisipasi siswa sudah nampak baik, kebanyakan dari mereka sudah aktif mengikuti pembelajaran sebanyak 12 siswa termasuk dalam kategori baik dengan presentase 75%. Sedangkan siswa yang tidak aktif sebanyak 4 siswa dengan presentase 25%. Berikut ini table distribusi proses pembelajaran siklus I:

Tabel 4. Data proses pembelajaran pada siklus I

No.	Indikator Keaktifan	Frekuensi	Prosentase
1.	Aktif	12	75%
2.	Tidak aktif	4	25%

Observasi siklus I dilaksanakan ketika pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan dengan bantuan teman sejawat. Setelah selesai kegiatan siklus I teman sejawat menyerahkan hasil pengamatan.

Pembelajaran dilakukan secara berkelompok, setiap kegiatan yang dilakukan siswa diamati untuk mengetahui sejauh mana motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dalam kegiatan kelompok siswa menjadi teratur dan tertib namun masih ditemukan juga satu dua siswa yang masih pasif atau masih ada siswa yang mengobrol dengan teman. Dalam kerja kelompok ini anak yang pandai mendominasi kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa yang kurang menguasai materi terlihat masih pasif. Antusias siswa mulai terlihat ketika diadakan kompetisi antar kelompok untuk memenangkan permainan. Hasil pengamatan terhadap motivasi pada siklus I:

Tabel 5. Motivasi siswa siklus I

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase	Keterangan
1.	21-25	2	12,5%	Sangat tinggi
2.	16-20	10	62,5%	Tinggi
3.	11-15	4	25%	Sedang
4.	6-10	0	0%	Rendah
5.	5	0	0%	Sangat Rendah

Data tabel distribusi motivasi menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi dengan kategori sangat tinggi ada 2 siswa dengan presentase 12,5% dari jumlah siswa. Kategori tinggi ditempati oleh 10 siswa dengan presentase 62,5%, dan untuk kategori sedang terdiri dari 4 siswa dengan presentase 25%. Rata-rata nilai motivasi siswa pada siklus 1 sebesar 19,53%. Pada distribusi motivasi diatas menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang memiliki motivasi rendah dan sangat rendah.

Tahap akhir dari proses pembelajaran adalah melaksanakan tahap uji kompetensi. Siklus I siswa kelas III sejumlah 16 siswa pelaksanaan dilakukan di SD Negeri 4 Gambirmanis pada hari Rabu, 09 Mei 2018 pada pukul 07.15 sampai dengan 08.40 WIB dengan tingkat ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 70. Tes yang diberikan sebanyak 10 soal. Pada awal pelaksanaan tes siswa terlihat antusias dalam mengerjakannya namun selang beberapa waktu terlihat diantara mereka yang selalu bertanya kepada teman lain, dan sebaliknya dari mereka

terlihat sangat percaya diri juga masih terlihat ada siswa yang Nampak kebingungan. Namun siswa yang terlihat kebingungan tetap berusaha menjawab sebisa mereka.

Di bawah ini adalah data hasil belajar siklus I:

Tabel 6. Daftar Nilai Siklus I

No.	Nilai Interval	Frekuensi	Presentase	Predikat
1.	90-100	2	12.5%	Sangat baik
2.	80-89	7	43.75%	Baik
3.	70-79	0	0%	Cukup
4.	70	7	43.75%	Perlu bimbingan
f		16	100%	
Siswa tuntas		9	56.25%	
Siswa belum tuntas		7	43.75%	

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 2 siswa mendapat nilai dalam interval 90-100 dengan presentase 12.5%. Sedangkan 7 siswa mendapat nilai dalam interval 80-89 dengan presentase 43.75% Dan terdapat 7 siswa yang mendapat nilai dalam interval kurang dari 70 dengan presentase 43.75% yang termasuk kategori belum tuntas. Rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I adalah 71.25.

Proses pembelajaran Matematika materi membandingkan pecahan sederhana pada siklus I guru mengadakan refleksi yang hasilnya didalam proses pembelajaran siswa masih mengalami kekacauan terutama dalam model pembelajaran yang dirasa baru karena dalam proses pembelajaran dengan permainan game rumah angka pelaksanaannya siswa dalam bermain masih dalam bentuk kelompok besar, sehingga permainan selalu didominasi oleh anak yang pandai. Prestasi belajar siswa pada siklus I sudah ada siswa yang mendapat nilai 100. Sehingga sudah terlihat adanya peningkatan prestasi belajar. Siswa yang mendapat nilai diantara rentang 90-100 ada 2 dengan presentase 12.5% Sedangkan 7 siswa mendapat nilai dalam interval 80-89 dengan presentase 47.75 Dan terdapat 7 siswa yang mendapat nilai dalam interval kurang dari 70 dengan presentase 43.75% yang termasuk kategori belum tuntas. Rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I adalah 71.25. Dengan presentase ketuntasan 56.25%

Berdasarkan data tersebut diambil keputusan dilanjutkan ke siklus II dengan harapan adanya prestasi dan motivasi sesuai dengan target yang sudah ditetapkan.

3.3 Hasil Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal dan siklus I. Partisipasi siswa sudah nampak baik, kebanyakan dari mereka sudah aktif mengikuti pembelajaran sebanyak 16 siswa termasuk dalam kategori baik dengan presentase 100%. Berikut ini table distribusi proses pembelajaran siklus II:

Tabel 7. Data proses pembelajaran pada siklus II

No.	Indikator Keaktifan	Frekuensi	Prosentase
1.	Aktif	16	100%
2.	Tidak aktif	0	0%

Observasi siklus 2 dilaksanakan ketika pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan dengan bantuan teman sejawat. Setelah selesai kegiatan siklus 2 teman sejawat menyerahkan hasil pengamatan.

Pembelajaran dilakukan secara berkelompok, setiap kegiatan yang dilakukan siswa diamati untuk mengetahui sejauh mana motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dalam kegiatan kelompok siswa menjadi teratur dan tertib namun masih ditemukan

juga satu dua siswa yang masih pasif atau masih ada siswa yang mengobrol dengan teman. Dalam kerja kelompok ini anak yang pandai mendominasi kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa yang kurang menguasai materi terlihat masih pasif. Antusias siswa mulai terlihat ketika diadakan kompetisi antar kelompok untuk memenangkan permainan. Hasil pengamatan terhadap motivasi pada siklus 2:

Tabel 8. Motivasi siswa siklus II

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1.	21-25	7	43,75%	Sangat tinggi
2.	16-20	9	56,25%	Tinggi
3.	11-15	0	0%	Sedang
4.	6-10	0	0%	Rendah
5.	5	0	0%	Sangat Rendah

Data tabel distribusi motivasi menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi dengan kategori sangat tinggi ada 7 siswa dengan presentase 43,75,5% dari jumlah siswa. Kategori tinggi ditempati oleh 9 siswa dengan presentase 62,5%. Rata-rata nilai motivasi siswa pada siklus 2 menjadi 20,56%. Pada distribusi motivasi diatas menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang memiliki motivasi sedang, rendah dan sangat rendah.

Tahap akhir dari proses pembelajaran adalah melaksanakan tahap uji kompetensi. Siklus 2 siswa kelas III sejumlah 16 siswa pelaksanaan dilakukan di SD Negeri 4 Gambirmanis pada hari Rabu, 15 Mei 2018 pada pukul 07.15 sampai dengan 08.40 WIB dengan tingkat ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 70. Tes yang diberikan sebanyak 10 soal. Pada awal pelaksanaan tes siswa terlihat semangat dan antusias dalam mengerjakannya. Ketika waktu habis guru mengumpulkan hasil tes dan melakukan penilaian. Dibawah ini adalah data hasil belajar siklus 2:

Tabel 9. Daftar Nilai Siklus II

No.	Nilai Interval	Frekuensi	Presentase	Predikat
1.	90-100	6	37,5%	Sangat baik
2.	80-89	10	62,5%	Baik
3.	70-79	0	0%	Cukup
4.	70	0	0%	Perlu bimbingan
f		16	100%	
Siswa tuntas		16	100%	
Siswa belum tuntas		0	0%	

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 6 siswa mendapat nilai dalam interval 90-100 dengan presentase 37,5%. Sedangkan 10 siswa mendapat nilai dalam interval 80-89 dengan presentase 62,5%, Dan tidak ada siswa yang mendapat nilai dibawah KKM yang ditentukan. Rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus 2 adalah 93,125.

Kegiatan pembelajaran Matematika materi membandingkan pecahan sederhana pada siklus 2 telah selesai dan diakhiri dengan tes. Langkah selanjutnya guru melakukan refleksi pembelajaran dari siklus 2. Refleksi ini dilakukan berdasarkan data motivasi peserta didik, prestasi belajar, catatan lapangan dan hasil wawancara. Dari siklus 1 ke siklus 2 motivasi dan prestasi belajar siswa meningkat sudah memenuhi target yang ditentukan. Hasil refleksi ini menunjukkan didalam proses pembelajaran siswa tidak merasa kecacauan dan kebingungan dalam menerima model pembelajaran yang dirasa baru.

Kegiatan kelompok belajar dengan teratur dan tertib dan sudah tidak terlihat ada siswa yang ramai, seluruh siswa terlihat aktif dan antusias karena siswa ingin mendapat poin dan nilai

tinggi. Hasil pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada siklus 2 rata-rata nilai yaitu 93,125, dengan presentase ketuntasan adalah 100%. Siswa yang mendapat nilai diantara rentang 90-100 ada 6 dengan presentase 37,5%. Sedangkan 10 siswa mendapat nilai dalam interval 80-89 dengan presentase 67,5%, Dengan presentase ketuntasan 87,5 %. Berdasarkan uraian refleksi tersebut maka perbaikan pembelajaran siklus 2 ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus 3, indikator kinerja yang ditetapkan telah dipenuhi sehingga penelitian dianggap berhasil.

3.4 Pembahasan

Berdasarkan observasi proses pembelajaran pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 peserta didik yang aktif sebanyak 12,5% pada prasiklus, kemudian meningkat menjadi 75% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 93,75% pada siklus 2.

Pembahasan hasil penelitian pada penelitian ini difokuskan pada dua variable yaitu motivasi belajar dan prestasi belajar siswa, berikut pembahasannya.

Kegiatan prasiklus guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton yaitu metode ceramah dengan metode yang digunakan guru aktivitas dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung masih rendah, Materi ajar relatif sulit bagi siswa kelas III, komunikasi pembelajaran cenderung didominasi guru, siswa pasif, siswa kurang responsif terhadap upaya pelibatan yang dilakukan guru, keberanian siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran sangat rendah. Secara umum partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat rendah. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Dalam menjelaskan materi diberikan secara klasikal beberapa siswa terlihat ramai sehingga membuat kondisi kelas kurang kondusif. Pada saat guru memberikan tugas siswa menjawab hanya secara asal yang penting cepat selesai dan banyak siswa yang merasa kebingungan bertanya kepada temannya. Dalam proses pembelajaran banyak siswa yang bermotivasi dan yang yang memiliki prestasi belum baik yaitu belum mencapai KKM yang ditentukan. Proses pembelajaran berlangsung satu arah, guru aktif dan siswa pasif sehingga siswa merasa bosan dan kurang semangat dalam melakukan pembelajaran.

Guru mengadakan wawancara dengan siswa untuk mencari informasi penyebab rendahnya motivasi dan prestasi belajar, hasil wawancara ternyata siswa merasa jenuh dan bosan sehingga tidak semangat dalam belajar. Siswa merasa malas sehingga ketika diadakan ulangan belum mampu mengerjakan yang berakibat rendahnya prestasi belajar.

Kegiatan siklus 1 pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok. Pengamatan yang dilakukan adalah setiap kegiatan siswa pengamatan ini untuk mengetahui sejauh mana motivasi siswa yang dimiliki dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan kelompok berjalan secara teratur dan tertib namun masih ada juga siswa yang ngobrol dengan teman. Beberapa siswa yang menguasai materi terlihat aktif dan percaya diri sedangkan yang belum menguasai materi terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Guru mulai menerapkan metode pembelajaran dengan metode game rumah angka. Pada awalnya guru mengenalkan metode dengan menjelaskan langkah-langkah dan aturan bermainnya. Dalam permainan pada siklus 1 ini didominasi oleh anak yang pandai. Anak yang belum menguasai materi masih merasa kebingungan dalam melaksanakan permainan.

Guru melakukan wawancara dengan setelah pelaksanaan siklus 1 berakhir. Hasil wawancara ternyata siswa ada yang senang dalam kegiatan pembelajaran sehingga semangat dalam belajar. Tetapi masih terdapat siswa yang tidak aktif sehingga sewaktu menghadapi ulangan bagi anak yang aktif tidak merasa kesulitan. Bagi siswa yang tidak aktif masih merasa kebingungan dalam melaksanakan permainan maupun mengerjakan soal dari guru. Meskipun keadannya seperti ini membuat prestasi belajar mereka meningkat walaupun belum maksimal sesuai target yang ditentukan.

Kegiatan siklus 2 pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok. Semua siswa sudah tertib dan tanggung jawab, tidak terlihat ramai, seluruh siswa aktif dalam pembelajaran, antusiasnya semakin tinggi karena permainan dilakukan secara mandiri yaitu satu lawan satu. Karena semua ingin berkompetisi mendapat poin dan ingin memenangkan permainan. Semangat mereka semakin tinggi untuk bermain game rumah angka. Dalam mengerjakan tugas dari guru siswa terlihat sangat bersemangat dan ingin segera mengetahui hasil tesnya.

Siklus 2 ini juga dilakukan wawancara untuk mengetahui sejauh mana kemajuan atau peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran dengan memanfaatkan permainan rumah angka. Hasil wawancara siswa sudah tidak jenuh atau bosan dengan kegiatan pembelajaran sehingga memiliki semangat yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, sewaktu menghadapi ulangan sudah merasa tidak ada beban sehingga membuat prestasi belajar mereka meningkat sesuai dengan target yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 tiap indikator menunjukkan peningkatan, selanjutnya dapat diuraikan sebagai berikut: (a) Siswa yang memperhatikan penjelasan guru pada prasiklus sebanyak 11 siswa dengan presentase 68,75%, pada siklus 1 sebanyak 12 siswa dengan presentase 75%, dan pada siklus 2 meningkat sebanyak 15 siswa atau sekitar 93,75%. (b) Siswa yang penuh semangat mengikuti kegiatan pembelajaran pada prasiklus sebanyak 1 siswa dengan presentase 6,25%, pada siklus 1 sebanyak 10 siswa dengan presentase 62,5%, dan pada siklus 2 menjadi 13 siswa atau sekitar 81,25%. (c) Siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang ditunjukkan dalam kegiatan prasiklus sebanyak 2 siswa dengan presentase 12,5%, pada siklus 1 sebanyak 7 siswa dengan presentase 43,75%, dan pada siklus 2 menjadi 10 siswa atau sekitar 62,5%. (d) Siswa yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan kerjasama kelompok pada prasiklus sebanyak 2 siswa dengan presentase 12,5%, pada siklus 1 menjadi 3 siswa atau sekitar 18,75% dan pada siklus 2 menjadi 12 siswa atau sekitar 75%. (e) Siswa yang tepat waktu dalam mengumpulkan tugas pada prasiklus sebanyak 2 siswa dengan presentase 12,5%, pada siklus 1 sebanyak 9 siswa atau sekitar 56,25, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 15 siswa atau sekitar 93,75%.

Data prasiklus menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar siswa yaitu 13,375 dengan presentase 93,75% dalam kondisi sedang, dan 6,25% dalam kondisi tinggi. Pada siklus 1 menunjukkan peningkatan skor rata-rata motivasi siswa sebesar 19,53%, dengan presentase 25% dalam kondisi sedang, dan 62,5% dalam tinggi dan 12,5% dalam kategori sangat tinggi. Hasil pengamatan pada siklus 1 terlihat mengalami kenaikan lagi pada siklus 2 yang menunjukkan rata-rata skor motivasi adalah 20,56 dengan presentase 43,75% dalam kondisi sangat tinggi, dan 56,25% dalam kondisi tinggi. Dari kegiatan prasiklus, siklus 1 sampai siklus 2 menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa dapat mengalami peningkatan.

Tabel 10. Rekapitulasi Distribusi Motivasi Siswa Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2

No.	Rentang Nilai	Frekuensi			Presentase			Keterangan
		PS	S1	S2	PS	S1	S2	
1	21-25	0	2	7	0%	12,5%	43,75%	Sangat Tinggi
2	16-20	1	10	9	6,25%	62,5%	56,25%	Tinggi
3	11-15	15	4	0	93,75%	25%	0%	Sedang
4	6-10	0	0	0	0%	0%	0%	Rendah
5	5	0	0	0	0%	0%	0%	Sangat Rendah

Kesimpulan berdasarkan data distribusi tersebut adalah terlihatnya peningkatan motivasi siswa dari kegiatan prasiklus yang dikategorikan dalam motivasi sedang dapat naik menjadi kategori tinggi pada siklus 1, dan menjadi kategori sangat tinggi pada siklus 2 sesuai dengan harapan.

Kegiatan pada siklus 2 berlangsung dengan lancar siswa sudah mampu menjaga ketenangan dan kejujuran selama pelaksanaan tes. Siswa menjawab soal dengan antusias dan percaya diri. Setelah waktu tes yang ditentukan telah habis, siswa disuruh untuk mengumpulkan hasil tes. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan setiap indicator dengan menggunakan pembelajaran dengan game rumah angka dalam kondisi prasiklus, siklus 1, dan siklus 2.

Tabel 11. Rekapitulasi hasil tes prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

No.	Siklus	Nilai rata-rata	Prosentase ketuntasan (%)
1.	Prasiklus	46,8	12,5%
2.	Siklus 1	71,25	56,25%
3.	Siklus 2	93,125	100%

Lebih jelasnya ditunjukkan pada tabel hasil rekap nilai dari prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 di bawah ini:

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2

No.	Rentang Nilai	Frekuensi			Presentase			Keterangan
		PS	S1	S2	PS	S1	S2	
1	90-100	1	2	15	6,25%	12,5%	93,75%	Sangat Tinggi
2	80-89	1	7	1	6,25%	43,75%	6,25%	Tinggi
3	70-79	0	0	0	0%	0%	0%	Sedang
4	70	14	7	0	31,25%	43,75%	0%	Rendah

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian, hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Proses pembelajaran dengan menerapkan permainan Game Rumah angka dapat meningkatkan proses belajar membandingkan pecahan sederhana pada siswa kelas III SD Negeri 4 Gambirmanis Tahun Pelajaran 2017/2018 berjalan lancar dan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 87,5%. (2) Terdapat peningkatan Penerapan Game Rumah angka dalam pembelajaran Matematika dengan materi membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan tanda kurang dari, lebih dari atau sama dengan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa siswa SD Negeri 4 Gambirmanis sebesar 93,25%. (3) Penerapan Game Rumah angka dalam pembelajaran Matematika dengan materi membandingkan pecahan sederhana dengan menggunakan tanda kurang dari, lebih dari atau sama dengan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswa SD Negeri 4 Gambirmanis sebesar 87,5%.

Pada akhir penelitian ini guru memberikan beberapa saran berkaitan dengan penelitian ini: Bagi Guru. (1) Dalam rangka pengembangan profesionalisme guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran, sekolah sebaiknya memfasilitasi guru untuk mengembangkan inovasi-inovasi pembelajaran. (2) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. (3) Dapat mengembangkan inovasi-inovasi pembelajaran. (4) Dapat menerapkan teknik yang sama pada materi dan mata pelajaran yang berbeda. Bagi Siswa. (1) Dalam penggunaan game rumah angka dalam pembelajaran Matematika agar dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan interaksi siswa antar siswa dengan guru. (2) Dengan penerapan game rumah angka dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan keberanian keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan ketika proses belajar mengajar. Bagi Sekolah adalah penelitian ini menjadi referensi penggunaan model pembelajaran penerapan Game Rumah Angka di SD Negeri 4 Gambirmanis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Catherina Connolly (1996) *30 Permainan Matematika Pakaraya Bandung*
- E. Mulyasa. 2011. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hasibuan Mudjiono. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hamalik, Oemar. 1992. *Administrasi dan Supervisi Pengembangan Kurikulum*. Bandung: CV. Mandar Maju
- Nana Sudjana. 1989. *Dasar – Dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Nana Sudjana. 1996. *Pembinaan dan pengembangan kurikulum di sekolah*. Bandung: Sinar Baru
- Nana Sudjana. 2005. *Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Marsudi Raharjo. 2016. *Guru Pembelajar*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Muchtar A. Karim. 2007. *Modul Matematika II*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Siti khabibah. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: UNS
- Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sutama 2012. *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Learning Study Universitas Muhammadiyah Surakarta*
- Sutama. 2013. *Pembelajaran Matematika kontekstual*. Kartasura: Kafilah Publising
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*
- Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press