



IMPLEMENTASI PERMAINAN BUAH ROMAWI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BILANGAN ROMAWI PADA SISWA KELAS IV SD

Sriyati
SD Negeri Pacitan

Article Info

Article history:

Submitted Aug 03, 2021

Accepted September 10, 2021

Published September 30, 2021

Keywords:

Buah Romawi game
Learning outcomes of Roman
Numerals

ABSTRACT

This study aims to improve learning outcomes of Roman numerals through the Buah Romawi game in grade IVa students at SD Negeri Pacitan. The type of research used is Classroom Action Research. As the research subjects were 32 students of grade IVa at SD Negeri Pacitan. As the research object is the learning outcomes of Roman numerals obtained from learning. Data collection techniques using observations, tests and documentations. The data analysis technique used is descriptive analysis. The results showed that learning through the Buah Romawi game could improve the learning outcomes of grade IVa students at SDN Pacitan. The average score of student's learning outcomes obtained from the pre-cycle test was 58.75, increasing to 64.53 in the first cycle and increasing again to 71.72 in the second cycle. The percentage of classical class completeness at the pre-cycle stage was 25% (8 students completed), increased to 41% (13 students completed) in first cycle and increased again to 75% (24 students completed) in second cycle. With the success indicators of Classroom Action Research that have been achieved, it can be concluded that the implementation of the Buah Romawi game can improve the learning outcomes of Roman numerals in grade IVa students at SD Negeri Pacitan.

Copyright ©2021 FKIP UMP
All right reserved.

Corresponding Author:

Sriyati,
SD Negeri Pacitan,
Jl. Brigjend. Katamso No 17 Pacitan, Indonesia.
Email: sriyati.sdnpacitan@gmail.com

How to Cite:

Sriyati. (2021). Implementasi Permainan Buah Romawi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bilangan Romawi Pada Siswa Kelas IV SD. Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK), 15 (2), 159-166.



1. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan salah satu tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran, sekaligus sebagai faktor penting dalam proses pendidikan. Hasil belajar harus memberikan perubahan bagi siswa dalam kehidupannya. Guru mempunyai peran sangat penting dalam proses pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran. Guru harus mampu menjadi fasilitator dan motivator bagi anak didiknya. Sementara saat ini guru banyak disibukkan dengan urusan administrasi pembelajaran yang sangat banyak. Tetapi hal itu tidak boleh dijadikan alasan gagalnya pendidikan.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) ditekankan pada peningkatan pemahaman berdasarkan pengalaman siswa sehari-hari. Siswa berlatih menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis dan sistematis. Siswa juga harus selalu kreatif menerapkan kemampuan matematisnya di dalam kehidupannya.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di kelas IVa SDN Pacitan diperoleh fakta bahwa hasil belajar matematika masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata ulangan harian yang hanya mencapai 50,25. Sementara kriteria ketuntasan belajar ditentukan sebesar 70,00. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya berjumlah 7 siswa dari 32 siswa, sementara sisanya masih belum tuntas.

Pelajaran matematika selama ini menjadi salah satu pelajaran yang hasil belajarnya termasuk rendah dibandingkan dengan pelajaran lain (Triwinarti, 2014) dan (Siregar & Surya, 2017).

Hal ini disebabkan oleh persepsi dan sikap sebagian besar siswa yang menganggap pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit karena sebagian besar berupa ilmu hitung. Faktor tersebut membuat motivasi belajar matematika menjadi rendah (Susilowati, 2020) dan (Mahanani, Sujatmiko & Maryono, 2018). Terlebih lagi materi bilangan Romawi yang jarang digunakan oleh siswa SD. Bilangan-bilangan Romawi untuk angka 50 ke atas sangat jarang digunakan oleh siswa SD, sehingga semakin mengurangi minat siswa untuk mempelajarinya (Pujiyani, 2019).

Kondisi pembelajaran yang terpusat pada guru menjadi salah satu pendukung lain dalam rendahnya hasil belajar matematika kelas IVa di SDN Pacitan. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media dan metode pada proses pembelajaran, sehingga peran siswa dalam pembelajaran kurang maksimal. Siswa cenderung hanya menjadi pendengar, tidak aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung (Jauhar & Nurdin, 2017).

Untuk itu perlu strategi pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana kelas, dimana siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu metode yang mampu melibatkan siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran di kelas adalah dengan permainan, baik itu permainan tradisional maupun permainan modern. Penerapan metode permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil dan minat belajar siswa (Priyaningsih & Suyono, 2020). Sebuah kegiatan bermain *game* juga mampu meningkatkan motivasi belajar (Hariyanto, 2018) dan (Puspitasari & Anggraeni, 2019), sementara menggunakan Pembelajaran Inkuiri Teams Game Tournament dapat meningkatkan motivasi belajar tematik siswa kelas 2 SD (Yuliana, Wardani & Prastyo, 2019). Penerapan permainan berbasis komputer juga mampu meningkatkan hasil belajar, selain juga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Desain permainan yang tepat dapat mengubah suasana belajar siswa sehingga membangkitkan gairah untuk belajar lebih tekun (Yulianto, 2018).

Penerapan permainan dalam pembelajaran dapat membuat siswa menjadi santai tetapi tetap fokus pada pelajaran. Siswa tidak merasa terbebani dengan materi yang dirasakan sulit, karena siswa belajar sambil bermain. Untuk itu, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui

peningkatan hasil belajar bilangan Romawi melalui implementasi permainan Buah Romawi pada kelas IVa di SDN Pacitan.

2. METODE

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian terhadap sejumlah subjek tertentu sebagai target penelitian (yang dalam hal ini adalah siswa), mempunyai tujuan spesifik untuk memperbaiki kondisi pembelajaran di kelas sehingga diharapkan terjadi peningkatan mutu pendidikan (Arikunto, Suhardjono & Supradi, 2015).

Penelitian dilakukan di SD Negeri Pacitan, kelas IVa. Sebagai subjek penelitian pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVa yang berjumlah 32 anak. Sedangkan sebagai objek penelitian adalah hasil belajar bilangan Romawi.

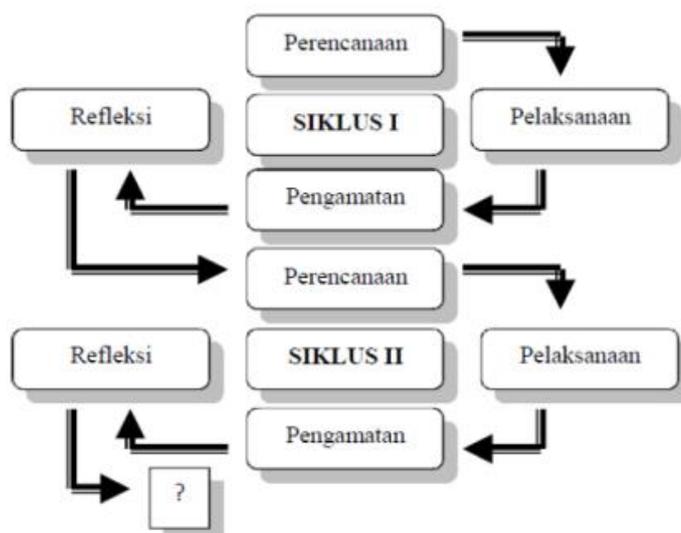
Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan terhadap hasil belajar bilangan Romawi menggunakan permainan Buah Romawi pada akhir siklus I dan akhir siklus II. Tetapi sebelum itu, dilakukan pengumpulan data berupa hasil belajar pada akhir prasiklus sebagai data kontrol. Pada proses prasiklus, pembelajaran belum menggunakan permainan Buah Romawi, tetapi masih dengan pendekatan ceramah dan tanya jawab biasa.

Selain itu dilakukan observasi untuk mengetahui kemajuan aktifitas belajar siswa. Observasi dilakukan oleh kolaborator. Hasil observasi digunakan untuk refleksi sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya (Sudjana & Ibrahim, 2001).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes dan lembar observasi. Instrumen tes digunakan untuk mendapatkan hasil belajar siswa. Model instrumen tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Lembar observasi untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan aktifitas belajar siswa.

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Siklus atau putaran akan berhenti pada saat indikator keberhasilan terpenuhi, yang artinya siklus akan terus berjalan sebelum indikator keberhasilan tercapai.

Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi, seperti tampak pada gambar 1 (Arikunto, et al, 2015). Penelitian dilaksanakan selama 2 siklus yang masing-masing terdiri dari 3 pertemuan. Setiap pertemuan 2 jam pelajaran.



Gambar 1. Prosedur PTK Model Kemmis & Taggart.

Tahap perencanaan diawali dengan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menerapkan permainan Buah Romawi, menyiapkan media, menyusun instrumen observasi, membuat instrumen dan alat penilaian serta mempersiapkan sumber belajar. RPP prasiklus dibuat dengan proses pembelajaran seperti biasa, menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. RPP siklus I dibuat dengan penerapan permainan Buah Romawi pada proses pembelajaran. Sedangkan RPP siklus II dibuat berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Perencanaan siklus II merupakan perencanaan siklus I yang diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan kekurangan dan kelemahan yang ditemukan pada siklus I.

Tindakan dilaksanakan berdasarkan RPP yang telah dibuat. Pada tahap prasiklus dilakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah diselingi tanya jawab dan diskusi kecil. Pada siklus I dan siklus II dilaksanakan pembelajaran menggunakan permainan Buah Romawi sesuai RPP. Tetapi pelaksanaan pembelajaran bersifat relatif dan menyesuaikan keadaan. Improvisasi dan langkah-langkah lain kadang harus dilakukan karena kondisi, hal ini tidak menjadi masalah sepanjang tidak keluar dan melenceng dari RPP.

Pengamatan dan observasi dilakukan oleh kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan untuk dijadikan dasar sebagai evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan dicatat. Kelemahan dan kekurangan digunakan untuk perbaikan pada pertemuan dan siklus berikutnya. Aktivitas siswa dan guru dicatat sesuai temuan-temuan yang ada.

Analisis data dan fakta yang ditemukan dilakukan setelah pelaksanaan satu siklus selesai. Analisis ini digunakan untuk merefleksikan dan mengevaluasi proses dan hasil pelaksanaan tindakan. Setiap Langkah dan tindakan pada siklus I dicermati dan dianalisis dengan berdiskusi Bersama kolaborator. Kekurangan dan kelemahan yang ditemukan pada siklus I harus diperbaiki pada siklus II. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru harus lebih kreatif dan aktif dalam memfasilitasi siswa dalam permainan Buah Romawi.

Indikator keberhasilan PTK harus dibuat agar tidak terjadi siklus yang tidak pernah berhenti. Sebagai indikator keberhasilan penelitian ini adalah nilai rata-rata kelas lebih tinggi atau sama dengan 70 dan prosentase ketuntasan belajar minimal 70% dari jumlah siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pada tahap prasiklus dengan materi bilangan Romawi masih menggunakan metode ceramah biasa diselingi dengan tanya jawab. Proses pembelajaran menjadi terpusat pada guru. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, meskipun ada tanya jawab. Siswa cenderung menunggu perintah dari guru. Guru juga kurang kreatif dalam menghidupkan suasana belajar di kelas. Pada akhir prasiklus dilakukan tes untuk mendapatkan nilai hasil belajar yang dijadikan sebagai data awal. Hasilnya disajikan pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Tes Prasiklus

No	Keterangan	Value
1	Rata-rata kelas	58.75
2	Nilai Terendah	40
3	Nilai Tertinggi	75
4	Jumlah Siswa Tuntas	8
5	Jumlah Siswa Belum Tuntas	24
6	Prosentase Ketuntasan Kelas	25%

Setelah tahap prasiklus selesai, mulai dilaksanakan tahap siklus I, yaitu pembelajaran menggunakan permainan Buah Romawi. Materi yang diberikan adalah kelanjutan dari materi pada prasiklus, tetapi lebih mendalam. Siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan belajar. Siswa yang ditunjuk harus menempelkan kertas buah yang berisi jawaban ke pohon buah. Hasil pembelajaran pada siklus I disajikan pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Data Hasil Tes Siklus I

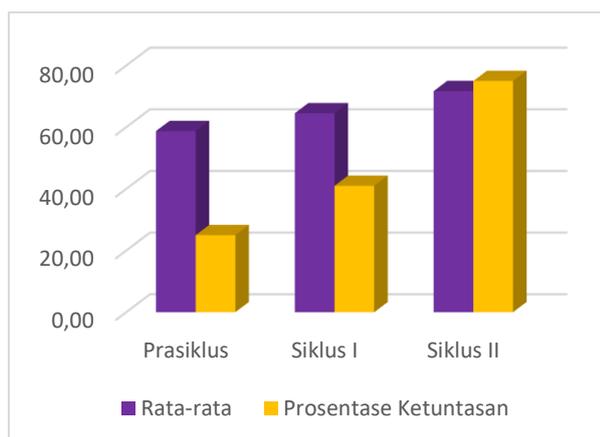
No	Keterangan	Value
1	Rata-rata kelas	64.53
2	Nilai Terendah	50
3	Nilai Tertinggi	85
4	Jumlah Siswa Tuntas	13
5	Jumlah Siswa Belum Tuntas	19
6	Prosentase Ketuntasan Kelas	41%

Setelah siklus I selesai, dilaksanakan siklus II dengan materi lanjutan dari bilangan Romawi. Pada siklus II proses tindakan pembelajaran menggunakan permainan Buah Romawi dengan perbaikan-perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan refleksi yang telah dilakukan pada akhir siklus I. Pada siklus II ada proses pengundian untuk mendapatkan soal dari guru. Siswa tampak antusias mengikuti pembelajaran. Hasil dari pembelajaran pada siklus II disajikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Data Hasil Tes Siklus II

No	Keterangan	Value
1	Rata-rata kelas	71.72
2	Nilai Terendah	55
3	Nilai Tertinggi	90
4	Jumlah Siswa Tuntas	24
5	Jumlah Siswa Belum Tuntas	8
6	Prosentase Ketuntasan Kelas	75%

Untuk dapat melihat perbandingan hasil belajar yang diperoleh pada tahap prasiklus, tahap siklus I dan tahap siklus II dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar

Berdasarkan grafik pada gambar 2 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas pada tahap prasiklus sebesar 58,75 naik menjadi 64,53 pada siklus I dan naik lagi menjadi 71,72 pada siklus II. Sedangkan prosentase ketuntasan kelas pada tahap prasiklus sebesar 25% naik menjadi 41% pada siklus I dan naik lagi menjadi 75% pada siklus II.

Berdasarkan pada data-data hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat dijabarkan beberapa hal penting sebagai berikut: 1) Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata kelas 58,75 pada tahap prasiklus naik menjadi 64,53 pada siklus I dan naik lagi menjadi 71,72 pada siklus II; 2) Secara klasikal ketuntasan belajar kelas juga meningkat, dari yang semula hanya 25% pada prasiklus meningkat menjadi 41% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 75% pada akhir siklus II.

Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu nilai rata-rata kelas lebih tinggi atau sama dengan 70 dan prosentase ketuntasan belajar minimal 70% dari jumlah siswa. Maka penelitian ini telah berhasil karena dua indikator sudah terpenuhi. Indikator pertama yaitu nilai rata-rata kelas pada akhir siklus II adalah 71,72 lebih tinggi dari 70. Indikator kedua prosentase ketuntasan klasikal pada akhir siklus II sebesar 75% sudah lebih tinggi dari 70%.

Peningkatan hasil belajar bilangan Romawi menggunakan permainan Buah Romawi ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Priyaningsih et al (2020) yang menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama, dimana peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan prosentase ketuntasan belajar kelas yang semula 50% menjadi 70% tuntas.

Hasil penelitian ini didukung juga oleh penelitian Irawan dan Wardani (2016), yang menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. Dengan bantuan permainan ular tangga tersebut, nilai rata-rata kelas meningkat dari 42,5 menjadi 74,6 pada akhir penelitian. Siswa menjadi lebih santai dalam belajar.

Selain didukung oleh dua penelitian tersebut, hasil penelitian ini juga diperkuat (Masrohah, Wiarsih & Irawan, 2019) bahwa penggunaan permainan bingo mampu secara efektif meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada pelajaran tematik. Penggunaan permainan bingo dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang semula nilai rata-rata kelas hanya 56,4 meningkat menjadi 76,6. Sementara (Oktaviani, Dewi & Kiswoyo, 2019) juga mengadakan penelitian penerapan permainan bingo dalam pembelajaran, yaitu pembelajaran matematika. Ada peningkatan hasil belajar matematika menggunakan pembelajaran aktif metode permainan bingo, karena siswa dapat bermain sambil belajar.

Sementara (Sukmawati & Fauziah, 2017) melakukan penelitian mengenai penerapan permainan *Science Wiqu Game* untuk meningkatkan hasil belajar fisika dan kimia. Hasilnya ada peningkatan nilai *pretest* 58,67 meningkat menjadi 82,13 pada saat *posttest* dan ketuntasan belajar mencapai 86,7%. Penggunaan permainan *Science Wiqu Game* memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan, bahwa penerapan permainan Buah Romawi dapat meningkatkan hasil belajar bilangan Romawi pada siswa SD. Nilai rata-rata kelas selalu meningkat setiap siklusnya, ketuntasan belajar secara klasikal juga mengalami peningkatan.

Pada saat implementasi metode baru, guru hendaknya menjelaskan dengan baik langkah-langkah yang harus dilakukan siswa pada saat proses pembelajaran agar tidak terjadi kebingungan dalam melangkah. Improvisasi dan kreatifitas guru juga sangat diperlukan pada saat proses pembelajaran untuk mengatasi kondisi yang tidak sesuai rencana.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono & Supradi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanto, N.S. (2018). Penerapan Game untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Belajar Mahasiswa Akuntansi Universitas Surabaya. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 7 (1), 585 – 614.
- Irawan, A. & Wardani, M. A. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1 (4), 338 – 348.
- Jauhar, S., & Nurdin, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving dalam Meningkatkan Hasil belajar IPS Siswa SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. 1 (2). 141 – 149.
- Mahanani, A., Sujatmiko, P. & Maryono, D. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa dalam Sistem Moving Class Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching pada Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM)*, II (6), 463 – 471.
- Masrohah, K., Wiarsih, C. & Irawan, D. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11 (2), 13 – 22.
- Oktaviani, T., Dewi, E.R.S. & Kiswoyo. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24 (1), 47 – 52.
- Priyaningsih, S., & Suyono. (2020). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Prisma*, 9 (2), 146-153.
- Pujiyanti, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Bilangan Romawi Melalui Model Kooperatif Tipe Make a Match Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Malangsari Tahun Pelajaran 2017/2018. *Media Penelitian Pendidikan*, 13 (1), 64-71.
- Puspitasari, T., & Anggraeni, D. (2019). Pendekatan Games dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa bagi Relawan Gemma Insani Indonesia. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1 (2), 16 – 21.
- Siregar, N.D., & Surya, E. (2017). Penggunaan Mathmagic dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *KREANO: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8 (1), 46 – 52.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sukmawati, E. & Fauziah, A. N. M. (2017). Penerapan Media Permainan Science Wiqu Game untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Fisika dan Kimia. *Pensa*, 05 (3), 237 – 242.
- Susilowati, D. (2020). Penggunaan Pendekatan Kooperatif Tipe STAD dalam Meningkatkan Kemampuan Penghitungan Pecahan di SDN 01 Wanarejan Pematang. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, XIII (2), 273 – 288.
- Triwinarti, F.N. (2014). Kertas Warna Sebagai Alat Bantu Visualisasi Konsep Himpunan dan Diagram Venn dalam Pemecahan Masalah Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, VI (2).
- Yuliana, N., Wardani, N.S., & Prastyo. T. (2019). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Inkuiri Teams Game Tournament. *Journal of Education Action Research*, 3 (2), 80 – 89.
- Yulianto, L. (2018). Pembuatan Game Komputer Komdig's Journey sebagai Suplemen Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Prosiding Seminar Nasional Edusainstek*, 287 – 296.

<http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah>