

## Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Operasi Pecahan Murid Kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja melalui Penerapan Metode Permainan

**Paulus Kalembang Pasongli**

Guru SDN 131 Balombong, Kabupaten Tana Toraja, Sulawesi Selatan.  
pauluskalembang@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan operasi pecahan pada murid kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja melalui penerapan metode permainan. Subjek penelitian ini adalah murid kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja yang berjumlah 37 orang, yang terdiri dari 20 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan tes dalam bentuk essay yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Hasil yang dicapai dari analisis kuantitatif dan kualitatif adalah sebagai berikut: secara kuantitatif terjadi peningkatan hasil belajar murid yang meliputi skor rata-rata hasil belajar murid pada siklus I 56,35 berada pada kategori sedang dengan standar deviasi 17,58 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100 dan pada siklus II skor rata-rata 74,86 berada pada kategori tinggi dengan standar deviasi 13,86 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100. skor rata-rata dari siklus I ke siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Selanjutnya analisis secara kualitatif dalam penelitian ini ditemukan perubahan sikap murid dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas pada pokok bahasan operasi pecahan, semangat dan aktivitas murid dalam mengikuti proses belajar sangat tinggi, perhatian dan kesadaran murid meningkat untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan baik di kelas maupun di rumah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menerapkan metode permainan pada pokok bahasan operasi pecahan sebagian besar murid merasa senang belajar karena merasa dapat berinteraksi dengan teman-teman maupun gurunya.

**Kata Kunci:** *Meningkatkan Hasil Belajar, Metode Permainan, Matematika*

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan jalan utama yang strategis dalam upaya membina dan mengembangkan kualitas dan sumber daya manusia Indonesia. Manusia yang berkualitas merupakan manusia yang amat dibutuhkan untuk mendukung proses pembangunan nasional Bangsa Indonesia. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, bukan hal yang mudah karena pendidikan merupakan suatu sistem yang sangat kompleks.

Dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, peranan pendidikan matematika sangat penting karena matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang mengantarkan manusia berfikir secara logis, analisis dan sistematis. Mata pelajaran yang masih dianggap sulit dan sukar oleh murid adalah matematika baik tingkat SD, SMP, maupun SMA. Berdasarkan informasi yang

diperoleh dari Guru kelas V SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja bahwa kemampuan murid dalam menyelesaikan soal-soal matematika hanya mencapai rata-rata 57,72.

Salah satu yang menentukan berhasilnya pendidikan adalah pelaksana pendidikan yaitu guru. Guru adalah ujung tombak pendidikan, sebab guru secara langsung mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan murid agar menjadi manusia yang cerdas, terampil dan bermoral. Guru harus mempunyai kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik dan pengajar. Sebagai pengajar, paling tidak guru harus menguasai bahan yang diajarkannya dan terampil dalam hal mengajarkannya.

Pada penyajian materi pelajaran kepada peserta didik, pendidik harus memilih metode yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan materi yang diajarkan. Tidak menutup kemungkinan peserta didik mempunyai perasaan kurang senang, kurang bersemangat, gelisah dan hal – hal yang mengarah pada sifat negatif terhadap pelajaran matematika. Operasi pecahan sebagai salah satu pokok bahasan dalam bidang studi matematika tentunya memerlukan metode tersendiri, supaya tujuan kurikuler pengajaran operasi pecahan dapat tercapai. Operasi pecahan merupakan salah satu pokok bahasan yang sulit untuk dimengerti oleh murid, sehingga murid sering kali menjauhi atau malas masuk sekolah bila ada mata pelajaran matematika. Dari kajian yang telah kaji sebelumnya mengenai matematika lebih pada pemahaman siswa terhadap konsep tertentu, kreativitas siswa melalui pendekatan tertentu, meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan tertentu, tetapi belum banyak yang membahas mengenai meningkatkan hasil belajar dengan cara bermain[1]–[3].

Masalah tersebut dapat dipecahkan bila pendidik khususnya yang mengajarkan bidang studi matematika harus bijaksana dan memiliki pengetahuan yang luas, sehingga penyajian operasi pecahan dirancang sebaik-baiknya dengan menggunakan metode permainan yang sifatnya memberikan motivasi kepada peserta didik yang pada akhirnya memberikan kesan kepada peserta didik bahwa matematika tidak perlu dijauhi tetapi mesti didekati karena di dalamnya terdapat muatan-muatan yang dapat memberikan hiburan atau menjadi teman bermain bagi murid-murid, maka ia akan menganggapnya sebagai pelajaran yang mudah, sehingga ia senantiasa mempelajari operasi pecahan kapan dan dimanapun ia berada.

Dari uraian di atas, maka penulis ingin meneliti lebih jauh tentang “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Operasi Pecahan Murid Kelas V SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja Melalui Penerapan Metode Permainan”. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah: “Apakah Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Operasi Pecahan Murid Kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja dapat ditingkatkan Melalui Penerapan Metode Permainan?”

## **B. METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dibagi dari dua siklus. Tahap-tahap pelaksanaannya yaitu : tahap perencanaan, tahap tindakan kelas, tahap observasi dan evaluasi, dan tahap refleksi[4], [5].

### **2. Prosedur Kerja Penelitian**

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut

#### **a. Sumber data.**

Sumber data dari penelitian ini adalah dari murid dan guru.

#### **b. Jenis data.**

Jenis data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang terdiri dari tes hasil belajar dan data dari lembar observasi.

1) Data dari hasil belajar murid diperoleh dari tes yang diberikan kepada murid.

2) Data tentang situasi belajar mengajar diambil pada saat pelaksanaan penelitian dengan menggunakan lembar observasi.

### 3. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

- a. Untuk analisis kuantitatif digunakan statistik deskriptif yaitu skor rata-rata dan persentase karakteristik responden. Selain itu ditentukan pula Standar Deviasi, Tabel frekuensi, Nilai minimum dan maksimum yang murid peroleh.
- b. Untuk analisis kualitatif yang digunakan adalah kategorisasi. Kriteria yang digunakan adalah teknik kategorisasi standar yang diterapkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan tahun 1993 adalah:

**Tabel 1.1: Teknik Kategorisasi Standar [6].**

SKOR	KATEGORI
0 – 34	Sangat rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 - 100	Sangat tinggi

## C. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Pengertian belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti terjadi perubahan pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek yang ada pada diri individu yang sedang belajar, sehingga untuk menangkap isi dan pesan belajar secara maksimal, maka dalam belajar tersebut individu harus mampu menggunakan potensinya pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ada beberapa pandangan tentang belajar diantaranya menurut Slameto berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya[7].

Adapun definisi belajar menurut Sanjaya yaitu, belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan[6], [8]–[11].” Sedangkan belajar menurut Syaiful Bahri adalah “Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi[12]–[14].

Dari beberapa pendapat di atas, maka diperoleh gambaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar, yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku. Perubahan ini bukan karena faktor kebetulan atau tiba-tiba yang terjadi pada diri seseorang tetapi merupakan hasil dan usaha serta pengalaman yang dianggap disengaja.

### 2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan puncak dari proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi karena evaluasi guru. Cara menilai hasil belajar matematika biasanya menggunakan tes. Tujuan dari tes tersebut adalah mengukur hasil belajar yang dicapai murid dalam mempelajari matematika. Disamping itu tes juga dipergunakan untuk menentukan seberapa jauh pemahaman materi yang telah dipelajari karena itu tes dapat digunakan sebagai penilaian diagnostik, formatif, sumatif dan penentuan tingkat pencapaian.

Hasil belajar yang dikemukakan oleh Sudjana bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajar [15]–[20]. Hal-hal yang dipengaruhi hasil belajar adalah:

- a. Intelegensi dan penguasaan anak tentang materi yang akan dipelajari.
- b. Adanya kesempatan yang diberikan oleh anak.
- c. Motivasi.
- d. Usaha yang dilakukan oleh anak.

### 3. Pembelajaran Matematika Melalui Metode Permainan

Menurut Suherman permainan matematika dalam hal ini yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik [21], [22]. Permainan matematika akan menjadi alat yang efektif dalam belajar apabila dipergunakan secara berencana, tujuan pembelajarannya jelas, tepat penggunaannya dan tepat pula waktunya [23].

Agar anak dapat belajar matematika, maka permainan tersebut harus memenuhi syarat-syarat tertentu, diantaranya adalah: menarik, aman, sesuai dengan keadaan anak, sesuai dengan tingkat intelektual anak, bersifat konstruktif, mudah dilakukan, mudah dibuat, mengandung unsur-unsur matematika.

Metode permainan ini bermanfaat karena dapat mengembangkan motivasi intrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, mengembangkan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah, seperti kegiatan mengukur, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya. Menurut Rusefendi metode permainan ini juga lebih menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan murid untuk memahami bahan pelajaran yang disajikan. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai secara tidak langsung [23], [24].

### 4. Materi yang diajarkan

#### a. Uraian Bahan Pengajaran Pecahan

##### 1) Pengertian Pecahan

Pengertian pecahan pada matematika SD dapat didasarkan pada pembagian suatu benda atau himpunan atas beberapa bagian yang sama. Pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari suatu keseluruhan, bagian dari suatu daerah, bagian dari suatu benda atau bagian dari suatu himpunan. Atau pecahan adalah bilangan yang dapat diberi nama  $\frac{a}{b}$  dengan  $a$ ,  $b$  bilangan bulat dan  $a$ ,  $b \neq 0$  serta  $b$  bukan faktor dari  $a$ .

##### 2) Macam – macam Pecahan

(1) **Pecahan Biasa**, yaitu lambang bilangan yang dipergunakan untuk melambangkan bilangan pecah dan rasio (perbandingan).

$$\text{Misal : } \frac{2}{3}, \frac{1}{7}, \frac{1}{4}$$

(2) **Pecahan Campuran**, yaitu bilangan yang terdiri dari bilangan bulat dan pecahan biasa.

$$\text{Misal : } 2\frac{1}{2}, 3\frac{1}{2}, 6\frac{1}{3}$$

(3) **Pecahan Desimal**, yaitu pecahan yang nilainya dinyatakan dalam bentuk desimal dan ditandai dengan tanda koma.

$$\text{Misal: } 0,4 ; 0,03 ; 0,005$$

##### 3) Operasi Hitung Pecahan

Operasi hitung pecahan adalah operasi yang melibatkan pecahan.

- (1) Operasi penjumlahan pecahan
- (2) Pengurangan pecahan

(3) Operasi Perkalian Pecahan

#### 4) Operasi Pembagian Pecahan

(1) Pembagian pecahan dengan bilangan bulat

(2) Pembagian bilangan bulat dengan pecahan

(3) Pembagian pecahan dengan pecahan

### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 1. Hasil Analisis Kuantitatif

##### a) Deskriptif hasil tes siklus I

Hasil analisis deskriptif terhadap skor hasil belajar matematika pokok bahasan operasi pecahan murid kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 1.2: Statistik Skor Hasil Belajar Murid Kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja.**

STATISTIK	NILAI STATISTIK
Jumlah murid	37
Skor ideal	100
Nilai maksimum	90
Nilai minimum	30
Rentang skor	60
Skor rata-rata	56,35
Standar deviasi	17,58

(Sumber: Hasil analisis data)

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) hasil belajar matematika setelah diterapkan metode pembelajaran pada murid kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja adalah 56,35 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100 dan standar deviasi 17,58. Sedangkan secara individual skor yang dicapai murid pada penerapan ini tersebar dari skor terendah 30 dari skor yang terendah yang mungkin dicapai 0 sampai skor yang tertinggi 90 dari skor yang mungkin dicapai 100 dengan rentang skor 60.

Setelah skor murid dikelompokkan dalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi skor dan persentase skor seperti yang ditunjukkan pada tabel pada tabel 4.2 sebagai berikut :

**Tabel 1.3: Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Murid Kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja**

SKOR	KATEGORI	FREKUENSI	(%)
0 – 34	Sangat rendah	6	16,22
35 – 54	Rendah	9	24,32
55 – 64	Sedang	9	24,32
65 – 84	Tinggi	11	29,73
85 – 100	Sangat tinggi	2	5,41
Jumlah		37	100

(Sumber: Hasil analisis data)

Setelah dikategorikan ke dalam skala lima pada tabel; 4.2 maka diperoleh hasil pada siklus I setelah diterapkan permainan bahwa 6 orang atau 16,22 % dari keseluruhan murid berada dalam kategori sangat rendah, 9 orang atau 24,32 % dari keseluruhan murid berada dalam kategori rendah, 9 orang atau 24,32 % dari keseluruhan murid berada dalam kategori sedang, 11 orang atau

29,73 % dari keseluruhan murid berada dalam kategori tinggi, dan 2 orang atau 5,41 % dari keseluruhan murid berada dalam kategori sangat tinggi.

#### b) Deskriptif hasil tes siklus II

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap skor hasil belajar pokok bahasan operasi pecahan murid kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja pada siklus II dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 1.4: Statistik Skor Hasil Belajar Murid Kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja**

STATISTIK	NILAI STATISTIK
Jumlah murid	37
Skor ideal	100
Nilai maksimum	100
Nilai minimum	45
Rentang skor	55
Skor rata-rata	74,86
Standar deviasi	13,86

(Sumber: Hasil analisis data)

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) hasil belajar matematika setelah diterapkan metode pembelajaran pada murid kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja adalah 74,86 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100 dan standar deviasi 13,86 Sedangkan secara individual skor yang dicapai murid pada penerapan ini tersebar dari skor terendah 45 dari skor yang terendah yang mungkin dicapai 0 sampai skor yang tertinggi 100 dari skor yang mungkin dicapai 100 dengan rentang skor 55. Setelah skor murid dikelompokkan dalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi skor dan persentase skor seperti yang ditunjukkan pada tabel pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 1.5: Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Murid Kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja**

SKOR	KATEGORI	FREKUENSI	(%)
0 – 34	Sangat rendah	0	0
35 – 54	Rendah	2	5,41
55 – 64	Sedang	5	13,51
65 – 84	Tinggi	20	54,05
85 – 100	Sangat tinggi	10	27,03
jumlah		37	100

(Sumber: Hasil analisis data)

Pada tabel diatas ditunjukkan bahwa tidak ada murid berada dalam kategori sangat rendah, 2 orang atau 5,41 % dari keseluruhan murid berada dalam kategori rendah, 5 orang atau 13,51 % dari keseluruhan murid berada dalam kategori sedang, 20 orang atau 54,05 % dari keseluruhan murid berada dalam kategori tinggi, dan 10 orang atau 27,03 % dari keseluruhan murid berada dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis siklus I dan siklus II setelah diterapkan metode permainan pada pokok bahasan operasi pecahan, menunjukkan peningkatan hasil belajar pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.6: Peningkatan Hasil Belajar Murid Pokok Bahasan Operasi Pecahan pada Siklus II.**

TES	SKOR TERENDAH	SKOR TERTINGGI	SKOR RATA-RATA	KATEGORI
Siklus I	30	90	56,35	Sedang
siklus II	45	100	74,86	tinggi

(Sumber: Hasil analisis data)

## 2. Hasil Analisis Kualitatif

### a. Perubahan sikap murid

#### 1) Siklus I

Selama penelitian pada siklus I tercatat sejumlah perubahan yang terjadi pada sikap murid pada materi pelajaran yang diberikan. Perubahan tersebut merupakan data kualitatif yang diperoleh pada lembar observasi selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Hasil pengamatan yang diperoleh yaitu;

- Murid yang hadir pada proses pembelajaran 91,89 % dari 37 murid.
- Murid yang mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dimengerti 3,6 % dari 37 murid.
- Murid yang menjawab pertanyaan guru sebesar 6,31 % dari 37 murid.
- Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan sebesar 8,11 % dari 37 murid.
- Murid yang mengerjakan tugas atau PR sebesar 83,78 % dari 37 murid.
- Murid yang tidak aktif mengerjakan tugas atau PR sebesar 16,22 % dari 37 murid.

Adapun penyebab ketidakhadiran murid dalam mengikuti pelajaran di kelas karena malas, sakit dan izin. Selain itu masih Banyak murid yang masih malu bertanya jika ada materi yang tidak dimengerti dan yang tidak mengerti mengerjakan tugas atau PR rata-rata beralasan lupa dan tidak tulis soal.

#### 2) Siklus II

Pada siklus II tercatat sejumlah perubahan yang terjadi pada murid Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh yaitu:

- Murid yang hadir pada proses pembelajaran 94,49 % dari 37 murid.
- Murid yang mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dimengerti 14,41 % dari 37 murid.
- Murid yang menjawab pertanyaan guru sebesar 16,22 % dari 37 murid.
- Murid yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan sebesar 3,6 % dari 37 murid.
- Murid yang mengerjakan tugas atau PR sebesar 91,89 % dari 37 murid.
- Murid yang tidak aktif mengerjakan tugas atau PR sebesar 8,11 % dari 37 murid.

Meningkatnya keaktifan murid dalam mengikuti materi pelajaran operasi pecahan pada siklus II, karena kendala-kendala yang terjadi pada siklus I telah diadakan perbaikan, sehingga tercipta proses belajar mengajar yang menyenangkan. Murid yang malas belajar sudah berkurang, dengan metode permainan yang diterapkan murid berusaha memahami pelajaran tanpa merasa tegang dan terpaksa, dan tidak malu lagi bertanya serta berusaha untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

### b. Refleksi terhadap pelaksanaan tindakan dalam proses belajar mengajar.

#### 1) Refleksi siklus I

Pada siklus I pada pertemuan I terlihat murid tidak tertarik dengan materi yang diajarkan. Umumnya murid hanya mendengar dan mencatat materi yang diajarkan dan apabila diberikan soal cenderung yang naik ke papan tulis adalah murid yang pintar sementara murid yang lain kebanyakan diam. Begitupun keaktifan murid dalam mengajukan PR sangat minim, Banyak diantaranya mereka beralasan malas, lupa dan tidak tau sehingga mereka kelihatan belum mampu mengikuti atau menerima pelajaran yang disajikan oleh guru.

Pada pertemuan-pertemuan selanjutnya murid kelihatan mempunyai semangat belajar dan memperhatikan setiap materi yang berlangsung dan berusaha memahaminya. Hal ini ditandai dengan murid yang memperhatikan dengan menjawab pertanyaan guru mencapai 6,31 % dan murid mengajarkan tugas atau PR mencapai 83,78 %.

## 2) Refleksi siklus II

Pada siklus II terlihat adanya peningkatan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat pada kehadiran murid dalam proses belajar mengajar meningkat menjadi 95,49 %, murid yang bertanya meningkat menjadi 14,41%, begitupun murid yang mengerjakan tugas PR meningkat menjadi 91,89%. Serta kurangnya murid yang mengganggu temannya yang sedang belajar.

Berdasarkan hasil belajar siklus II mengalami peningkatan belajar dibandingkan dengan siklus II. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada siklus II proses belajar mengajar pada pokok bahasan operasi pecahan melalui penerapan metode permainan mengalami peningkatan.

## B. Pembahasan

Dari analisis kuantitatif dan kualitatif, terlihat bahwa pada pelaksanaan pembelajaran operasi pecahan melalui metode permainan dapat memberikan perubahan pada murid. Selain terjadi peningkatan kemampuan mengoperasikan pecahan dari siklus I ke siklus II juga terjadi perubahan sikap murid dari siklus I ke siklus II yang menunjukkan bahwa murid memiliki kemauan, minat serta motivasi untuk mengikuti pelajaran matematika, khususnya pokok bahasan operasi pecahan. Selain itu, perhatian murid pada proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, yaitu semakin banyaknya murid yang memperhatikan penekanan suatu materi, yang mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dimengerti dan menjawab pertanyaan yang diajukan serta aktif dalam kesadaran pada diri murid untuk mengerjakan PR atau tugas yang diberikan.

Selain hal tersebut, dari hasil tes yang diberikan pada tiap siklus terlihat bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata dari siklus I ke siklus II, yaitu 56,35 menjadi 74,86. hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada pokok bahasan operasi pecahan melalui metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja.

Sedangkan jika dilihat dari observasi yang dilakukan terhadap murid yang kemudian dianalisis hasil refleksi murid maka dapat disimpulkan bahwa pada umumnya murid berkomentar bahwa mereka senang dengan pelajaran matematika pada pokok bahasan operasi pecahan.

## E. SIMPULAN

Dari hasil analisis kuantitatif dan kualitatif serta pembahasan dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa hasil belajar matematika pokok bahasan operasi pecahan murid kelas IV SDN 131 Balombong Kabupaten Tana Toraja mengalami peningkatan setelah diadakan pembelajaran melalui penerapan metode permainan selama dua siklus. Hal ini dapat dilihat dari:

1. Hasil belajar matematika murid setelah pembelajaran melalui metode permainan pada siklus I berada dalam kategori “sedang” dengan skor rata-rata 56,35 dari skor tertinggi 90 dan skor terendah 30 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100 dengan standar deviasi 17,58.
2. Hasil belajar matematika murid setelah pembelajaran melalui metode permainan pada siklus II berada dalam kategori “tinggi” dengan skor rata-rata 74,86 dari skor tertinggi 100 dan skor terendah 45 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100 dengan standar deviasi 13,86..
3. Adanya peningkatan hasil belajar pokok bahasan operasi pecahan dari kategori sedang ke kategori tinggi yaitu dari skor rata-rata 56,35 dengan standar deviasi 17,58 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100 pada siklus I meningkat pada siklus II dengan skor rata-rata 74,86 dengan standar deviasi 13,86 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ansar, “Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Volume Balok dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Kelas V SD Negeri 212 Bontobangun Kabupaten Bulukumba,” *J. Pemikir. DAN Pengemb. Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 30–42, 2019.
- [2] E. Ramba, “Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan SAVI (Somatis, Auditory, Visual dan Intelektual) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Rantepao Kabupaten Toraja Utara,” *J. Pemikir. DAN Pengemb. Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 117–129, 2019.
- [3] P. Paembonan, “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dengan Pendekatan Problem Posing pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rantepao,” *J. Pemikir. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 104–113, 2019.
- [4] S. Kemmis and R. McTaggart, *Participatory action research: Communicative action and the public sphere*. Sage Publications Ltd, 2005.
- [5] G. Mettetal, “The what, why and how of classroom action research,” *J. Scholarsb. Teach. Learn.*, pp. 6–13, 2002.
- [6] W. Sanjaya, “Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan,” 2006.
- [7] Slameto, *Evaluasi pendidikan*. Penerbit Bumi Aksara, 1988.
- [8] W. Sanjaya, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana, 2015.
- [9] A. Geranmayeh, “Organizational learning through interactive planning: Design of learning systems for ideal-seeking organizations.,” 1993.
- [10] A. Hamilton, N. Trodd, X. Zhang, T. Fernando, and K. Watson, “Learning through visual systems to enhance the urban planning process,” *Environ. Plan. B Plan. Des.*, vol. 28, no. 6, pp. 833–845, 2001.
- [11] A. J. Romiszowski, *Designing instructional systems: Decision making in course planning and curriculum design*. Routledge, 2016.
- [12] D. S. Bahri, “Prestasi belajar dan kompetensi guru,” *Surabaya Usaha Nas.*, 1994.
- [13] B. D. Syaiful, “Psikologi belajar,” *Jakarta: Rineka Cipta*, 2002.
- [14] B. D. Syaiful and Z. Aswan, “Strategi belajar mengajar,” *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006.
- [15] N. Sudjana and R. Ibrahim, *Penelitian dan penilaian pendidikan*. Sinar Baru, Bandung, 1989.
- [16] N. Sudjana and A. Rivai, “Media pengajaran,” *Bandung sinar baru Algensindo*, 2010.
- [17] N. Sudjana and H. Suryana, *Cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar*. Sinar Baru, 1989.
- [18] P. Black and D. Wiliam, “‘In praise of educational research’: Formative assessment,” *Br. Educ. Res. J.*, vol. 29, no. 5, pp. 623–637, 2003.
- [19] A. Lareau and E. B. Weininger, “Cultural capital in educational research: A critical assessment,” *Theory Soc.*, vol. 32, no. 5–6, pp. 567–606, 2003.
- [20] J. Gardner, *Assesment and learning*. Sage, 2012.
- [21] E. Suherman, “Strategi pembelajaran matematika kontemporer,” *Bandung Jica*, 2003.
- [22] E. Suherman, “Evaluasi pembelajaran matematika,” *Bandung JICA UPI*, 2003.
- [23] E. T. Rusefendi, “Pengantar Kepada Guru Pengembangan dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA.” Bandung: Transito, 1991.
- [24] E. T. Rusefendi, “Materi Pokok Pendidikan.” Jakarta: Depdikbud, 1992.

