

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGERJAKAN SOAL CERITA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE BERMAIN KARTU SOAL BAGI SISWA KELAS VI SDN 1 SUKADANA**

**Norchasikin**

SDN 1 Sukadana

Alamat: Sukadana: Desa / Kelurahan: Suka Dana: Kecamatan: Buay Bahuga: Kabupaten / Kota: Kabupaten Way Kanan: Provinsi: Lampung

Korespondensi penulis : [norchasikinsdn1sukadana@gmail.com](mailto:norchasikinsdn1sukadana@gmail.com)

**Abstract :** Penelitian tindakan kelas bertujuan secara deskriptif untuk mengetahui pengaruh metode bermain kartu soal terhadap peningkatan kemampuan mengerjakan soal cerita pada pelajaran matematika kelas VI SDN 1 Sukadana Kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara tahun 2018/2019.

Hipotesis pada penelitian ini adalah “Model pembelajaran dengan menggunakan kartu soal diduga dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SDN 1 Sukadana Kecamatan Sukadana Kayong Utara tahun pelajaran 2018/2019 dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika.” Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal cerita dilakukan tes uji coba yang dilaksanakan dua kali kemudian hasilnya dianalisis. Hasil penelitian secara deskriptif menunjukkan bahwa kecenderungan prestasi belajar matematika siswa kelas VI SDN 1 Sukadana ada peningkatan, yakni dengan perolehan skor rata – rata sebelum diadakan tindakan sebesar 5,97 dan setelah diadakan tindakan menjadi 6.65 dengan demikian berarti ada peningkatan prestasi sebesar 0.68.

**Kewyword :** Model, Pembelajaran, Kartu Soal

**Abstract:** Classroom action research aims descriptively to determine the effect of the question card playing method on increasing the ability to work on story problems in mathematics class VI at SDN 1 Sukadana, Sukadana District, Kayong Utara Regency in 2018/2019.

The hypothesis in this study is "The learning model using question cards is thought to be able to improve the ability of class VI students at SDN 1 Sukadana, North Sukadana Kayong District, in the 2018/2019 academic year in working on word problems in mathematics."

To find out whether there was an increase in students' ability to work on word problems, a pilot test was carried out twice and then the results were analyzed. The results of the descriptive study showed that there was an increase in the tendency of the mathematics achievement of class VI students at SDN 1 Sukadana, with the acquisition of an average score before the action was 5.97 and after the action was held it was 6.65, thus meaning there was an increase in achievement of 0.68.

**Kewyword :** Model, Learning, Question Card

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan orang tua. Kerja sama antara ketiga pihak diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.

---

Received november 30, 2022; Revised desember 2, 2022; Januari 10, 2023

\*Corresponding author, e-mail [norchasikinsdn1sukadana@gmail.com](mailto:norchasikinsdn1sukadana@gmail.com)

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan sebagai berikut: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari. Adapun tujuan pengajaran matematika di Sekolah Dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Pendidikan di Sekolah Dasar menitikberatkan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan ini merupakan modal yang sangat mendasar untuk proses belajar selanjutnya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa khususnya di SD masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata hasil penilaian prestasi belajar matematika yang masih belum memuaskan.

Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan permasalahan umum yang dijumpai ternyata peserta didik banyak yang mengalami kesulitan di antaranya : dalam pengerjaan hitung campuran, menyelesaikan masalah suku yang belum diketahui, pengerjaan pecahan, serta pengerjaan soal cerita.

Dengan alasan - alasan yang disampaikan di atas maka penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan mengadakan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Metode Bermain Kartu Soal Bagi Siswa Kelas VI SDN 1 Sukadana Kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara Tahun Pelajaran 2018/2019.”

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dibuatlah rumusan masalah yang merupakan masalah utama pada penelitian ini sebagai berikut : “Adakah peningkatan kemampuan siswa kelas VI SDN 1 Sukadana Kecamatan Sukadana Kayong Utara tahun pelajaran 2018/2019 dalam mengerjakan soal cerita melalui metode bermain kartu soal pada mata pelajaran matematika ?”

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : (1) Meningkatkan kemampuan siswa memahami soal cerita. (2) Meningkatkan kemampuan siswa mengerjakan soal cerita. (3) Meningkatkan nilai mata pelajaran matematika. (4) Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

Manfaat teoritis : (1) Mendapatkan alternatif metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. (2) Mendukung kegiatan belajar tuntas.

Manfaat praktis : (1) Dengan menggunakan metode bermain kartu soal, peserta didik akan mahir dalam menyelesaikan soal cerita.

Manfaat bagi guru : (1) Sebagai masukan bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran secara variatif guna memaksimalkan kemampuan peserta didik. (2) Pembelajaran di kelas lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

Manfaat bagi sekolah : (1) Meningkatkan perolehan nilai rata – rata ujian sekolah. (2) Meningkatkan peringkat sekolah di wilayahnya.\

Matematika adalah ilmu tentang bilangan –bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. ( Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990 : 566 )

Matematika menurut Ruseffendi ( 1991:12 ) adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma, atau postulat dan akhirnya ke dalil.

Sedangkan hakikat matematika menurut Soejadi ( 2000 :11), memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif.

Berdasarkan pernyataan di atas matematika adalah ilmu deduktif yang bekerja atas kebenaran konsisten.

Perkembangan kognitif menurut Piaget ( dalam Ruseffendi, 1991 :134) adalah : (1) Tahap sensori motor ( dari lahir sampai 2 tahun ). (2) Tahap pra operasi ( 2 tahun sampai 7 tahun ). (3) Tahap operasi kongkrit ( 7 tahun sampai 11-12 tahun ). (4) Tahap operasi formal ( sekitar 11 tahun sampai dewasa ).

Sedangkan menurut Bruner ( dalam Makmun, 1995 :61) perkembangan perilaku kognitif dibagi menjadi tiga periode yaitu : (1) *Enactive stage*, merupakan suatu masa di mana individu berusaha memahami lingkungannya, fase ini mirip dengan tahap sensori motor dari Piaget. (2) *Iconic stage*, yang mendekati pada tahapan pra operasional dari Piaget. (3) *Symbolic stage*, yang juga mendekati kepada ciri – ciri fase operasi formal menurut Piaget.

Berkaitan dengan usia peserta didik Sekolah Dasar yang berkisar 6 atau 7 tahun sampai dengan 12 tahun, apabila kita lihat dengan pendapat Piaget di atas mereka berada pada tahap operasi kongkrit atau pada fase simbolik menurut Bruner. Perilaku kognitif pada tahap ini adalah nampak pada kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika walau masih terikat dengan objek yang bersifat kongkrit. Padahal matematika merupakan ilmu deduktif dan abstrak sehingga terdapat kesenjangan. Untuk mengatasi hal itu diperlukan strategi pembelajaran, metode dan media yang cocok untuk pembelajaran matematika agar peserta didik dapat memahami konsep yang disampaikan. Guru Sekolah Dasar harus berusaha mengurangi sifat abstrak dari objek matematika agar peserta didik lebih mudah dalam menangkap pelajaran matematika.

Soal cerita dalam matematika adalah soal matematika yang berkaitan dengan masalah di kehidupan sehari – hari yang disajikan dalam bentuk uraian.

Agar guru dapat menyajikan suatu proses pembelajaran dalam soal cerita, pertama guru dituntut untuk dapat menyelesaikan soal cerita itu lewat pemodelan matematika untuk dirinya sendiri. Ini berarti guru telah menguasai dan memahami soal cerita tersebut. Masalahnya sekarang adalah bagaimana membangun suatu proses pembelajaran soal cerita untuk siswa sekolah dasar.

Perlu diingat bahwa guru hanya sebagai fasilitator. Ini berarti guru harus dapat memberikan fasilitas kepada siswa berupa seperangkat pertanyaan yang mewakili rantai kognitif. Dengan seperangkat tugas atau pertanyaan yang baik, proses pembelajaran untuk menyelesaikan soal cerita akan baik pula.

Menurut Dave Meier ( 2005 : 206 ), di tengah permainan kita paling dekat dengan kekuatan penuh kita. Kesenangan bermain yang tidak terhalang melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh, melatih kesehatan, dan membuat kita merasa hidup sepenuhnya. Bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka tercapai dalam sebuah permainan. Permainan belajar yang menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh dan tidak terhalang dapat memberi banyak sumbangan.

Permainan belajar ( *learning games* ), jika dimanfaatkan secara bijaksana, dapat : (1) menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat. (2) menghilangkan stres dalam lingkungan belajar. (3) mengajak orang terlihat penuh. (4) meningkatkan proses belajar.

Menurut Ngalim Purwanto (1997), Dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman.

Akan tetapi, antara keduanya terdapat perbedaan. Menurut arti katanya, bermain merupakan kegiatan yang khusus bagi anak – anak meskipun pada orang dewasa terdapat juga. Sedangkan belajar merupakan kegiatan yang umum, terdapat pada manusia sejak lahir sampai mati. Belajar sambil bermain yang ditekankan adalah belajarnya.

Metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik – baik untuk mencapai maksud atau tujuan yang ditentukan. ( Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990 : 580 ). Dalam melakukan pembelajaran guru menggunakan berbagai macam metode sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik yang pada akhirnya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Salah satu upaya guru merangsang pengembangan potensi siswa agar aktif dan memperoleh hasil belajar yang optimal, dalam penelitian ini ditawarkan metode diskusi dengan bermain kartu soal yakni metode pembelajaran dengan permainan kartu yang berisi pertanyaan – pertanyaan atau soal – soal yang disusun oleh siswa sendiri / group / guru secara bersama. Hasil belajar siswa yang dibimbing oleh temannya dengan pengarahan dari guru tidak kalah baik, bahkan menurut pengamatan hasil belajar siswa yang membimbing sendiri pun juga naik akibat mereka melaksanakan tugas sebagai pembimbing.

Dari deskripsi teori didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh positif terhadap prestasi belajar matematika siswa. Dengan bermain kartu soal maka siswa menjadi lebih memahami soal cerita sehingga dapat mengerjakannya dengan baik yang pada gilirannya akan meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran dengan menggunakan kartu soal diduga dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SDN 1 Sukadana tahun pelajaran 2018/2019 dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada tahun pelajaran 2018/2019 selama bulan Februari 2019 sampai dengan bulan Mei 2019.

Tempat yang diambil untuk penelitian adalah gedung dan ruang kelas VI SDN 1 Sukadana Kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara.

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VI SDN 1 Sukadana yang berjumlah 26 ( dua puluh enam ) orang siswa

Sumber data penelitian adalah rekapitulasi nilai hasil ulangan harian siswa tahun pelajaran 2018/2019.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah Tes yaitu serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Suharsimi Arikunto, 1992 : 123). Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita. Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah butir soal dan butir soal tes tertulis dalam bentuk soal cerita.

Untuk mengetahui sejauhmana perkembangan kemampuan siswa digunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes antar siklus.\

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 2 siklus. (1) Siklus I : Langkah – langkah dalam siklus terdiri dari : (a) Perencanaan. Kegiatan perencanaan meliputi : Membuat rencana pembelajaran termasuk membuat skenario pembelajaran, Menyiapkan lembar observasi. Pengadaan alat – alat yang diperlukan untuk langkah penerapan tindakan. Membuat alat evaluasi untuk mengetahui keberhasilan siswa. Pendataan keadaan awal diperoleh dari daftar nilai hasil tes uji coba.. (b) Tindakan : Setiap siswa diberi kartu soal berupa kertas manila berukuran 10 cm X 15 cm untuk menuliskan soal cerita sesuai materi yang dibahas. Kartu yang telah berisi soal yang ditulis oleh siswa dikumpulkan kembali pada guru. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri atas 5 s.d. 6 orang siswa. Salah seorang siswa diminta untuk mengocok kartu soal yang telah berisi pertanyaan kemudian membagikannya secara acak kepada teman – temannya masing – masing mendapat satu buah kartu. . Setiap kelompok memecahkan soal yang telah diterima secara bersama – sama. Koreksi jawaban atas tugas kelompok. Pembahasan bersama terutama soal – soal yang tidak dapat dikerjakan dengan benar. Siswa bertanya tentang hal – hal yang belum dipahami. Guru bersama – sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang hal yang baru dipelajari. Tes uji coba untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita. Tes uji coba ini dilakukan secara individual dengan jumlah soal sebanyak 5 item. (c) Observasi. Kegiatan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan meliputi : Penggunaan kartu soal dalam proses pembelajaran. Suasana kelas dan aktivitas dan kegiatan belajar mengajar. Evaluasi hasil belajar siswa. (d) Refleksi. Perenungan dilakukan untuk mengkaji keberhasilan dan kelemahan tindakan. Kegiatan yang dilakukan dalam perenungan meliputi : Analisis data yang telah diperoleh untuk menentukan langkah tindakan yang lebih baik pada pembelajaran selanjutnya. Mengevaluasi proses dan hasil belajar siswa. Mengevaluasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar. (2) Siklus II.: Langkah – langkah dalam siklus terdiri dari : (a) Perencanaan. Untuk memperbaiki kelemahan – kelemahan dan mempertahankan serta meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada siklus II dilakukan perencanaan sebagai berikut : Kelas dibagi ke dalam 6 (enam) kelompok dengan jumlah anggota tiap kelompok terdiri atas 4 s.d. 5 orang siswa. Kertas

yang digunakan untuk membuat kartu soal dibuat dari jenis kertas asturo yang berwarna – warni dengan desain yang lebih menarik menggunakan komputer. Guru lebih aktif dalam memberikan motivasi kepada peserta didik. Penambahan intensitas dalam pemberian kartu soal. Soal dibuat oleh kelompok dan oleh guru. (b) Tindakan. Setiap kelompok diberi kartu soal berupa kertas asturo berukuran 10 cm X 15 cm yang telah didesain dengan komputer untuk menuliskan soal cerita sesuai materi yang dibahas. Kartu yang telah berisi soal yang ditulis oleh kelompok dikocok kemudian ditukar dengan kartu soal dari kelompok lain. Guru membagikan kartu yang berisi soal yang dibuat oleh guru kepada setiap kelompok secara acak. Setiap kelompok memecahkan soal yang telah diterima secara bersama – sama. Koreksi jawaban dan pembahasan atas tugas kelompok. Siswa bertanya tentang hal – hal yang belum dipahami. Guru bersama – sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang hal yang baru dipelajari. Tes uji coba untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita. Tes uji coba ini dilakukan secara individual dengan jumlah soal sebanyak 5 item. (c) Observasi. Kegiatan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan meliputi : Penggunaan kartu soal dalam proses pembelajaran. Suasana kelas dan aktivitas dan kegiatan belajar mengajar. Evaluasi hasil belajar siswa. (d) Refleksi. Perenungan dilakukan untuk mengkaji keberhasilan dan kelemahan tindakan. Kegiatan yang dilakukan dalam perenungan meliputi : Analisis data yang telah diperoleh untuk menentukan langkah tindakan yang lebih baik pada pembelajaran selanjutnya. Mengevaluasi proses dan hasil belajar siswa. Mengevaluasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini, keberhasilan penelitian apa bila hasil tes siswa sudah berada dalam tingkat yang ditetapkan. Dalam penelitian ini ketercapaian dapat dilihat dari interval dalam katagori baik ( interval nilai 60 – 79). Berikut ini distribusi interval nilai keberhasilan penelitian :

Tabel 3.1  
Interval Nilai Keberhasilan Penelitian

NO	Interval Nilai	Kelasifikasi
1	80,00 – 100	Sangat Baik
2	60,00 - 79,00	Baik
3	40,00 – 59,00	Cukup
4	20,00 – 39,00	Kurang
5	0,00 – 19,00	Sangat Kurang

Berpedoman ke acuan diatas, berikutnya hasil uji presentasi hasil tes siswa dibandingkan dengan angka kritik presentase. Apabila hasil tes siswa baik secara individual maupun kelompok sudan mencapai klasifikasi tadi, berarti penelitian dianggap sudah selesai. Langkah selanjutnya adalah analisis, dan interprestasi data untuk menarik kesimpulan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini mengingat kondisi peserta didik di sekolah kami khususnya pada mata pelajaran matematika prestasinya masih jauh dari yang diharapkan. Peserta didik kami umumnya mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal cerita. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya kesalahan yang dibuat siswa pada saat mengerjakan ulangan harian dalam bentuk soal cerita. Umumnya para siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal cerita

sehingga tidak dapat mengerjakannya dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan prestasi belajar matematika siswa di sekolah kami masih rendah.

Kondisi seperti tersebut tentunya tidak bisa dibiarkan berlarut – larut. Maka berbagai upaya dilakukan guna meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain kartu soal.

Dalam perencanaan awal guru menyusun skenario pembelajaran dan membuat kartu soal dengan menggunakan kertas manila berukuran kecil yang digunakan untuk perlakuan terhadap siswa. Di samping itu disiapkan pula alat evaluasi untuk mengetahui keberhasilan siswa.

Dari daftar nilai hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1  
 Daftar nilai hasil tes uji coba

Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata	Standar Deviasi
7.7	4.0	5.97	0.884

Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota 5 s.d 6 orang. Kartu soal yang telah disiapkan tersebut kemudian disampaikan kepada siswa untuk ditulis soal berbentuk cerita. Soal yang telah tersusun dikocok kemudian dibagikan secara acak kepada siswa selanjutnya dikerjakan pada kelompok masing – masing.

Koreksi jawaban atas tugas kelompok dilakukan untuk mengetahui tingkat kemajuan dan sekaligus kekurangan peserta didik. Dari hasil ini dapat diketahui tingkat kemampuan peserta didik dalam menjawab soal cerita.

Berdasarkan hasil pekerjaan peserta didik, lalu diadakan pembahasan soal secara bersama. Dimaksudkan agar peserta didik benar – benar dapat memahami pemecahan soal – soal tersebut.

Selanjutnya dilakukan tes uji coba untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita.

### Siklus I

Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan pertama diketahui ada kenaikan nilai rata-rata matematika sebesar 0.06 jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan 1, namun demikian pencapaian nilai tertinggi justru mengalami penurunan sebesar 0.2 sebagaimana tertera pada tabel berikut :

Tabel 4.2  
 Data Perbandingan Sebelum dan Sesudah Tindakan Perbaikan Siklus 1

	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata	Standar Deviasi
Sebelum perlakuan	7.7	4.0	5.97	0.884
Sesudah perlakuan 1	7.5	4.3	6.03	0.886

Dari hasil pengamatan selama kegiatan siklus I, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu soal terdapat adanya keberhasilan dan kelemahan. Keberhasilan itu antara

lain : (1) Terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita yang berdampak pada peningkatan nilai rata – rata meskipun hanya sebesar 0,06. (2) Adanya suasana kegiatan belajar mengajar lebih menarik sehingga dapat menambah gairah peserta didik dalam belajar. (3) Adanya komunikasi yang positif sehingga mempermudah dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik

Sedangkan kelemahan – kelemahan pada siklus I antara lain : (1) Jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak ( 5 s.d. 6 peserta didik) sehingga ada beberapa peserta yang kurang mendapat kesempatan dalam menyampaikan gagasan. (2) Desain dan bahan kartu soal yang kurang menarik. (3) Ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam merumuskan soal.

Untuk memperbaiki kelemahan – kelemahan dan mempertahankan serta meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada siklus II dilakukan langkah –langkah diantaranya membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil dengan anggota 4 s.d. 5 orang tiap kelompok.

Guru lebih aktif memberikan motivasi pada peserta didik agar lebih percaya diri dalam merumuskan soal maupun dalam menyelesaikan soal. Agar lebih menarik maka desain kartu soal dibuat dengan komputer sehingga nampak lebih baik dan bahan yang digunakan yaitu menggunakan kertas asturo warna – warni. \

Peserta didik dibentuk menjadi 6 kelompok dengan anggota tiap kelompok terdiri atas 4 s.d. 5 orang. Setiap kelompok mendapat kartu soal dan merumuskan soal - soal cerita secara bersama dengan bimbingan guru, kemudian kartu soal ditukar dengan kelompok lain untuk dilakukan pembahasan oleh kelompok. Soal selain dibuat oleh kelompok, juga dirumuskan oleh guru dikandung maksud agar soal lebih berbobot.

Selanjutnya diadakan koreksi atas jawaban peserta didik dan pembahasan soal – soal tersebut secara klasikal. Tes uji coba kembali dilakukan dan diikuti oleh semua siswa kelas VI.

## Siklus 2

Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan kedua diketahui ada kenaikan nilai rata-rata matematika sebesar 0.68 jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan, sebagaimana tertera pada tabel berikut :

Tabel 4.3  
Data Perbandingan Sebelum dan Sesudah Tindakan Perbaikan Siklus 2

	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata	Standar Deviasi
Sebelum perlakuan	7.7	4.0	5.97	0.884
Sesudah perlakuan 2	8.3	5.0	6.65	0.873

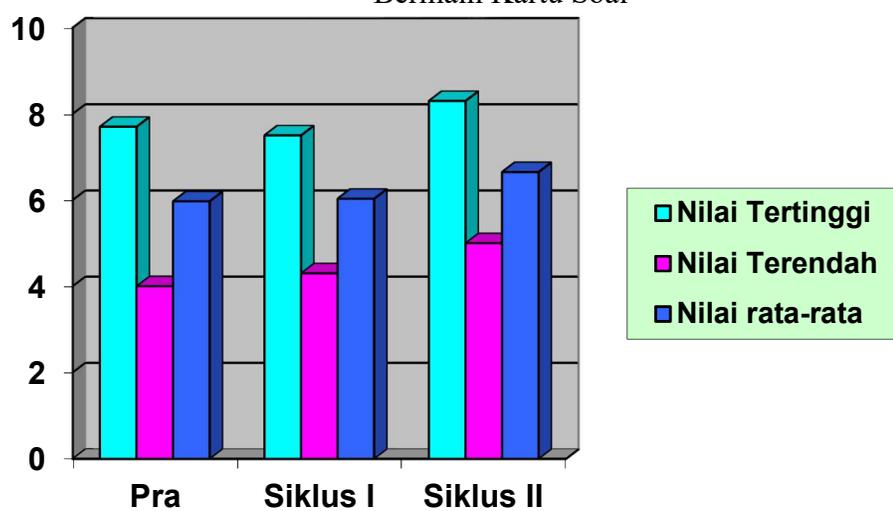
Dari hasil pengamatan pada siklus II, dapat direfleksikan sebagai berikut : (1) Terjadi peningkatan nilai rata – rata mata pelajaran matematika yang cukup signifikan. (2) Peserta didik lebih aktif dan bergairah dalam belajar karena bersaing dalam kelompok diskusi. (3) Anggota kelompok cukup terdiri atas 4 s.d. 5 peserta didik. (4) Peserta didik memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat. (5) Pemahaman peserta didik terhadap soal cerita dapat meningkat sehingga lebih percaya diri.

Salah satu faktor yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan metode pembelajaran, ketidaktepatan dalam pemilihan metode bisa berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Agar peserta didik lebih terdorong dalam belajar, maka skenario pembelajaran harus dibuat sedemikian hingga mampu membangkitkan rangsangan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita adalah dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Melalui kegiatan ini peserta didik menjadi lebih aktif dan percaya diri untuk memecahkan permasalahan.

Perkembangan prestasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran pada siklus I dan II dapat dilihat dalam diagram 4.4 berikut :

Gambar 1  
 Diagram Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI  
 SDN 1 Sukadana Kecamatan Sukadana Kayong Utara Dalam Pembelajaran Menggunakan Metode Bermain Kartu Soal

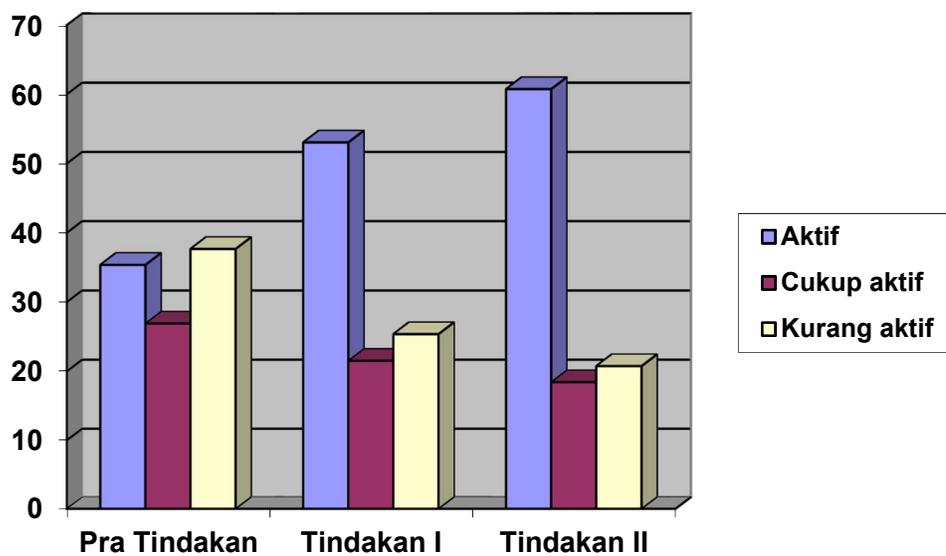


Tabel 4.5  
 Hasil pengamatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika

No	Aspek Yang Diamati	Sebelum Tindakan			Tindakan I			Tindakan II		
		Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif
1	Mengerjakan tugas mandiri / kelompok	11	8	7	15	6	5	18	5	3
2	Melaksanakan diskusi kelompok	13	7	6	18	4	4	19	3	4

3	Bekerja sama dalam sekelompok	6	7	13	12	5	9	14	5	7
4	Aktif mengajukan pertanyaan /tanggapan	4	8	14	8	8	10	8	7	9
5	Aktif menggunakan buku referensi	12	5	9	16	5	5	18	4	4
	Jumlah	46	35	49	69	28	33	79	24	27
	Persentase	35.3	26.9	37.6	53.0	21.5	25.3	60.7	18.4	20.7
		9	2	9	7	4	9	7	6	7

Gambar 2  
Diagram Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa Siswa Kelas VI SDN 1 Sukadana Kecamatan Sukadana Kayong Utara Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Bermain Kartu Soal



## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian seperti tampak pada diagram di atas dapat disebutkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SDN 1 Sukadana tahun pelajaran 2018/2019 dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya prestasi belajar matematika siswa dapat meningkat.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan peserta didik kelas VI di SDN 1 Sukadana Kecamatan Sukadana Kayong Utara dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain

kartu soal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata dalam perolehan hasil belajar siswa dari yang semula 5,97 menjadi 6,65 sehingga prestasi belajar matematika meningkat sebesar 0,68.

### **Saran**

Berdasarkan data yang diperoleh yang berkaitan dengan prestasi peserta didik, maka saran yang dapat saya peneliti berikan di antaranya adalah : (1) Guru diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. (2) Sangat perlu adanya perhatian dan motivasi bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar. (3) Metode bermain kartu soal dapat diterapkan pada pembelajaran matematika dan tidak menutup kemungkinan pada mata pelajaran yang lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Dave Meier. 2005. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung : Kaifa.

Herry Sukarman. 2003. *Dasar – dasar Didaktik dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.

Makmun, A.S. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Ngalim Purwanto. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Ruseffendi, E.T. 1993. *Pendidikan Matematika 3 Modu 1 – 5*. Jakarta : Universitas Terbuka

Soejadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdikbud.

Suharsimi Arikunto. 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Tim Kajian Mutu Pendidikan. 2004. *Konsep dasar Teori Pembelajaran*. Yogyakarta : LPMP.

Tim Penyusun. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Undang – Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.