

## Metode Bermain Berbantuan Media Manipulatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD

Sri Wahyuni

SDN Blimbing 3-Jl. Candi Kidal No. 3, Blimbing-Kota Malang  
E-mail: wahyuni4468@ymail.com

**Abstract:** The present study is which aims at describing the implementation of playing method with the use of manipulative media in learning addition which can increase the learning motivation and outcome. The study applied classroom action research consisting of two cycles and was carried out in Class II A of Public Elementary School (SDN) Blimbing 3, Malang, East Java Province. In cycle I, the students were invited to play “*Nilai Huruf*”, while in cycle II they played “*Acak Bilangan*”. The process of doing and calculating the results of addition were done by employing media-assisted of stick ice cream and plastic glass. The findings show that the strategy which can increase the students’ learning motivation and outcome was conducted with step (1) forming a play group, (2) explain the steps of activities, (3) provide a task/challenge with worksheets and media group play, (4) complete the task, (5) present work, (6) discussion of the work. The instructional process was carried out very well and student-centered learning was applied, meaning that the students are involved in the learning process, feel more excited, more actively participate, easily understand the lessons, and feel much appreciated.

**Key Words:** playing method, manipulative media, learning motivation, learning outcome

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain berbantuan media manipulatif dalam pembelajaran penjumlahan yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dua siklus, dengan latar kelas II A SDN Blimbing 3 Malang. Tindakan pada siklus I bermain “*Nilai Huruf*” dan siklus II bermain “*Acak bilangan*”, yang berbantuan media manipulatif berupa *stick ice cream* dan gelas plastik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain berbantuan media manipulatif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dilakukan dengan langkah (1) membentuk kelompok bermain, (2) menjelaskan langkah kegiatan, (3) memberikan tugas/tantangan dengan lembar kerja kelompok dan media bermain, (4) menyelesaikan tugas, (5) mempresentasikan hasil kerja, (6) pembahasan hasil kerja. Kegiatan dapat dilakukan dengan sangat baik, terpusat pada siswa. Siswa dapat terlibat langsung, menjadi bersemangat, lebih aktif dan mudah memahami materi, serta merasa dihargai dan senang. Motivasi belajar siswa meningkat sangat tinggi dan hasil belajar juga meningkat.

**Kata kunci:** metode bermain, media manipulatif, motivasi belajar, hasil belajar

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik (siswa) dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Per-

mendikbud, 2013). Penyelenggaraan tersebut dilakukan secara terencana dan teratur sebagaimana tertuang dalam kurikulum. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran muatan dalam kurikulum pendidikan dasar.

Berhitung dalam matematika merupakan salah satu aspek yang penting untuk dibelajarkan. Pembelajaran matematika (berhitung) di sekolah dasar (SD) menjadi landasan pelaksanaan pembelajaran di

jenjang selanjutnya. Tujuan dibelajarkannya di SD adalah untuk membekali pengetahuan dan keterampilan berhitung di jenjang lanjutan. Hudoyo (2005) menyatakan bahwa pembelajaran matematika di SD merupakan alat utama untuk melatih berpikir yang jelas, tepat, dan teliti sebagai modal untuk kelanjutan di jenjang lanjut dan berguna bagi kehidupan siswa. Dalam membelajarkannya diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menguatkan pemahaman dan kebermaknaan bagi siswa.

Guru sebagai tenaga profesional bertanggung jawab atas pelaksanaan pembelajaran tersebut. Guru sebagai perekayasa pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006), harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif. Guru berperan sebagai penggerak dan penguat motivasi belajar siswa. Guru dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya mengetahui karakteristik mata pelajaran dan siswa yang akan dibelajarkan, sehingga dapat mengelola pembelajaran dengan strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian permasalahan yang muncul dapat diminimalkan.

Karakteristik mata pelajaran matematika, menurut para ahli (dalam Suherman, 2001) bahwa matematika merupakan bahasa simbol, numerik, ilmu yang abstrak, dan merupakan aktivitas manusia. Hal ini yang perlu dicermati guru dalam membelajarkan matematika di SD pada siswa kelas awal. Guru agar dapat mengupayakan cara pembelajaran yang dapat mengkonkretkannya, mengaitkan dengan situasi kehidupan siswa, dan melibatkan siswa secara langsung agar siswa memiliki pengalaman sehingga bermakna bagi kehidupannya.

Karakteristik siswa SD kelas awal (kelas I, II, III), umumnya berada pada rentang usia 6-9 tahun. Menurut teori perkembangan oleh para ahli dalam (Kartono, 2007) bahwa pada usia ini berada pada fase operasional konkrit atau masa sekolah. Ciri karakteristik pada fase ini siswa suka mencoba-coba, dorongan keingintahuan yang tinggi, dan senang bermain. Pada masa ini siswa sudah menunjukkan kemampuannya untuk bersosialisasi, mengenal arti prestasi, berpikir logis yang didasarkan pada objek nyata, dan masa untuk berlatih, sehingga siswa senang jika bermain, berkelompok melakukan sesuatu untuk memperoleh sesuatu atau prestasi.

Penerapan pembelajaran matematika yang terjadi sampai saat ini umumnya masih dilakukan secara formal/kaku. Pembelajaran diawali dengan penyampaian materi oleh guru, yang diselingi dengan tanya jawab dan diakhiri dengan tugas menyelesaikan soal latihan. Pembelajaran terpusat pada guru (*Teacher*

*Centered*), masih berorientasi pada buku cetak dan Lembar Kumpulan Soal (LKS) yang bukan buatan guru sendiri. Siswa lebih berperan sebagai penerima informasi.

Dampak yang terjadi dari cara pembelajaran tersebut menjadikan siswa kurang bersemangat. Siswa menjadi enggan untuk ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Pemahaman siswa sulit diketahui, karena tidak mau/berani bertanya/berpendapat. Ketika diberikan soal latihan yang terjadi siswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikannya, sehingga tidak dapat tepat waktu bahkan tidak dapat mengerjakannya. Kondisi yang demikian berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diperoleh cenderung kurang dari kriteria minimal yang diharapkan. Pembelajaran matematika hendaknya diberikan dengan rasa senang dan bermakna.

Proses pembelajaran dan permasalahan tersebut juga terjadi di SDN Blimbing 3 Malang, pada kelas II A. Menurut hasil observasi terhadap proses pembelajaran menunjukkan kegiatan yang demikian. Siswa terlihat diam, serius mendengarkan penjelasan guru, duduk di tempat duduknya dengan tertib dan rapi. Mereka mengikuti pembelajaran dengan seksama, tertib, dan disiplin mentaati aturan yang telah disepakati. Siswa tampak kurang terlibat dalam pembelajaran. Hanya ada beberapa siswa yang angkat tangan untuk menjawab ketika ada pertanyaan dari guru.

Siswa mulai terlihat beraktivitas setelah guru memberi tugas untuk menyelesaikan soal di buku LKS dengan serius. Ada beberapa siswa yang minta izin ke belakang. Ada juga siswa yang sudah berani keluar bangku melihat-lihat milik teman. Guru menyelesaikan tugas yang lain (administrasi kelas dan mengoreksi pekerjaan siswa/PR) ketika siswa mengerjakan tugas. Sesekali guru menjawab jika ada siswa bertanya, tidak berkeliling memantau siswa bekerja/belajar.

Siswa mengumpulkan pekerjaan jika telah menyelesaikan pekerjaan. Hasil pekerjaan dikumpulkan untuk diperiksa guru sendiri, tidak dibahas bersama. Menurut catatan dalam buku rekap nilai, diketahui bahwa hasil belajar siswa rata-rata masih di bawah kriteria minimal yang ditetapkan. Hal ini menjadi salah satu penambah permasalahan yang terjadi di kelas

Berdasarkan uraian dan berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka diperlukan strategi pemecahannya. Strategi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung, membawa siswa pada kondisi konkret, mengajak siswa untuk berpikir kritis, logis, dan reflektif, serta menyenangkan. Jika pembel-

ajaran dilakukan dengan cara yang demikian siswa akan mengoptimalkan segala potensinya untuk menguasai materi yang dipelajari. Ambarita (2006:60) berpendapat bahwa belajar dengan menyenangkan, akan membawa siswa mengoptimalkan seluruh potensinya untuk menaklukkan objek belajar yang dihadapi, sehingga hasilnya dapat dicapai secara optimal. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara bermain. Agar siswa dapat memahami matematika secara konkret dilakukan dengan bantuan media pembelajaran.

Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode bermain berbantuan media. Media yang digunakan adalah media yang dapat dimanipulasi siswa, yaitu bahan yang dapat diotak-atik menggunakan tangan siswa secara langsung. Media yang dapat membantu mengkonkretkan konsep materi, sehingga siswa terbantu untuk dapat memahaminya. Penerapan metode bermain berbantuan media manipulatif dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pemilihan kegiatan ini mengacu pada pendapat beberapa ahli yang menyatakan bahwa betapa pentingnya bermain bagi anak. Bermain adalah dunia anak (Pitadjeng, 2006:95). Laurence Tecik (dalam Depdiknas, 2006) juga menyatakan bahwa bermain merupakan alat belajar dan kebutuhan anak.

Pendukung pemilihan tindakan yaitu hasil penelitian oleh beberapa ahli yang tergabung dalam *National Council of Teacher of Mathematic* (NCTM) yaitu (Jacobs dan Rebecca, 2009; David and Phyllis, 2009; Thomas, dkk. 2011; Legnard dan Austin, 2012; dan Dunne, M. 2013), yang menggunakan model dan metode dalam pembelajaran matematika yang efektif dan bermanfaat untuk kelas awal.

Menurut Jacob and Rebecca (2009) bahwa dengan permainan kartu jawaban siswa akan mudah memahami konsep penjumlahan. David and Phyllis, (2009) dengan menuliskan cerita pengalaman sendiri, mengatasi masalah temannya dalam berbagai cara, siswa akan memperoleh pengalaman berharga dalam memecahkan permasalahan matematika. Legnard dan Austin (2012) menyatakan bahwa tantangan permainan dapat membangun pemahaman konsep dasar dan kefasihan menghitung, siswa terlibat dalam matematika dan mengambil manfaat dalam pembelajaran mereka. Dunne (2013) mengatakan bahwa dengan memberikan kebebasan siswa menyelesaikan tugas/tantangan, dengan menunggu waktu-waktu siswa untuk berpikir menjelaskan, dapat memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan strategi mereka sendiri dan solusi yang kreatif.

Penggunaan media merujuk pada pendapat Setyosari dan Sihkabuden (2005) yang menyatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk mengubah objek matematika yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret atau yang awalnya teoritis menjadi praktis. Didukung dengan hasil penelitian para ahli yaitu (Rebecca dan Paulette, 2010; Embrey dan Murray, 2011; Diana dan Joan, 2011) dengan strategi masing-masing. Rebecca dan Paulette (2010), pembelajaran dengan menyusun potongan kertas bangun datar dapat membantu siswa memilah bentuk dan memecahkan teka-teki, mengembangkan dan memajukan pemikiran geometrisnya, dan pemahaman sekaligus mempromosikan komunikasi matematika. Menurut Embrey dan Murray (2011) bahwa dengan menyusun kertas dapat mengembangkan pemahaman konsep geometri siswa. Diana dan Joan (2011) menyampaikan bahwa dengan *block play* siswa dapat mengembangkan pemahaman penalaran, pola pemahaman, dan strategi pemecahan masalah yang mereka hadapi. Diyakini bahwa penerapan metode bermain berbantuan media manipulatif dapat memotivasi siswa dan membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan bersiklus (Kemmis dan Taggart, 1988). Tiap siklus dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, dan refleksi. Tindakan dilaksanakan melalui dua siklus. Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas II A SDN Blimbing 3 Malang tahun pelajaran 2013/2014 berjumlah 33 siswa. Dari 33 siswa tersebut terdiri 14 siswa laki dan 19 siswa perempuan.

Dilakukan kolaborasi dengan teman sejawat dan dibantu tiga orang observer/pengamat. Tugas pengamat yaitu melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap kegiatan dalam pelaksanaan tindakan. Kegiatan yang diamati yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru, siswa, maupun keterlaksanaan perbaikan sebagai sumber data. Informasi yang diterima selama proses pembelajaran direkam dalam lembar pedoman pengamatan, lembar catatan lapangan, kamera, dan daftar rekap nilai tes. Selanjutnya dihimpun sebagai data yang akan diolah, dianalisis, dan disimpulkan untuk memperoleh deskripsi yang jelas.

**HASIL**

**Siklus I**

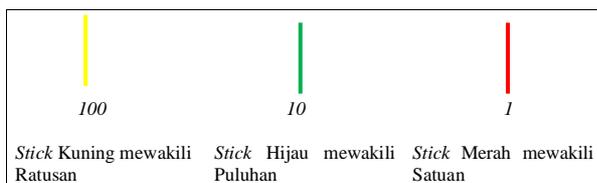
Perencanaan tindakan disusun meliputi: penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Kelompok, Lembar Tugas Individu, dan penyiapan media bantu. RPP dirancang sesuai dengan langkah penerapan metode bermain berbantuan media manipulatif yang dilakukan. Siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan menerapkan metode bermain “Nilai Huruf” berbantuan media *stick ice cream* dan gelas plastik. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media bantu yaitu *stick ice cream* dan gelas plastik. Penggunaan media *stick ice cream* dan gelas plastik adalah sebagai berikut. (1) Mengambil *stick* sesuai besar bilangan yang diwakili dengan warna (Gambar 1). (2) Memasukkan *stick* ke dalam gelas plastik sesuai nilai tempat bilangan (Gambar 2). (3) Menggabungkan *stick* ke dalam gelas plastik yang senilai (Gambar 3). (4) Menghitung hasil penggabungan (Gambar 4).

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan bermain “Nilai Huruf”. Kegiatan dilakukan dengan langkah sebagai berikut.

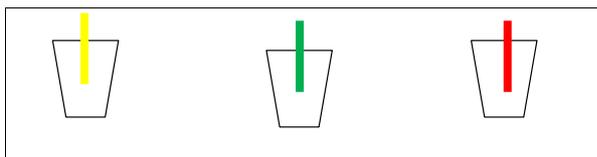
(1) Menentukan huruf (dengan mengamati dan mengidentifikasi nama/bagian utama tumbuhan dan hewan); Contoh: BUNGA, SEMUT.

(2) Menuliskan bilangan sebagai nilai huruf (sesuai dengan daftar nilai huruf) (Tabel 1); Contoh: B=20, U=100, N=100, G=50, dan A=100.

(3) Menuliskan kalimat/model penjumlahan dari bilangan yang ada; Contoh:  $20 + 100 + 100 + 50 + 100$ .



**Gambar 1. Langkah ke-1 Penggunaan Media *Stick Ice Cream* dan Gelas Plastik**



**Gambar 2. Langkah ke-2 Penggunaan Media *Stick Ice Cream* dan Gelas Plastik**

(4) Melakukan penjumlahan dengan cara pengelompokan; Contoh:

$$20 + 100 + 100 + 50 + 100 =$$

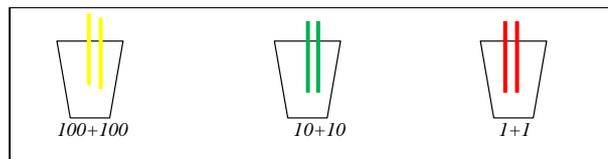
$$(100 + 100 + 100) + (20 + 50) =$$

$$300 + 70 = ..$$

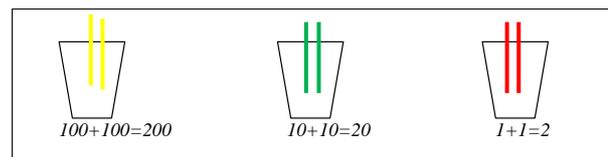
(5) Mengitung hasil penjumlahan dengan bantuan media (Gambar 5); Contoh: 100=1 *stick* kuning; 20=2 *stick* hijau; 1=1 *stick* merah.

Data yang direkam dalam tindakan ini meliputi peningkatan proses pembelajaran yang terkait dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran meliputi kegiatan yang dilakukan guru dan siswa (keaktifan), dan hasil belajar siswa. Peningkatan proses pembelajaran direkam melalui kegiatan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, dan kamera. Hasil belajar siswa diperoleh melalui tugas individu (tes) akhir siklus.

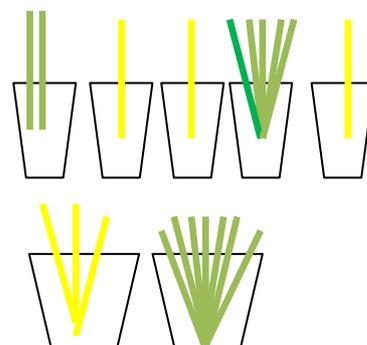
Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan sangat baik. Pembelajaran menonjolkan keterlibatan siswa. Keterlibatan tersebut menjadikan keaktifan, semangat, kerjasama, dan motivasi siswa sangat tampak. Siswa



**Gambar 3. Langkah ke-3 Penggunaan Media *Stick Ice Cream* dan Gelas Plastik**



**Gambar 4. Langkah ke-4 Penggunaan Media *Stick Ice Cream* dan Gelas Plastik**



**Gambar 5. Hasil Penjumlahan dengan Bantuan Media**

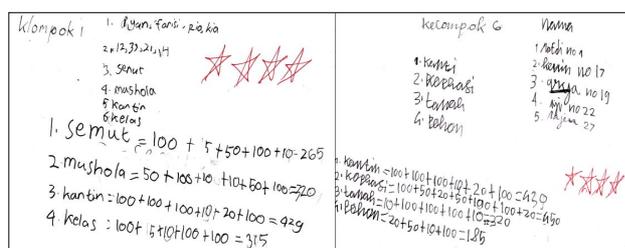
Tabel 1. Daftar Nilai Huruf

Huruf	Nilai	Huruf	Nilai
A	100	N	100
B	20	O	50
C	10	P	20
D	50	Q	5
E	5	R	50
F	10	S	10
G	50	T	10
H	10	U	100
I	20	V	10
J	100	W	20
K	10	X	20
L	10	Y	50
M	50	Z	5

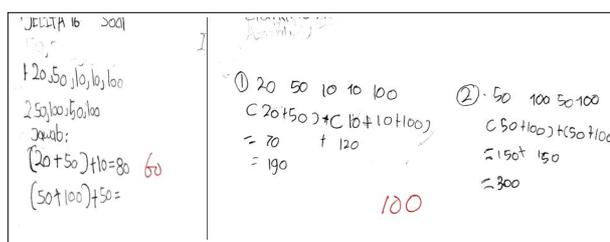
Sumber: Modifikasi dari Dabell (2009)

Tabel 2. Data Hasil Observasi Tindakan pada Guru dan Siswa Siklus I

No	Aspek Observasi	Skor Penilaian			Rata-rata Skor	Nilai	Keterangan
		P 1	P 2	P 3			
1.	Keterlaksanaan Tindakan	3.9	4.4	4.4	4.2	84	Sangat Baik
2.	Keaktifan Siswa	3.8	4.0	4.2	4.0	80	Sangat Aktif
3.	Motivasi Siswa	4.0	4.0	4.3	4.1	82	Sangat Tinggi



Gambar 6. Contoh Hasil Kerja Kelompok



Gambar 7. Contoh Hasil Belajar Siswa

dapat melaksanakan kegiatan sesuai dengan langkah kegiatan yang disusun dengan lancar. Siswa dapat terbantu dalam memahami materi yang diberikan dengan lebih mudah. Siswa dapat memunculkan ide kreatifnya dengan keberaniannya bertanya, berpendapat, dan mengatur jalannya kerja kelompok, serta hasil kerja yang variatif. Siswa tampak memberanikan diri untuk mempresentasikan hasil kerjanya di hadapan teman. Keberanian siswa masih terlihat belum optimal, masih ada kecanggungan dan keraguan. Contoh hasil kerja kelompok seperti pada Gambar 6.

Hasil pengamatan terhadap motivasi siswa menunjukkan bahwa ada perubahan sikap yang sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keaktifannya dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa dengan diberikannya kesempatan untuk terlibat, dapat menunjukkan sikap kemauan dan mendorong dirinya untuk dapat melakukannya. Perubahan

sikap tersebut sangat tampak dalam setiap pertemuan hingga akhir siklus. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat dalam Tabel 2.

Hasil belajar siswa direkam dalam daftar rekap nilai. Nilai diperoleh setelah siswa melakukan kegiatan tes individu (evaluasi) pada akhir siklus. Contoh hasil belajar siswa dapat dilihat dalam Gambar 7.

Hasil analisis menunjukkan nilai tertinggi yang dicapai adalah 100 dan terendah 60. Rendahnya nilai yang dicapai oleh beberapa siswa berbeda-beda penyebabnya. Ada yang belum selesai, kurang benar caranya, dan kurang tepat hasilnya. Frekuensi pencapaian nilai ketuntasan dapat dilihat dalam Tabel 3.

Data dalam Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata siswa mencapai nilai 87. Artinya rata-rata nilai mengalami peningkatan dengan yang cukup baik dan sudah mencapai nilai standar minimal yang diharapkan. Siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 26 orang atau telah mencapai 79%. Pe-

ningkatan yang dicapai pada siklus ini sudah mencapai kategori cukup tinggi. Peningkatan ini masih belum sesuai dengan ketetapan minimal yaitu sekurang-kurangnya mencapai 80%. Tindakan pelaksanaannya dilanjutkan pada siklus II.

**Siklus II**

Perencanaan tindakan disusun meliputi: penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Kelompok, Lembar Tugas Individu, dan penyiapan media bantu. RPP dirancang dengan langkah penerapan metode bermain berbantuan media manipulatif untuk memperbaiki kelemahan yang terjadi pada siklus I. Siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan menerapkan metode bermain dengan permainan “Acak Bilangan” berbantuan media *stick ice cream* dan gelas plastik. Kegiatan dilakukan dengan langkah sebagai berikut.

(1) Mengambil 2 atau 3 kartu bilangan secara acak dua kali seperti ditunjukkan Gambar 8.

(2) Menuliskan bilangan sesuai pada kartu yang diambil; Contoh: 132 dan 123.

(3) Menuliskan kalimat/model penjumlahan dari bilangan yang ada.

Contoh: 132  

$$\begin{array}{r} 123 \\ + \\ \hline \end{array}$$

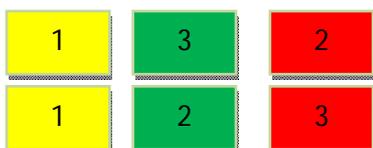
(4) Melakukan penjumlahan dengan cara bersusun.

Contoh: 132  

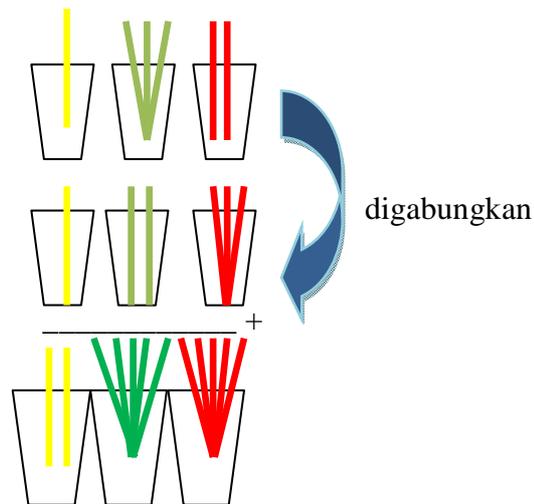
$$\begin{array}{r} 123 \\ + \\ \hline \dots \end{array}$$

(5) Menghitung hasil penjumlahan dengan bantuan media (Gambar 9).

Proses pembelajaran siklus II ini dapat terlaksana dengan sangat baik. Menurut penuturan siswa, bahwa pembelajaran lebih menyenangkan, lebih mudah dilakukan, lebih disukai. Siswa lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan. Lebih menarik dan tertantang ketika dalam kegiatan dilakukan dengan membuat soal cerita. Siswa tampak lebih bersemangat dan antusias melaksanakannya. Hasil tindakan yang diperoleh menunjukkan ada peningkatan/perubahan yang lebih baik. Siswa lebih bersemangat, terli-



**Gambar 8. Kartu Bilangan**



**Gambar 9. Hasil Penjumlahan dengan Bantuan Media**

bat, dan sangat aktif melaksanakan kegiatan. Hasil peningkatan yang diperoleh dari pengamatan ditunjukkan dalam Tabel 4.

Data hasil belajar Siklus II, setelah dilakukan tes hasil belajar pada akhir siklus II, nilai yang diperoleh siswa dapat diketahui dalam Tabel 5.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa siswa yang telah tuntas ada 30 siswa atau 91% siswa secara klasikal dinyatakan tuntas. Terdapat 1 siswa atau 3% dari jumlah siswa yang mengikuti tes belum dapat menuntaskan materi penjumlahan. Dua siswa yang lain tidak mengikuti tes karena tidak hadir (sakit). Nilai rata-rata kelas mencapai 93. Ini menunjukkan kenaikan yang tinggi bila dibandingkan dengan sebelum tindakan.

**PEMBAHASAN**

Hal yang menjadi fokus pembahasan dalam tindakan penelitian ini adalah penerapan metode bermain berbantuan media manipulatif dalam pembelajaran penjumlahan yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode bermain merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membelajarkan siswa. Menurut Suherman, dkk. (2001:169-186) metode bermain, yaitu jenis permainan yang menggembirakan, mengandung permasalahan matematika yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran matematika dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Penerapan metode bermain yang dilakukan dapat mencerminkan segala aktivitas yang menyangkut ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Ketiga ranah

**Tabel 3. Perbandingan Nilai Ketuntasan Pra Tindakan dengan Tindakan Siklus I**

Waktu Kegiatan	Nilai Rata-rata	Frekwensi Ketuntasan	Persentase (%)	Ketuntasan	Keterangan
Pra Tindakan	76	20	61	Belum Tuntas	-
Tindakan/Siklus I	87	26	79	Tuntas	Meningkat sebesar 46%

**Tabel 4. Data Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus II**

No	Aspek yang Diobservasi	Skor Penilaian			Rata-rata Skor	Nilai	Keterangan
		P I	P II	P III			
1.	Keterlaksanaan Tindakan	4.8	4.8	4.9	4.8	96	Sangat Baik
2.	Keaktifan Siswa	4.5	4.5	4.5	4.5	90	Sangat Aktif
3.	Motivasi Siswa	4.6	4.6	4.6	4.6	92	Sangat Tinggi

**Tabel 5. Data Nilai Hasil Belajar Siklus II**

Nilai	Frekwensi	Persentase/%	Keterangan
78-100	30	91%	Tuntas
< 78	1	3%	Belum Tuntas
...	2	6%	Tidak mengikuti tes (sakit)
Nilai rata-rata kelas 93			

ini saling bersinergi dan saling terkait, dalam pembelajaran. Pembelajaran penjumlahan yang menerapkan metode bermain pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan permainan. “Nilai Huruf” pada siklus I dan “Acak Bilangan” pada siklus II.

Media manipulatif merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Sesuai dengan fungsi media yang disampaikan Muhsetyo (2007) yang menyatakan bahwa bahan manipulatif merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Penggunaannya didasarkan pertimbangan kebutuhan dan kriteria serta keterkaitan dengan materi ajar. Lingkungan, gambar tumbuhan dan hewan, LKK, bentuk permainan yang menjadi sumber materi. *Stick Ice Cream* dan gelas plastik sebagai media bantuannya.

Penerapan metode bermain berbantuan media manipulatif dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus terjadi tiga kali pertemuan. Tiap pertemuan dilakukan dengan tahapan pembelajaran awal, inti, dan akhir. Kegiatan yang dilakukan pada tindakan siklus I yaitu bermain “Nilai Huruf”. Pertama, siswa menentukan huruf dengan mengamati lingkungan (halaman) sekolah, kemudian mengidentifikasi apa saja yang ada di halaman sekolah. Huruf yang didapat dari hasil pengamatan dan identifikasi kemudian dicocokkan dengan bilangan yang terdapat dalam daftar nilai huruf yang telah dirancang. Nilai tersebut digunakan sebagai suku penjumlahan, yang selanjut-

nya ditulis, dilakukan penjumlahan, dan menghitung hasil dari penjumlahan tersebut.

Kegiatan ini menghubungkan mata pelajaran matematika dengan mata pelajaran lain yang dikaitkan dengan tema. Pada pembelajaran ini tema yang diambil adalah lingkungan. Kaitan tema dalam mata pelajaran matematika dengan mata pelajaran lain dapat dilakukan. Hal ini sesuai dengan kurikulum (KTSP, 2006) bahwa kelas II menggunakan pembelajaran tematik yang memadukan mata pelajaran dengan tema terkait. Trianto (2007) juga menyatakan bahwa tema pembelajaran dapat dikaitkan antar disiplin ilmu dalam pembelajaran tematik (terpadu). Dalam mata pelajaran PKn terdapat materi lingkungan alam yang perlu dipelajari. Termasuk lingkungan alam adalah tumbuhan dan hewan. Bagian-bagian tumbuhan dan hewan dapat dipelajari dalam materi ilmu pengetahuan alam.

Aktivitas tindakan pada siklus II menggunakan bermain “Acak Bilangan”. Pada pertemuan ke-1 dan 2 menggunakan acak kartu langsung. Pertemuan ke-3 menggunakan cerita yang dikaitkan dengan lingkungan tumbuhan dan hewan sebagai sumbernya. Kartu bilangan yang digunakan berbeda warna untuk membedakan nilai tempat. Warna-warna yang dipilih disesuaikan dengan warna yang cenderung disukai siswa usia kelas awal. Setelah diketahui bilangan-bilangannya, bilangan tersebut dijadikan sebagai suku penjumlahan. Selanjutnya dilakukan penjumlahan dari

bilangan tersebut, dan kemudian menghitung hasil jumlahnya. Aktivitas melakukan penjumlahan ini dilakukan dengan bantuan media *stick ice cream* dan gelas plastik. *Stick ice cream* dicat dengan warna yang berbeda. Pemilihan warna disesuaikan dengan warna kartu bilangan dan yang disukai siswa.

Siswa bekerja sesuai dengan langkah dan cara yang telah disampaikan guru. Siswa melakukannya dengan suasana senang ceria. Siswa bekerja bersama, bereksplorasi, dan berdiskusi, berkelompok di tempat duduk kelompok. Penataan tempat duduk kelompok disesuaikan dengan kebutuhan kelompok. Penataan tempat duduk berbeda dengan penataan tempat duduk individual. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran kooperatif. Sejalan dengan pendapat Slavin (2005) yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif dilakukan dengan kerja kelompok kecil yang menempati tempat duduk yang penataannya berkelompok yang berbeda dengan tempat individual.

Setelah siswa menyelesaikan tugas kelompok, selanjutnya mempresentasikan hasil kerja kelompok. Hasil kerja kelompok dipresentasikan di hadapan teman yang lain. Hasil kerja yang dilaporkan untuk ditanggapi siswa lain dengan dibimbing guru. Hasil kerja dibahas bersama-sama untuk menyamakan persepsi dan pemahaman. Hasil kerja kelompok yang benar dan tepat sesuai tujuan pembelajaran diberikan poin "Berhasil" dan tanda "Bintang". Kegiatan ini memunculkan sikap keberanian dan kepercayaan diri siswa.

Penerapan metode bermain berbantuan media manipulatif dapat meningkatkan motivasi siswa. Langkah-langkah kegiatan yang disusun dapat melibatkan siswa secara langsung. Dari pengamatan dan wawancara diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa dengan keterlibatannya siswa menjadi lebih aktif, bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran, serta merasa dihargai dan senang. Hal ini sesuai dengan konsep bahwa bermain berbantuan media dapat memberikan pengalaman langsung, membawa siswa kepada kondisi konkrit, dan menyenangkan. Peningkatan motivasi siswa dapat dinyatakan dalam kategori sangat tinggi bila dibandingkan dengan kondisi sebelum pelaksanaan tindakan, yaitu dari kondisi yang hanya sebagai penerima. Tindakan ini menjadikan siswa lebih terlibat dan sangat aktif.

Hasil belajar siswa juga sangat tampak mengalami peningkatan. Kenaikan nilai rata-rata kelas, jumlah siswa yang tuntas, dan persentase ketuntasan klasikal sangat tampak dalam tindakan ini. Pencapaian hasil belajar dari sebelum tindakan, tindakan siklus I, sampai tindakan siklus II mengalami kenaikan. Berturut-

turut kenaikan tersebut, rata-rata nilai dari 76, menjadi 87, dan 93, jumlah siswa tuntas dari 20 menjadi 26, dan 30, dan ketuntasan klasikal dari 61%, menjadi 79%, dan 91% dari jumlah seluruh siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa sesuai dengan pendapat Ambarita (2006:60) yang menyatakan bahwa belajar dengan menyenangkan, akan membawa siswa mengoptimalkan seluruh potensinya untuk menaklukkan objek belajar yang dihadapi, sehingga hasilnya dapat dicapai secara optimal. Kegiatan bermain yang dilakukan dengan rasa senang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Rasa senang akan memotivasi siswa untuk belajar secara optimal. Jika hal ini terjadi maka siswa akan mudah menaklukkan objek yang dipelajari, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Hasil penelitian yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain berbantuan media manipulatif dalam pembelajaran penjumlahan yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas II A SDN Blimbing 3 Malang dapat dilaksanakan sesuai dengan rancangan dan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran. Antara lain adalah: (1) membentuk kelompok bermain, (2) menjelaskan langkah kegiatan, (3) memberikan tugas/tantangan dengan lembar kerja kelompok dan media bermain, (4) menyelesaikan tugas, (5) mempresentasikan hasil kerja, (6) pembahasan hasil kerja. Kegiatan dapat dilakukan dengan sangat baik dan terpusat pada siswa. Siswa dapat terlibat langsung, menjadi bersemangat, lebih aktif dan mudah memahami materi, serta merasa dihargai dan senang.

Penerapan tindakan tersebut menjadikan peningkatan motivasi belajar siswa yang sangat tinggi jika dibandingkan dengan sebelum tindakan. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya pencapaian indikator keberhasilan pada siklus I sebesar 82% menjadi 92% siswa pada siklus II yang aktif terlibat dalam melaksanakan kegiatan.

Penerepan tindakan dan kondisi motivasi siswa dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa kelas II A SDN Blimbing yang sangat tinggi. Hal ini tampak pada pencapaian skor nilai tindakan akhir siklus I dan II. Nilai rata-rata dari 76, menjadi 87 dan 93. Jumlah siswa yang tuntas dari 20 siswa menjadi 26 dan 30 siswa atau meningkat 77% yang dapat di-

artikan meningkat sangat tinggi. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 61% menjadi 79% pada siklus I dan menjadi 91% pada siklus II.

### Saran

Saran yang dapat diberikan kepada guru kelas awal (II) adalah hendaknya dapat melaksanakan pembelajaran sebagaimana dilakukan dalam penelitian ini untuk memberikan pengalaman pembelajaran bermakna kepada siswa, memotivasi diri untuk lebih kreatif dan variatif.

### DAFTAR RUJUKAN

- Ambarita, A. 2006. *Manajemen Pembelajaran*, Jakarta: Depdiknas, Dikti, Ditnag.
- Dabell, J. Tanpa Tahun. Seri Brain Power SD. *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika*. Terjemahan oleh Purwanti, N.,H. 2009: ESENSI. Penerbit Erlangga.
- David & Phyllis. 2009. Legs and More Legs. *Teaching Children Mathematics*, 16(2): NCTM.
- Diana & Joan. 2010. First Graders' Number Knowledge. *Teaching Children mathematics*, 17(5): NCTM.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta - PT Asdi Mahasatya.
- Dunne, M. 2013. How Many Dogs? How Many Chickens?. *Teaching Children Mathematic*, 19(5): NCTM.
- Embrey & Murray. 2011. A House for Sarah. *Teaching Children Mathematics*, 17(5): NCTM.
- Hudoyo, H. 2005. *Pengembangan Kurikulum Mata Pembelajaran Matematika*. Universitas Negeri Malang: UM PRESS.
- Jacob & Rebecca. 2009. Making the Most of Story Problems. *Teaching Children Mathematics*, 15(5): NCTM.
- Kartono, K. 2007. *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan*. Bandung: Penerbit Mandar Maju.
- Kemmis & Taggart. 1988. *The Action Research Planner*. Deakin University: Deakin University Press.
- Legnard, D. & Austin. 2012. The Menu for Every Young Mathematician's Appetite. *Teaching Children Mathematics*, 19(4): NCTM.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Muhsetyo, dkk. 2007. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas. Universitas Terbuka. Pitadjeng, 2006. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta Depdiknas.
- Rebecca & Paulette. 2010. Polygon Properties: What is Possible? *Teaching Children Mathematics*, 16(9): NCTM.
- Setyosari, P. & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan oleh Yusron, N. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Suherman, dkk. 2001. *Strategi pembelajaran matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan Praktek..* Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Kapita Selekta Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Salinan Lampiran Permendikbud No. 65 Th. 2013 Tentang Standar Proses*. (Online), (<http://124.81.93.52/files/03.%20B.%20Salinan%20Lampiran%20Permendikbud%20No.%2065%20th%202013%20%20ttg%20Standar%20Proses.pdf>, diakses 02-01-2014).