

# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## PENERAPAN METODE BERMAIN KARTU SOAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGERJAKAN SOAL CERITA MATEMATIKA BAGI SISWA KELAS VI SDN 4 TUNGGULREJO GABUS GROBOGAN

Komar Sapto Rini<sup>1)</sup>

DOI : <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.9456>

<sup>1</sup> SDN 4 Tunggulrejo Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan mengerjakan soal cerita mata pelajaran Matematika melalui penerapan metode bermain kartu soal bagi siswa kelas VI SDN 4 Tunggulrejo Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 4 yang berjumlah 17 siswa dengan rincian perempuan sejumlah 9 orang dan 18 orang laki-laki. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 3 kali pertemuan meliputi: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Melalui penerapan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan mengerjakan soal cerita mata pelajaran Matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai hasil belajar maupun aktivitas belajar tiap siklus. Pada awal nilai rata-rata 66.18 pada siklus I dan menjadi 80.29 pada siklus II dengan ketuntasan 58.82% pada siklus I dan 88.24% pada siklus II. Keaktifan siswa pada siklus I 29.41% aktif dan pada siklus II menjadi 94.12% aktif.

**Kata Kunci:** metode bermain kartu soal, kemampuan mengerjakan soal cerita matematika

### History Article

Received 23 Agustus 2021

Approved 28 Agustus 2021

Published 31 Agustus 2021

### How to Cite

Rini, K. S. (2021). Penerapan Metode Bermain Kartu Soal dalam Meningkatkan Kemampuan Mengerjakan Soal Cerita Matematika Bagi Siswa Kelas VI SDN 4 Tunggulrejo Gabus Grobogan. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 317-327.

Coressponding Author:

Dsn Sono, Rt 01/ Rw 05, Desa Tunggulrejo, Kec. Gabus, Kab. Grobogan, Jawa Tengah.

E-mail: <sup>1</sup> komarsaptorinitunggulrejo4@gmail.com

## PENDAHULUAN

Perkembangan kehidupan manusia dapat dilakukan melalui pemberdayaan manusia itu sendiri dalam berbagai bentuk dengan waktu yang lama maupun sebentar. Pemberdayaan yang memerlukan waktu relatif lama adalah melalui proses pendidikan. Pendidikan merupakan investasi yang harus dijalankan dan akan membawa perubahan bagi kehidupan manusia itu sendiri. Pendidikan hakekatnya merupakan upaya sadar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi perannya di masa yang akan datang. Dengan demikian manajemen pendidikan perlu ditata dan dikelola secara lebih profesional.

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

Pendidikan di SD 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 siswa banyak yang mengalami kesulitan di antaranya: dalam pengerjaan hitung campuran, menyelesaikan masalah suku yang belum diketahui, pengerjaan pecahan, serta pengerjaan soal cerita.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah melalui penerapan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan mengerjakan soal cerita mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas VI SDN 4 Tunggulrejo Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020? Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan mengerjakan soal cerita mata pelajaran Matematika melalui penerapan metode bermain kartu soal bagi siswa kelas VI SDN 4 Tunggulrejo Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020.

Manfaat penelitian bagi siswa yaitu akan mahir dalam menyelesaikan soal cerita, bagi guru yaitu sebagai masukan bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran secara variatif guna memaksimalkan kemampuan siswa dan pembelajaran di kelas lebih aktif, kreatif, Inovatif dan menyenangkan (PAIKEM). Bagi sekolah yaitu meningkatkan perolehan nilai rata-rata ujian sekolah dan meningkatkan peringkat sekolah di wilayahnya.

### Aktivitas Belajar Siswa

Proses pembelajaran di sekolah pada intinya melibatkan dua pihak yang saling berinteraksi, yaitu guru yang melaksanakan tugas mengajar dan siswa yang melaksanakan aktivitas belajar. Aktivitas belajar siswa berhubungan dengan seluruh rangkaian kegiatan siswa

dalam melaksanakan belajar, sebagaimana dikemukakan Sudjana (2016:34) bahwa aktivitas belajar siswa merupakan keseluruhan peristiwa yang dilakukan dan dialami siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Sementara itu Syaodih (2018:12) mengemukakan pula bahwa aktivitas belajar siswa ditandai oleh ritme atau gerakan-gerakan siswa yang mengarah kepada tujuan belajar.

Konsep tersebut menekankan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa dengan tujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif. Berdasarkan kedua konsep yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa selama melaksanakan atau mengikuti kegiatan pembelajaran yang mengarah kepada upaya pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Aktivitas belajar siswa sebagaimana yang telah dikemukakan berhubungan dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa selama mengikuti kegiatan belajar di kelas. Menurut Makmun (2012:23) dikategorikan beberapa aktivitas yang menandai kegiatan belajar siswa, yaitu: membaca, diskusi, merumuskan, menuliskan, bertanya dan mendengarkan. Keberhasilan aktivitas belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal berhubungan dengan faktor-faktor yang muncul dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal berhubungan dengan faktor-faktor yang muncul dari luar diri siswa. Secara lebih jelasnya Makmun (2012:26-27) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dikategorikan mempengaruhi aktivitas belajar siswa adalah faktor internal terdiri dari: motivasi, keseriusan dan karakteristik individu.

Faktor eksternal terdiri dari: guru, lingkungan belajar dan fasilitas. Aktivitas belajar siswa merupakan hal atau keadaan yang positif yang perlu ditumbuhkembangkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Makmun (2012:30) mengemukakan bahwa upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa sebagian belajar adalah tanggung jawab guru, sehingga gurulah yang harus melakukannya. Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru sehubungan dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah memotivasi untuk belajar lebih giat, menyediakan fasilitas pembelajaran, membina hubungan yang lebih harmonis dan menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif.

### **Soal Cerita**

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.

### **Bermain Kartu Soal**

Menurut Meier (2018:206), 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: menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat; menghilangkan stres dalam lingkungan belajar; mengajak orang terlihat penuh; dan meningkatkan proses belajar.

Menurut Purwanto (2017:23) bahwa 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, 2010:580). 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.

### **METODE**

Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 selama bulan Februari sampai dengan bulan April 2020. Tempat yang diambil untuk penelitian adalah gedung dan ruang kelas VI SDN 4 Tunggulrejo Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VI SDN 4 Tunggulrejo Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 17 (tujuh belas) orang siswa dengan rincian siswa perempuan sejumlah 9 orang dan 18 orang siswa laki-laki. Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat dikumpulkan dan dianalisa sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan tindakan. Sumber data penelitian ini meliputi data primer yaitu data yang diperoleh dari subyek penelitian dalam hal ini adalah data dari siswa.

Data yang lain adalah data sekunder yaitu data yang dapat diperoleh dari selain siswa misalnya dari teman sejawat selaku observer maupun atasan peneliti yaitu kepala sekolah. Data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa berupa nilai ulangan harian siswa sebelum

pembelajaran, nilai uji kompetensi akhir pembelajaran serta catatan nilai raport siswa pada semester sebelumnya. Nilai pengamatan pada siswa selama mengikuti pembelajaran juga dijadikan sumber data untuk melengkapi informasi tentang hasil belajar siswa. Sedangkan sumber data yang lain diperoleh dari hasil observasi dari teman sejawat pada saat pelaksanaan siklus pembelajaran. Selain hasil observasi teman sejawat memberikan masukan agar siklus perbaikan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Teknik pengumpulan data melalui tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Arikunto, 2017:123). Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal cerita. Alat pengumpulan data adalah butir soal yang telah disusun dan ditentukan berdasarkan materi yang disampaikan. Butir soal tes tertulis dalam bentuk soal cerita. Syarat suatu data yang akan digunakan dalam penelitian adalah harus memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi.

Validitas adalah suatu ukuran atau tingkat-tingkat kevalidan dan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya jika instrumen validitasnya rendah maka dinyatakan kurang valid/kurang sah. Sedangkan reliabilitas menunjukkan kepada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Menurut Santosa (2016:270) suatu instrumen dikatakan valid jika pertanyaan pada instrumen tersebut mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh instrumen tersebut. Sedangkan suatu instrumen dikatakan reliabel jika respon terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Tes yang baik harus memiliki validitas yang tinggi.

Validitas suatu tes adalah sejauh mana tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur, atau dapat dikatakan sejauh mana tes tersebut memenuhi fungsinya sebagai alat pengukur. Dalam penelitian ini soal tes yang digunakan adalah soal yang telah dianalisis perbutirnya. Butir soal tes dalam penelitian ini divalidasi dengan menyusun butir soal yang memiliki bobot mampu mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. penyusunan butir tes ini telah mempertimbangkan tingkat kesukaran dan ketercakupan materi pembelajaran.

Hasil observasi dari pengamatan dan dari peneliti sendiri validasi data dilakukan dengan melakukan *cross cek* dan diskusi dengan para observer untuk menentukan kevalidan data yang diperoleh. Langkah ini dimaksudkan agar peneliti memiliki data yang akurat yang dapat digunakan untuk menyusun dan melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisa deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan nilai tes siswa pada siklus I dan nilai tes setelah siklus II. Analisis hasil tes tersebut dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan sebagai pertimbangan untuk melakukan tindakan selanjutnya.

Data hasil observasi dan dokumentasi dianalisis dengan deskripsi kuantitatif dengan mendeskripsikan proses pembelajaran tiap-tiap siklus. Indikator kinerja yang ditetapkan adalah sebanyak 80% mencapai kriteria belajar tuntas minimal 67,00 dan memiliki aktivitas belajar yang tinggi. Aktivitas belajar dengan indikator: (1) mengerjakan tugas secara mandiri; (2) Melaksanakan diskusi kelompok; (3) bekerjasama dalam sekelompok; (4) aktif mengajukan

pertanyaan/tanggapan; dan (5) aktif menggunakan buku referensi. Klasifikasi aktivitas adalah  $K = 0 - 33 =$  kurang aktif;  $C = 34 - 67 =$  cukup aktif; dan  $A = 68 - 100 =$  aktif.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 2 siklus. Siklus I meliputi: perencanaan, yaitu 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 dan pendataan keadaan awal diperoleh dari daftar nilai hasil tes uji coba.

Tindakan yaitu 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 3 s.d. 4 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 dan tes uji coba untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita.

Tes uji coba ini dilakukan secara individual dengan jumlah soal sebanyak 5 item. Kegiatan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan meliputi: penggunaan kartu soal dalam proses pembelajaran, suasana kelas dan aktivitas dan kegiatan belajar mengajar dan evaluasi hasil belajar siswa. 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 dan mengevaluasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Siklus II, meliputi: perencanaan yaitu kelas dibagi ke dalam 8 (enam) kelompok dengan jumlah anggota tiap kelompok terdiri atas 2 s.d. 3 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 siswa, penambahan intensitas dalam pemberian kartu soal dan soal dibuat oleh kelompok dan oleh guru. Tindakan yaitu: 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 siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Tes uji coba ini dilakukan secara individual dengan jumlah soal sebanyak 5 item.

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. 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 dan mengevaluasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

### Hipotesis Tindakan

Melalui penerapan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan mengerjakan soal cerita mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas VI SDN 4 Tunggulrejo Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Siklus I

Dalam perencanaan 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. Pelaksanaan tindakan, yaitu siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota 3 s.d 4 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 siswa. Dari hasil ini dapat diketahui tingkat kemampuan siswa dalam menjawab soal cerita. Berdasarkan hasil pekerjaan siswa, lalu diadakan pembahasan soal secara bersama. Dimaksudkan agar siswa benar-benar dapat memahami pemecahan soal-soal tersebut. Selanjutnya dilakukan tes uji coba untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal cerita. Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan pertama diketahui ada kenaikan nilai rata-rata matematika jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan I sebagaimana tertera pada tabel berikut.

**Tabel 1 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I**

No.	Aspek	Nilai	Keterangan (T/B)
1	Jumlah	1125	
2	Nilai Tertinggi	80	
3	Nilai Terendah	45	
4	Nilai Rata – rata	66.18	
5	Jumlah T/B	10	7
6	Prosentase ketuntasan	58.82%	41.18%

**Tabel 2 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus I**

No	Aspek	Aspek					R
		1	2	3	4	5	
1	Jumlah	1100	1120	1120	1125	1125	1118
2	Rata-rata	64.71	65.88	65.88	66.18	66.18	65.76
3	Jumlah Aktif	7	9	8	10	8	5
	Cukup Aktif	10	8	9	7	9	12
	Kurang Aktif	0	0	0	0	0	0
4	Prosentase Aktif	41.18	52.94	47.06	58.82	47.06	29.41
	Cukup Aktif	58.82	47.06	52.94	41.18	52.94	70.59
	Kurang Aktif	0	0		0	0	0

Dari hasil pengamatan selama kegiatan siklus I, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu soal terdapat adanya keberhasilan dan kelemahan. Keberhasilan itu antara lain terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal cerita yang berdampak pada peningkatan nilai rata-rata. Adanya suasana kegiatan belajar mengajar lebih menarik sehingga dapat menambah gairah siswa dalam belajar. Adanya komunikasi yang positif, sehingga mempermudah dalam mengatasi kesulitan belajar siswa. Sedangkan kelemahan-kelemahan pada siklus I antara lain ada beberapa siswa yang kurang mendapat kesempatan dalam menyampaikan gagasan. Desain dan bahan kartu soal yang kurang menarik. Ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam merumuskan soal.

### Deskripsi Hasil Siklus II

Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dan mempertahankan serta meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada siklus II dilakukan langkah-langkah diantaranya membagi siswa menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil dengan anggota 2 s.d. 3 orang tiap kelompok. Guru lebih aktif memberikan motivasi pada siswa 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.

Pelaksanaan tindakan, yaitu siswa dibentuk menjadi 8 kelompok dengan anggota tiap kelompok terdiri atas 2 s.d. 3 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 siswa dan pembahasan soal-soal tersebut secara klasikal. Tes uji coba kembali dilakukan dan diikuti oleh semua siswa kelas VI. Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan kedua diketahui ada kenaikan nilai rata-rata matematika jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan, sebagaimana tertera pada tabel berikut.

**Tabel 3 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No.	Aspek	Nilai
1	Jumlah	1365
2	Nilai Tertinggi	95
3	Nilai Terendah	60
4	Nilai Rata – rata	80.29
5	Jumlah T/B	15
6	Prosentase ketuntasan	88.24%

**Tabel 4 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Siklus II**

No	Aspek	Aspek					R
		1	2	3	4	5	
1	Jumlah	1260	1290	1310	1305	1305	1294
2	Rata-rata	74.12	75.88	77.06	76.76	76.76	76.12
3	Jumlah						
	Aktif	13	11	15	13	14	16
	Cukup Aktif	4	6	2	4	3	1
	Kurang Aktif	0	0	0	0	0	0
4	Prosentase						
	Aktif	76.47	64.71	88.24	76.47	82.35	94.12
	Cukup Aktif	23.53	35.29	11.76	23.53	17.65	5.88
	Kurang Aktif	0	0	0	0	0	0

Dari hasil pengamatan pada siklus II, dapat direfleksikan yaitu terjadi peningkatan nilai rata-rata mata pelajaran matematika yang cukup signifikan, siswa lebih aktif dan bergairah dalam belajar karena bersaing dalam kelompok diskusi, anggota kelompok cukup terdiri atas 2 s.d. 3 siswa, siswa memiliki keberanian mengemukakan pendapat dan pemahaman siswa terhadap soal cerita dapat meningkat sehingga lebih percaya diri.

### **Pembahasan Tiap dan Antar Siklus**

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 siswa lebih terdorong dalam belajar, maka skenario pembelajaran harus dibuat sedemikian hingga mampu membangkitkan rangsangan dan menumbuhkan minat belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi siswa dalam mempelajari matematika khususnya kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita adalah dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Melalui kegiatan ini siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri untuk memecahkan permasalahan. Perkembangan prestasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran pada siklus I dan II dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 5 Perbandingan Nilai Matematika Tiap Siklus**

No.	Aspek	Nilai Tiap Siklus	
		Siklus I	Siklus II
1	Jumlah	1125	1365
2	Nilai Tertinggi	80	95
3	Nilai Terendah	45	60
4	Nilai Rata – rata	66.18	80.29
5	Jumlah T/B	10	15
6	Prosentase ketuntasan	58.82%	88.24%

**Tabel 6 Perbandingan Keaktifan Siswa Antar Siklus**

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah	1118	1294
2	Rata-rata	65.76	76.12
3	Jumlah Aktif	5	16
	Cukup Aktif	12	1
	Kurang Aktif	0	0
4	Prosentase Aktif	29.41	94.12
	Cukup Aktif	70.59	5.88
	Kurang Aktif	0	0

Pada setiap situasi terjadi variasi aspek yang diamati, namun untuk tindakan II terjadi peningkatan yang signifikan untuk keaktifan proses pembelajaran yang dilakukan siswa. Berdasarkan hasil penelitian seperti tampak pada tabel di atas dapat disebutkan bahwa melalui penerapan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan mengerjakan soal cerita mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas VI SDN 4 Tunggulrejo Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020 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.

## SIMPULAN

Melalui penerapan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan mengerjakan soal cerita mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas VI SDN 4 Tunggulrejo Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020 dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai hasil belajar maupun aktivitas belajar tiap siklus. Nilai rata-rata 66.18 pada siklus I dan menjadi 80.29 pada siklus II dengan ketuntasan 58.82% pada siklus I dan 88.24% pada siklus II. Keaktifan siswa pada siklus I 29.41% aktif dan pada siklus II menjadi 94.12% aktif. Adapun saran yang dapat dikemukakan

adalah guru diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sangat perlu adanya perhatian dan motivasi bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar dan metode bermain kartu soal dapat diterapkan pada pembelajaran matematika dan tidak menutup kemungkinan pada mata pelajaran yang lain.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Makmun. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: UPI.
- Meier. 2018. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa.
- Purwanto. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Santosa. 2016. *Pengantar Penelitian Naturalistik*. Bandung: Rosdakarya.
- Sudjana. 2016. *Azas-azas Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Tarsito.
- Syaodih. 2018. *Proses Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: UPI.