

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN DI KELAS VI SEKOLAH DASAR

Mustikawati

e-mail: mustikawatianduti@gmail.com

SD Negeri 030/VIII Wirotho Agung

Abstrak

Anak didik kelas VI mengarah adem ayem serta kegiatan belajar matematika siswa amatlah kurang. Buat pelajaran matematika angka pada umumnya yang didapat anak didik kelas VI masih rendah, persentase jumlah anak didik yang mencapai KKM sebesar 33, 33%. Riset ini merupakan riset aksi kategori (PTK) yang memakai tata cara game. Riset dilaksanakan dalam 2 tahap tiap- tiap terdiri dari 2 pertemuan lewat tahapan- tahapan selaku selanjutnya pemrograman, aksi observasi serta refleksi. Metode pengumpulan informasi dicoba lewat lembar observasi masing- masing pertemuan oleh observer buat memandangi informasi mengenai kegiatan belajar, sedangkan informasi mengenai hasil belajar didapat lewat angka kuis setiap hari serta hasil belajar matematika anak didik di tahap 1, serta di tahap 2. Hasil yang didapat menampilkan kenaikan hasil kegiatan anak didik terutama pada kegiatan buat mempersiapkan tempat, materi serta perlengkapan sebesar 55, 56%, kegiatan buat mengatakan buah pikiran sebesar 66, 67% serta buat kegiatan membaca ketentuan game serta buku- buku hadapi sebesar 74, 04%. Bersumber pada informasi hasil belajar matematika anak didik didapat angka pada umumnya kategori pada siklus I sebesar 69, 62 meningkat jadi 73, 51 pada siklus II. Persentase jumlah anak ajar yang mencapai standar ketuntasan pula meningkat pada siklus I sebesar 88, 88% (Kelas Baik), meningkat jadi 100% (Kelas Khusus) pada siklus II.

Kata Kunci: Metode Permainan, Aktivitas belajar, Prestasi Belajar Matematika

Abstract

Class VI students tend to be passive and students mathematics learning activities are lacking. For mathematics, the average score obtained by class VI students is still low, the percentage of students World Health Organization achieve the KKM is 33. 33%. This research is a classroom action research(CAR) that uses the permainan method. The research was carried out in two cycles each consisting of two meetings through the following stages: planning, observation and reflection. Informasi collection techniques were carried out through observation sheets at each rapat by observers to view informasi about learning activities, while informasi on learning outcomes were obtained through daily test scores and student mathematics achievement in cycle 1 and cycle 2. The results obtained showed an increase in student activity results, especially in activities for preparing places, materials and tools by 55. 56%, activities for expressing ideas by 66. 67% and activities for reading game rules and books experienced by 74. 04%. Based on data on students mathematics learning achievement, the class average value in cycle I was 69. 62, increasing to 73. 51 in cycle II. The percentage of students World Health Organization reached the standard of completeness also increased in cycle I by 88. 88%(Good Category), increased to 100%(Special Category) in cycle II.

Keywords: Game Methods, Learning Activities, Mathematics Learning Achievements

Pendahuluan

Pembelajaran matematika yakni kegiatan timbal balik antara anak didik dengan guru serta antara anak didik Bersama anak didik menyangkutkan semua bagian untuk menggapai *goals* pembelajaran matematika (Hendriana & Sumarmo, 2017). Pembelajaran matematika di sekolah lalu diupayakan dalam bagan tingkatan mutu hasil belajar anak didik (Manik, 2020). Berbagai metode lalu dicoba, salah satunya dicoba dengan mensinergikan bagian- bagian yang ikut serta dalam pembelajaran . Bagian yang ikut serta dalam pembelajaran itu merupakan tujuan, materi pelajaran (modul), aktivitas pembelajaran, tata cara, perlengkapan serta pangkal dan penilaian (Suci & Taufina, 2020).

Salah satu modul pada pelajaran matematika merupakan Ilmu ukur dan pengukuran. Tujuan diberikannya modul itu merupakan anak didik sanggup memastikan metode membagi berat sesuatu barang dalam aktivitas tiap hari. Penanda yang wajib digapai oleh anak didik merupakan bisa memakai kesetaraan dasar dalam kalkulasi, melaksanakan hitungan berat dengan memakai perlengkapan jumlah dasar berat. Bila tujuan dari modul ini bisa berhasil dengan maksimum hingga amatlah berguna untuk anak didik selaku bekal sesudah mereka dari bangku sekolah (Safira & Fidesrinur, 2021).

Ada sebagian kasus yang ditemui pada dikala menekuni modul ini. Antara lain merupakan kekurangpahaman anak didik kepada pertanyaan yang diserahkan, sebab pada biasanya pertanyaan berupa narasi serta membayangkan anak didik ke dalam suasana ekonomi khusus. Ketidaktelitian anak didik dalam menuntaskan kasus, sebab buat menuntaskan pertanyaan dibutuhkan rumus- rumus yang dihafalkan. Minimnya kemampuan anak didik kepada cara kalkulasi, sebab dalam cara kalkulasi memakai dasar berat. Beberapa dari anak didik menyangka kalau modul itu amatlah menjenuhkan sebab dalam faktanya anak didik tidak terletak dalam suasana itu serta angka sebetulnya bukanlah sebesar angka yang dihitung.

Biasanya tata cara yang dipakai guru dalam menyampaikan pelajaran merupakan dengan tata cara ekspositori, ialah dengan menguraikan data yang dikira berarti buat anak didik awal pelajaran, membagikan arti serta metode, menerangkan ilustrasi pertanyaan serta metode pengerjaannya, membagikan soal- soal bimbingan untuk dikerjakan anak didik serta setelah itu mengecek profesi anak didik di akhir pelajaran (Susisusanti et al., 2022). Sebagian guru merasa sesuai dengan tata cara itu, tetapi bila guru membimbing dengan tata cara yang serupa pada tiap pertemuan hingga tidak tidak sering hendak ditemui anak didik yang jenuh buat menekuni modul ini, terjalin penyusutan kegiatan belajar yang menyebabkan menyusutnya hasil belajar matematika anak didik (Indra Martha Rusmana & Dwi Santi Wulandari, 2020).

Hasil observasi di dalam kategori dikala pembelajaran matematika berjalan, anak didik kategori VI mengarah adem ayem serta kegiatan belajar matematika anak didik amatlah kurang. Perihal ini nampak dari tidak terdapatnya reaksi dikala tanya jawab berjalan, tidak berminatnya anak didik buat menuntaskan pertanyaan matematika serta banyak anak didik yang berlagak hirau. Bila guru menanya mengenai sepanjang mana uraian yang diterima mereka mengganggu ciri mengerti, namun bila diserahkan 1 masalah mereka tidak bisa menyelesaikan. Untuk mata pelajaran matematika nilai pada biasanya didapat anak didik kelas VI di pembahasan pengukuran berat yakni materi dikala disaat dikala saat sebelum dikerjakannya studi ini ialah 50, 37 dan rata-rata jumlah anak yang mencapai kelulusan hasil belajar sebesar 33, 33%. Nilai ini amatlah beda dari rata-rata jumlah anak ajar yang nilainya sesuai KKM yang ditentukan di Sd Negeri 030 ataupun Viii Wirotho Agung 65%.

Bila suasana pembelajaran itu didiamkan serta tidak lekas ditangani oleh guru hingga hendak berakibat minus kepada hasil belajar matematika dengan cara totalitas (Pramestika, 2021). Salah satu usaha guru buat tingkatan balik kegiatan serta hasil belajar matematika anak didik dalam menekuni modul geometri dan pengukuran merupakan dengan melaksanakan koreksi tata cara pembelajaran yang dicocokkan dengan bagian pembelajaran yang lain. Salah satu tata cara yang bisa guru memanfaatkan merupakan tata cara game. (Susanto, 2018) mengatakan kalau penyajian metode game yang bagus

hendak menarik atensi partisipan ajar alhasil memunculkan atmosfer yang mengasyikan tanpa memunculkan keletihan. Perihal ini senada dikatakan (Oktaviani et al., 2019) salah satu usaha guru dalam memotivasi anak didik merupakan dengan memakai imitasi serta game. Perihal ini bisa meningkatkan interaksi, menyuguhkan cerminan yang nyata hal kehidupan sesungguhnya serta mengaitkan anak didik dengan cara langsung dalam pembelajaran.

Dalam modul Ilmu ukur serta pengukuran tata cara game yang bisa dipakai merupakan game jual beli. Ialah tata cara game yang memutuskan supaya pembelajaran bertitik dorong pada keadaan konkrit untuk anak didik. Perihal ini dicoba dengan memanipulasi barang- barang semacam duit mainan, timbangan, beberapa barang barangan, beberapa barang yang memakai bungkus serta beberapa barang yang tidak memakai bungkus ke dalam wujud game (Safira & Fidesrinur, 2021).

Menekankan keahlian dalam memainkan kedudukan selaku orang dagang, pedagang, karyawan pajak serta pengawas bank. Berikutnya membahas kasus yang ditemui serta menciptakan sendiri metode menuntaskan perkaranya dengan bagus. Perihal ini bisa memotivasi anak didik buat berkeras hati dalam menjajaki pelajaran. Intensitas dalam belajar dengan sendirinya hendak memajukan anak didik buat bisa tingkatan kegiatan belajar anak didik. Bila kegiatan bisa dilahirkan dalam pembelajaran matematika, hingga atmosfer dikala pembelajaran hendak lebih energik, tidak menjenuhkan serta betul- betul jadi pusat kegiatan belajar yang maksimum. Kegiatan yang terwujud hendak mendesak anak didik buat berasumsi serta berupaya buat memperoleh hasil belajar matematika yang melegakan.

Metode

Riset termasuk kepada penelitian tindakan kelas ataupun Classroom Action Research (CAR). (Jonas, 2022) mengatakan kalau riset aksi pada biasanya amat sesuai buat tingkatan mutu poin yang akan diawasi Poin riset ini merupakan anak didik kategori VI SD Negeri 030/VIII Wirotho Agung semester 1 tahun pelajaran 2022/2023. Tujuan riset ini merupakan buat mengenali peningkatan kegiatan serta hasil belajar matematika anak didik kategori VI semester satu SD Negeri 030/VIII Wirotho Agung tahun ajaran 2022 atau 2023 pada modul Pengukuran. Buat mencapai tujuan itu sehingga dibutuhkan sesuatu usaha pembelajaran berbentuk tata cara game jual beli selaku pemecahan efisien serta kontekstual tanpa melalaikan keadaan yang bertabiat teoritik. Metode yang dipakai dalam riset ini, meningkatkan sebagaimana biasanya dalam riset ini terdiri dari 2 siklus dengan tahap- tahap aktivitas yang ditempuh pada masing- masing siklus mencakup 4 aktivitas, ialah: (1) Langkah pemrograman aksi (plan), (2) Langkah penerapan ataupun aksi (action), (3) Langkah observasi (Observation), (4) Langkah perenungan (Reflective) (ERITA, 2022). Indikator kesuksesan Hasil belajar matematika anak didik hadapi kenaikan syarat dengan jumlah anak didik yang mencapai KKM belajar lebih dari 60%. Metode mencari informasi memakai angka kuis setiap hari, uji hasil belajar, lembar pemantauan, pemilihan. Metode analisis informasi ialah kegiatan belajar anak didik, informasi hasil belajar anak didik.

Tabel 1
Tabel Kategori Tingkat Aktivitas

Persentase	Kriteria
80% -100%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
0 % - 20%	Sangat rendah

Tabel 2 Kategori Tingkat Prestasi Belajar

Persentase	Kriteria
100%	Istimewa
76% - 99%	Baik sekali
60% - 75%	Baik
0% - 59%	Kurang

Hasil Penelitian

Siklus I

Bersumber kasus lewat informasi pada pemantauan awal, setelah itu terbuat pemrograman aksi buat siklus I. Ada pula langkah pemrograman aksi buat siklus I merupakan:

- 1) Menata konsep pembelajaran
- 2) Menata ketentuan permainan
- 3) Membuat pertanyaan uji hasil belajar matematika anak didik yang muat modul pengukuran berat.
- 4) Membuat lembar pemantauan serta harian anak didik.
- 5) Menyiapkan pangkal, perlengkapan serta materi berbentuk novel paket matematika kategori VI, LKS, kartu andil selaku penjual serta konsumen, duit mainan, timbangan, novel, pensil, ballpoint, tas serta mistar yang hendak dipakai selaku benda barangan.
- 6) Menyiapkan gambar buat dokumentasi.

Tindakan dan Observasi

Sebelum pelajaran dimulai, guru meminta sebagian anak didik maju ke depan kelas buat menggambarkan pengalaman dalam mengukur suatu berat. Contohnya menimbang berat tubuh, mengukur besar tubuh, menyamakan berat barang semacam serta tidak semacam, mengidentifikasi kelas-kelas sesuatu barang ke dalam bentuk berat, menyusun barang yang amat enteng sampai amat berat. Tetapi beberapa menit setelah itu tidak terdapat satu anak didik yang berani maju ke depan kelas, guru mempertegas balik dengan memanggil julukan anak didik dengan tata cara random. Terkini setelah itu anak didik ingin melukiskan di depan kelas dengan abnormal.

Sesudah anak mempunyai bayangan perihal aktivitas pengukuran, guru melaksanakan Tanya jawab yang mengarahkan anak didik ke dalam modul. Contohnya “Bunda membeli 2 bakul beras tiap-masing- masing beratnya 50 Kilogram, berapakah jumlah berat totalitas bakul beras itu?”. Perkara jawab setelah itu dicoba hingga anak didik bisa menjabarkan rancangan jumlah benda ke dalam sesuatu aturan metode. Sesudah itu guru membagikan satu coretan. Dan coretan itu guru memberitahu perihal identifikasi jenis suatu benda ke dimensi berat.

Pertemuan awal ditutup dengan merumuskan modul sudah dipelajari, mengatakan buah pikiran hal game yang hendak dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya serta membagikan kewajiban buat mempersiapkan pada pertemuan selanjutnya serta membagikan kewajiban buat mempersiapkan pangkal, materi serta perlengkapan yang hendak dipakai dalam game pengukuran. Pada pertemuan awal ini, kegiatan belajar matematika sedang di kekuasaan oleh guru serta sesekali mengatakan buah pikiran.

Pertemuan ke 2 ini merupakan penerapan dari game pengukuran. Saat sebelum game dimulai terlebih dulu guru bersama anak didik mempersiapkan tempat, pangkal. Materi serta perlengkapan yang hendak dipakai. Anak didik dipecah ke dalam 6 golongan satu golongan terdiri dengan 4- 5 orang anak didik. Dengan cara beregu anak didik main pengukuran sesuatu barang dengan memilah kedudukan, 2 orang selaku juru ukur serta 2 orang selaku pencatat pengukuran. Setelah itu melaksanakan pengukuran dengan memakai kesetaraan dasar dalam kalkulasi. Selaku referensi dalam main, anak didik diserahkan bentuk bagan dalam ketentuan game yang wajib diisi cocok dengan kedudukan yang dimainkannya.

Sehabis game berakhir, anak didik bersama kelompoknya membahas memo yang didapat sepanjang game. Guru dengan cermat mengecek hasil dari game, mengecek bagan serta membiasakan dengan kedudukan yang dimainkan. Setelah itu guru mengulas sebagian memo yang terbuat oleh anak didik itu serta bersama-sama merumuskan modul yang sudah dipelajari. Pada pertemuan ke 2 ini kegiatan belajar matematika anak didik telah nampak. Kegiatan yang bisa dicermati merupakan membaca ketentuan game serta buku- buku yang mendukung dalam melakukan game, turut dan dalam melaksanakan game dan bekerja serupa dengan anak didik lain dalam kelompoknya. Sepanjang game pengukuran berjalan kondisi kategori tidak sangat teratur. Ada anak didik yang rumpi,serta melamun. Beberapa anak didik lain asik dengan game sendiri yangnya pergi dari ketentuan yang sudah diaplikasikan. Pertemuan ke 3 ini merupakan pertemuan terakhir pada siklus I. Buat mengenali hasil belajar matematika anak didik diadakan uji hasil belajar matematika anak didik yang awal.

Sepanjang pembelajaran berjalan pada siklus I, observer melaksanakan pemantauan yang dicoba anak didik di kategori lewat pretes serta postes. Dengan cara garis besar jumlah anak didik yang melaksanakan kegiatan bisa diamati pada catatan bagan dibawah ini.

Tabel 3
Aktivitas Belajar Matematika

No	Aktivitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengatakan buah pikiran	7	25,93
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat	3	11,11
3	Mencermati uraian guru	19	70,37
4	Membaca ketentuan game serta buku- buku	8	29,63
5	Turut dan permainan	15	55,56
6	Berkerja sama dengan siswa lain dalam	14	51,85
7	bermain	17	62,96
8	Berdiskusi	19	70,37
9	Membuat tabel	27	100
10	Melakukan tes Mengungkapkan	18	66,67

Bersumber pada tabel 3 bisa nampak kalau kegiatan belajar matematika anak didik belum maksimal. Ke 10 kegiatan belajar matematika anak didik belum seluruhnya bisa dicoba oleh anak didik. Terutama untuk aktivitas menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat sebesar 11,11%, mengungkapkan gagasan 25,93% dan membaca aturan permainan dan buku sebesar 29,63%. Aktivitas lainnya sudah tergolong ke dalam kategori sedang.

Prestasi Belajar Matematika Siswa

Bersumber pada uji hasil belajar matematika anak didik pada siklus I didapat informasi hasil belajar matematika anak didik dengan angka pada umumnya kategori serta persentase jumlah anak didik yang mencapai kkm ketuntasan belajar seperti pada 4 di bawah ini:

Tabel 4
Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus I

Siklus 1	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
Nilai ulangan harian	50,37	33,33
Prestasi belajar matematika siswa siklus I	69,62	88,88

Bersumber pada tabel 4 bisa diamati terdapatnya pergantian angka pada umumnya kategori dari 50, 37 pada kuis setiap hari bertambah jadi 69, 62 pada hasil belajar matematika anak didik siklus I serta persentase jumlah anak didik yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 33, 33% pada kuis setiap hari bertambah jadi 88, 88% pada hasil belajar matematika anak didik siklus I.

Refleksi

Bersumber pada hasil riset pada siklus I diketahui kesan serta catatan yang dirasakan oleh anak didik lewat kegiatan anak didik. Dari kegiatan anak didik didapat hasil kalau sebagian besar anak didik menyenangi pembelajaran matematika dengan permainan game pengukuran. Anak didik merasakan pembelajaran yang tidak sangat sungguh- sungguh namun senantiasa bisa berkonsentrasi alhasil bisa menaikkan pengetahuan. Anjuran yang diajukan buat pertemuan selanjutnya merupakan game kebalikannya dicoba di luar kategori serta pertanyaan yang diserahkan tidak sangat banyak serta susah.

Bersumber pada hasil riset pada siklus I nyatanya belum segenap anak didik menjajaki game serta eksploitasi durasi yang dipakai kurang efisien. Usaha yang bisa guru jalani merupakan dengan merombak golongan jadi heterogen serta guru bertabiat lebih kuat supaya anak didik lebih sungguh- sungguh dalam menjajaki pembelajaran. Sebagian anak didik nampak bekerja serupa dengan sahabatnya dikala melakukan uji. Dalam perihal ini guru butuh membagikan ganjaran buat anak didik yang bekerja serupa dikala melakukan uji. Keadaan lain yang butuh diperbaiki oleh guru antara lain merupakan membagikan data hal tujuan dari game, membagikan apresiasi buat anak didik yang aktif, membimbing anak didik dalam dialog, lebih cermat dalam mengecek, membalas serta merumuskan hasil dari game.

Siklus II

Bersumber pada hasil uji hasil belajar matematika anak didik serta refleksi pada siklus I, hingga terdapat sebagian perihal yang wajib dicermati buat tingkatan kegiatan serta hasil belajar matematika anak didik dengan memakai tata cara game jual beli. Dengan begitu pemrograman aksi untuk siklus II merupakan selaku selanjutnya:

1. Menata konsep pembelajaran
2. Menata ketentuan permainan
3. Membuat pertanyaan uji hasil belajar matematika anak didik.
4. Membuat lembar observasi
5. Menyiapkan pangkal, perlengkapan serta materi berbentuk novel paket matematika kategori VI, LKS, kartu andil selaku orang dagang serta konsumen dan duit mainan.
6. Menyiapkan gambar buat pemilih

Tindakan dan observasi

Pertemuan ke keempat, Saat sebelum pelajaran diawali, guru memohon anak didik buat menggambarkan pengalamannya membeli- beli di pasar?. Tanpa dituturkan julukan, anak didik bergantian maju ke depan kategori buat menggambarkan pengalamannya. Setelah itu guru melaksanakan Pertanyaan jawab hal kegiatan membeli- beli di pasar buat mengenali uraian anak didik mengenai metode membagi berat suatu barang serta analogi berat sebagian buah barang. Anak didik nampak bersemangat dalam menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Nampak dari anak didik yang mengangkat tangan serta silih memperebutkan dalam menanggapi. Setelah itu guru membagikan satu ilustrasi. Guru memberikan kebebasan anak didik melakukan ilustrasi itu dengan dorongan buku- buku yang mendukung. Setelah dianggap cukup guru bersama anak didik mengulas pertanyaan itu sampai betul- betul mengerti hal dasar berat, ton, kwintal, kilogram, dekagram, gr, centimeter, miligram.

Pertemuan keempat ditutup dengan merumuskan modul yang sudah dipelajari, mengatakan buah pikiran game yang hendak dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya serta membagikan kewajiban buat mempersiapkan pangkal, materi serta perlengkapan yang hendak dipakai dalam game jual beli.

Pada pertemuan keempat ini, kegiatan belajar matematika anak didik nampak aktif diawali dari mencermati uraian guru, mengatakan buah pikiran, melakukan pertanyaan serta merumuskan modul.

Pertemuan ke 5, Pertemuan ini merupakan penerapan game jual beli. Meski dilaksanakan di dalam ruangan anak didik senantiasa antusias dalam melakukan game. Saat sebelum game dimulai terlebih dulu guru membagikan data hal tujuan dari game setelah itu bersama anak didik mempersiapkan tempat, pangkal, materi serta perlengkapan yang hendak dipakai. Anak didik dipecah ke dalam sebagian golongan satu golongan terdiri dari 4- 5 orang anak didik. Dengan cara beregu anak didik main jual beli dengan memilah kedudukan, satu orang selaku pedagang, satu orang selaku abdi gerai serta 2 orang selaku pelanggan setelah itu melaksanakan game dengan duit mainan selaku perlengkapan pembayarannya. Selaku referensi dalam main, anak didik diserahkan bentuk tabel dalam ketentuan game yang wajib diisi cocok dengan kedudukan yang dimainkannya. Anak didik nampak mendalami kedudukan yang dimainkannya, disela game terdengar anak didik menyatakan gagasannya pada guru“ Esok jika aku besar aku ingin jadi Orang dagang, bu?”.

Sehabis game berakhir, anak didik bersama kelompoknya membahas memo yang didapat sepanjang game. Guru dengan cermat mengecek hasil dari game, mengecek bagan serta membiasakan dengan kedudukan yang dimainkan. Setelah itu guru mengulas sebagian memo yang terbuat oleh anak didik itu serta bersama- sama merumuskan modul yang sudah dipelajari. Pada pertemuan kelima ini kegiatan belajar matematika anak didik telah aktif. Sepanjang game berjalan kondisi kategori nampak teratur. Anak didik mulai asyik dengan permainannya dengan menjajaki ketentuan yang sudah diresmikan.

Pertemuan ke 6 merupakan pertemuan terakhir pada siklus II hingga buat mengenali hasil belajar matematika anak didik diadakan uji hasil belajar matematika yang ke 2.

Kegiatan belajar matematika siswa

Sepanjang pembelajaran berjalan pada siklus II, observer melaksanakan pemantauan yang dicoba anak didik di kategori. Dengan cara garis besar jumlah anak didik yang melaksanakan kegiatan pada pertemuan pertama bisa diamati semacam pada bagan 5 dibawah ini

Tabel 5
Aktivitas Belajar Matematika

No	Aktivitas yang diamati	Frekuensi	Persentase
1	Mengungkapkan gagasan	15	55,56
2	Menyiapkan tempat, sumber, bahan dan alat	18	66,67
3	Memperhatikan penjelasan guru	26	96,30
4	Membaca aturan permainan dan buku-buku	20	74,07
5	Ikut serta permainan	27	100
6	Berkerja sama dengan siswa lain dalam	25	92,59
7	bermain	26	96,30
8	Berdiskusi	26	96,30
9	Membuat tabel	27	100
10	Melakukan tes	24	88,89
	Mengungkapkan		

Bersumber pada tabel 5 bisa diamati dalam kegiatan belajar matematika anak didik membuktikan kenaikan yang memuaskan. Sebagian kegiatan yang hadapi kenaikan paling utama pada kegiatan mengatakan buah pikiran sebesar 55, 56%, mempersiapkan tempat, pangkal, bahan serta perlengkapan sebesar 66, 67%, membaca ketentuan game serta buku- buku sebesar 74, 04%. Dengan begitu kegiatan belajar matematika anak didik yang dicermati masuk ke dalam jenis lagi.

Prestasi Belajar Matematika Siswa

Bersumber pada uji hasil belajar matematika anak didik pada siklus II didapat informasi hasil belajar matematika anak didik dengan angka pada umumnya kategori serta persentase jumlah anak didik yang mencapai standar ketuntasan belajar semacam pada bagan 6

Tabel 6
Hasil Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Siklus II

Siklus II	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar
Nilai ulangan harian	66,11	62,96
Prestasi belajar matematika siswa siklus II	73,51	100

Bersumber pada bagan 6 diamati terdapatnya pergantian angka pada umumnya kategori dari 66, 11 (Siklus I) bertambah jadi 73, 51 (Siklus II) serta persentase jumlah anak didik yang mencapai standar ketuntasan belajar dari 62, 69% (Siklus I) bertambah jadi 100% (Siklus II). Kenaikan ini lumayan melegakan sebab persentase jumlah anak didik yang mencapai standar ketuntasan belajar sebesar 100% tercantum jenis eksklusif

Refleksi

Catatan serta opini yang dialami oleh anak didik diserahkan harian anak didik. Serta harian anak didik didapat opini kalau beberapa besar anak didik menyenangi pembelajaran matematika dengan tata cara game. Bersumber pada hasil riset pada Siklus II, kegiatan serta hasil belajar matematika anak didik hadapi kenaikan yang melegakan serta penanda telah bisa berhasil. Dengan begitu, riset ini terhambat pada Siklus II.

Pembahasan

Dengan cara biasa kegiatan belajar matematika anak didik masing-masing siklus hadapi kenaikan. Kegiatan belajar matematika anak didik yang sedang kecil pada siklus I antara lain mempersiapkan tempat, materi serta perlengkapan sebesar 11, 11%, mengatakan buah pikiran sebesar 25,93% serta membaca ketentuan game serta buku-buku sebesar 29,63% aktivitas-aktivitas itu terkategori ke dalam jenis kurang.

Sedangkan pada siklus II, kegiatan belajar matematika anak didik hadapi kenaikan yang lumayan bagus yaitu mempersiapkan tempat, materi serta perlengkapan sebesar 66, 67%, mengatakan buah pikiran sebesar 55,56% serta buat kegiatan membaca ketentuan game serta buku- buku hadapi kenaikan ialah sebesar 74, 04% yang terkategori ke dalam jenis lagi.

Dengan begitu seluruh kegiatan belajar matematika anak didik didapat angka pada umumnya kategori pada siklus I sebesar 69. 62 hadapi kenaikan sebesar 3, 89 pada siklus II jadi 73. 51 Tidak hanya itu pada umumnya kategori didapat pula persentase jumlah anak didik yang mencapai standar ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 88, 88% bertambah jadi 100% pada siklus II. Persentase jumlah anak didik yang mencapai standar ketuntasan belajar ini setelah itu bertambah lagi jadi 100% yang tercantum dalam jenis Eksklusif.

Simpulan (Penutup)

Bersumber pada hasil riset membuktikan kalau pembelajaran dengan memakai tata cara game di kategori VI SD Negeri 030/VIII Wirotho Agung, pada pembelajaran Matematika, mendorong anak didik melaksanakan kegiatan belajar membimbing dengan bagus alhasil memacu anak didik buat

mendapatkan hasil belajar yang melegakan. Dari 10 kegiatan yang dicermati, 7 antara lain telah terkategori ke dalam jenis lagi serta 3 antara lain tercantum ke dalam jenis kurang. Ketiga kegiatan itu naik dengan cara berangsur- angsur pada tiap siklusnya, ketiga kegiatan itu merupakan mempersiapkan tempat, materi serta perlengkapan sebesar 25, 93%, mengatakan buah pikiran sebesar 11, 11% serta membaca ketentuan game serta buku- buku sebesar 29, 63% serta tiap- tiap hadapi kenaikan, menjadi mempersiapkan tempat, materi serta perlengkapan sebesar 55, 56%, mengatakan buah pikiran sebesar 66, 67% serta buat kegiatan membaca ketentuan game serta buku- buku hadapi kenaikan ialah sebesar 74, 04%.

Bersumber pada informasi hasil belajar matematika anak didik didapat angka pada umumnya kategori pada siklus I sebesar 69, 62 bertambah jadi 73, 51 pada siklus II. Persentase jumlah anak didik yang mencapai standar ketuntasan pula bertambah pada siklus I sebesar 88, 88% (Jenis Bagus), bertambah jadi 100% (Jenis Eksklusif) pada siklus II.

Dengan begitu tata cara game bisa tingkatkan kegiatan serta hasil belajar matematika anak didik SD Negeri 030/VIII Wirotho Agung semester satu tahun ajaran 2022 atau 2023. Bersumber pada harian anak didik dikenal dengan pemakaian tata cara game menghasilkan pembelajaran lebih mengasyikkan, belajar tidak sangat kaku tetapi senantiasa berkonsentrasi. Anak didik lebih kilat paham rancangan Ilmu ukur serta pengukuran dengan mendalami kedudukan yang dimainkan.

Daftar Pustaka

- ERITA. (2022). UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MEMBACA TEKS BAHASA INGGRIS MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII 1 SMP NEGERI 3 KOTO BARU. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 3(1), 145–159.
- Hendriana, H., & Sumarmo, U. (2017). *Penilaian Pembelajaran Matematika. PT Refika Aditama.*
- Indra Martha Rusmana, & Dwi Santi Wulandari. (2020). PENGARUH GAYA BELAJAR DAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.18>
- Jonas. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Melalui Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami Siswa Kelas Iv Sdn Kaligesing Kabupaten Purworejo. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 3(1), 121–130. <https://lib.unnes.ac.id/22842/1/1401411048.pdf>
- Manik, I. K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i2.24805>
- Oktaviani, T., Sulistya Dewi, E. R., & . K. (2019). PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF DENGAN METODE PERMAINAN BINGO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Mimbar Ilmu*. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>
- Pramestika, L. A. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DAN BANGUN RUANG SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.610>
- Safira, S., & Fidesrinur, F. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI MAZE GEOMETRI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.562>

Mustikawati | Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Permainan Di Kelas VI Sekolah Dasar

Suci, D. W., & Taufina, T. (2020). Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Berbasis Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.371>

Susanto, M. (2018). Penerapan Metode Permainan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Di Kelas IV SD Negeri Menyosok Kecamatan Praya Timur. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.256>

Susisusanti, S., Wirahmad, I., & Syarifuddin, S. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran EPA (Eksplorasi, Pengenalan, dan Aplikasi Konsep) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Belajar Siswa SMP Negeri 8 Donggo Satap Materi Operasi Bilangan Pecahan. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*. <https://doi.org/10.53299/diksi.v2i2.117>