



Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas III Materi Operasi Pecahan Melalui Metode *Learning by Game* dengan Media Gambar Pecahan

Rizky Tri Martha Bela ^{1*}, Gadang Pinilih ², Sudarmani ³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka Purwokerto, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: marthabela173@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel

Diterima : 20-06-2024

Disetujui : 02-12-2024

Dipublish : 31-12-2024

Kata Kunci:

Matematika, Operasi Pecahan, Metode *Learning by Game*, Media Gambar

Keywords:

terdiri da
Mathematics, Fraction Operations, Learning by Game Method, Image Media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi operasi pecahan melalui metode *Learning by Game* dengan media gambar pecahan pada siswa kelas III di SDN 1 Petir. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kualitatif deskriptif yang dilakukan pada siswa kelas III yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Hasil penelitian mengalami peningkatan dengan adanya metode *Learning by game* dengan menggunakan media gambar pecahan. Pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dari 55% pada siklus pertama menjadi 90% pada siklus kedua. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *learning by game* dengan media gambar pecahan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi operasi pecahan pada siswa kelas III di SD Negeri 1 Petir Tahun 2024.

Abstract

This research aims to improve mathematics learning outcomes regarding fraction operations through the Learning by Game method with fraction pictures for class III students at SDN 1 Petir. This research was carried out in two cycles, each cycle held 2 meetings. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. This type of research uses classroom action research (PTK). The method used in this research is a descriptive qualitative approach method which was carried out on 20 class III students. Data collection techniques use tests and observations. The research results have increased with the Learning by game method using fractional image media. In cycle I and cycle II there was an increase in learning outcomes from 55% in the first cycle to 90% in the second cycle. The results of this research can be concluded that the application of the learning by game learning model using fraction image media has proven to be able to improve mathematics learning outcomes regarding fraction operations in class III students at SD Negeri 1 Petir in 2024.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah peran penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan bisa merubah perkembangan manusia dari segala aspek kepribadian. Dengan adanya pendidikan seseorang mengalami pendewasaan, dimana dalam proses pengambilan keputusan suatu masalah akan memiliki rasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan. Pendidikan juga akan menjadikan seseorang bisa menggali bakat atau potensi yang dimiliki secara optimal. Pendidikan tidak terlepas dari faktor pendidikan antara lain guru dan siswa. Pendidikan SD dengan adanya guru kelas, banyak sekali guru kelas kesulitan dalam menggunakan model dan metode pembelajaran

yang tepat untuk mencapai keberhasilan pengajaran dan tujuan pengajaran yang optimal serta meningkatkan hasil belajar. Tujuan dari pendidikan yaitu mencerdaskan anak bangsa dan menggali seluruh potensi yang dimilikinya (Suharyono & Rosnawati, 2020). Yang benar-benar dibutuhkan dalam dunia pendidikan adalah pendidikan yang mengedepankan kualitas, bukan latar belakang akademis atau individu (Nurmawanti & Sulandra, 2020).

Berhasilnya suatu pengajaran dipengaruhi pula dengan keberhasilan siswa selama proses belajar, sedangkan berhasilnya siswa dalam proses belajar tidak hanya tergantung pada kurikulum maupun metode pembelajaran, dan sarana, prasarana sekolah. Guru kelas menjadi faktor yang berpengaruh dalam meningkatnya hasil belajar siswa dengan menerapkan strategi pengajaran yang tepat dan sesuai dengan kepribadian siswa. Suatu pengajaran dikatakan berhasil apabila guru mampu atau bisa dalam mengelola proses pembelajaran kelas sehingga murid dapat terlibat selama pembelajaran. Hal tersebut juga bisa berdampak pada perolehan hasil belajar yang meningkat. Alasan seorang guru kelas tidak mau menggunakan media adalah karena mereka lebih memilih media ceramah yang praktis, karena menggunakan media membingungkan, merepotkan, dan membuat situasi pembelajaran menjadi kurang serius (Widiasworo, 2020).

Matematika adalah ilmu formal yang bersifat hirarkis, yang berbentuk abstrak, dan memiliki bahasa symbol yang padat. Untuk memahami dunia matematika deduktif, guru matematika harus mampu menjembatani dunia anak yang berpikir deduktif. Belajar matematika berarti mempelajari konsep dan strukturnya. Belajar matematika juga mempelajari hubungan antara konsep dan strukturnya. Pengajaran matematika seluruhnya terdiri dari konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, seorang guru perlu memahami ciri-ciri matematika aksiomatik-deduktif agar bisa mengajarkan matematika dengan baik dari konsep yang sederhana hingga konsep kompleks (Ida Sumaryani, 2022).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan supaya siswa dapat berpikir dengan logis, sistematis, dan kritis, serta meningkatkan kedisiplinan siswa. Dalam pembelajaran matematika, siswa perlu terlebih dahulu mengetahui konsep-konsep matematika agar dapat mengatasi permasalahan matematika. Latihan berpikir dan menalar penting bagi siswa karena berkaitan erat dengan pengambilan keputusan siswa ketika menghadapi masalah. Berdasarkan kemampuan berpikir siswa, dapat dilihat seberapa baik mereka memahami matematika, memecahkan masalah, dan mengenali manfaat matematika untuk kehidupan sehari-harinya (Mugianto et al., 2021).

Pecahan adalah materi pelajaran yang sering kali dianggap sulit dalam dunia matematika. Kesulitan ini tampak dari kurangnya efektivitas kegiatan belajar yang dirancang guru, serta kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang tepat untuk materi pecahan yang akan diajarkan pada peserta didik. Penting bagi seorang guru untuk mengenal dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan konsep pecahan yang diajarkan. Pecahan adalah bagian dari keseluruhan yang utuh atau untuk menunjukkan relasi antara suatu bagian dengan keseluruhan. Pecahan juga dapat diinterpretasikan sebagai bagian dari keseluruhan, dimana dalam sebuah gambar biasanya ditandai dengan garis arsiran yang disebut sebagai pembilang, sementara keseluruhan dianggap sebagai satuan yang disebut penyebut (Henra dan siti, 2019).

Pecahan merupakan salah satu materi pada bagian aljabar. Ada 4 jenis operasi matematika pada pecahan: penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Suardi dkk., 2022). Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari keseluruhan. Menurut penjelasan Hermann, suatu pecahan yang direpresentasikan dalam suatu diagram adalah bagian yang dapat dilihat, biasanya bilangan yang ditandai dengan arsiran. Bagian ini disebut counter. Bagian dari keseluruhan yang dianggap sebagai satu kesatuan disebut penyebut. Pecahan adalah bilangan yang dapat dinyatakan sebagai pasangan bilangan bulat $\frac{m}{n}$ ($n \neq 0$). Pecahan adalah suatu bilangan yang terdiri dari dua bagian bilangan: bilangan sebagai pembilang (pembilang) dan bilangan sebagai pembagi (penyebut). Kedua bagian bilangan tersebut dipisahkan dengan tanda garis bagi atau garis miring (/) (Negoro dan Harahap, 2020).

Metode yaitu suatu cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu dapat dicapai secara efisiensi, biasanya dengan mengikuti serangkaian langkah tertentu Metode pembelajaran

adalah cara pendidik menyajikan materi agar peserta didik merasakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuannya. Metode pembelajaran adalah berbagai cara penyampaian pengajaran dalam lingkungan kelas tertentu, termasuk jenis, jumlah, dan urutan dalam kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. Dalam hal ini, metode pembelajaran bersifat luwes dan fleksibel serta memberikan keleluasaan kepada pada murid untuk mengembangkan dan mengemukakan pendapatnya. Metode yang mengasyikan dan tepat pastinya akan memberikan kesan tersendiri terhadap pengalaman belajarnya hingga muncul minat dalam diri peserta didik dan peserta didik akan berkonsentrasi untuk belajar lebih jauh tentang materi yang akan dipelajari (Sobri Sutikno, 2019).

Bermain merupakan suatu kegiatan atau aktifitas untuk membuat hati gembira baik menggunakan alat maupun tidak. Belajar sambil bermain "*learning by game*" merupakan suatu sistem kependidikan dimana seorang guru dapat menggunakan permainan untuk meningkatkan minat kognitif dan motivasi belajar. Pembelajaran berbasis permainan berarti permainan digunakan dalam konteks pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pendidikan (Stiller & Schworm, 2019). Dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar sambil bermain adalah pemahaman tentang sesuatu yang diketahui dengan pemahaman yang berbeda yang dilakukan dengan hati gembira baik menggunakan alat maupun tidak. Apabila suatu pembelajaran tertentu dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan, maka anak akan belajar sesuai dengan kebutuhan tingkat perkembangannya. Siswa sekolah dasar berada pada tahap perilaku konkrit dimana mereka dapat berpikir logis.

Metode *learning by game* adalah metode pembelajaran yang digunakan sebagai pelengkap strategi atau pengajaran lain seperti ceramah, demonstrasi dan tanya jawab. Manfaat belajar sambil bermain yaitu Pertama, peserta didik dilatih untuk bersungguh-sungguh untuk menyelesaikan permainannya, ini akan berguna di masa mendatang karena anak menjadi tidak mudah putus asa. Jadi mereka dilatih untuk berusaha agar mendapatkan apa yang mereka ingin yaitu kemenangan. Kedua, permainan biasanya sederhana dalam situasi kehidupan nyata yang kompleks. Sehingga sebagai gambaran dari kehidupan nyata yang terlihat sederhana namun kompleks. Ketiga, permainan biasanya melibatkan peserta didik agar aktif dibanding pengajaran biasa yang diterima hanya secara pasif dan tentunya partisipasi aktif akan memberikan pengalaman belajar yang baik untuk siswa. Permainan atau game mencakup empat fitur pendidikan utama: (1) Tujuan atau hasil yang dicapai peserta melalui aktivitas dalam game. (2) Aturan yang membatasi cara pemain mencapai tujuan dalam permainan. (3) sistem umpan balik yang menunjukkan kedekat peserta dengan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan; (4) Partisipasi Sukarela: Setiap orang berpartisipasi dalam permainan dengan pemahaman bahwa peserta didik menerima tujuan, aturan, dan sistem umpan balik yang telah ditetapkan (Hidayat, 2018).

Metode *learning by game* bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengembalikan konsentrasi peserta didik kembali karena belajar sambil bermain akan menumbuhkan kondisi emosional peserta didik yang positif dan kuat. Seorang guru bisa memodifikasi materi pelajaran yang sulit menjadi mudah dalam bentuk permainan yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan belajar sambil bermain guru dapat mengenali gaya belajar setiap peserta didiknya dan membantu mereka untuk memaksimalkan proses belajar.

Berikut ini kelebihan dan kekurangan metode *learning by game* :

1. Kelebihan metode *Learning by game* :

- a. Peserta didik dapat bermain sambil belajar pada saat yang bersamaan. Ada masa dimana anak-anak bosan dengan pelajaran dan tidak tertarik lagi mendengarkan sehingga konsentrasi pun hilang.
- b. Dengan adanya permainan peserta didik bisa paham mengenai ide dan suatu konsep selama pembelajaran. Dengan begitu peserta didik dapat lebih memahami materi dari sudut pandang yang sebelumnya tidak diketahui.
- c. Melalui belajar sambil bermain peserta didik juga dapat melakukan percobaan baru menggunakan variabel yang berbeda.

2. Kekurangan metode *Learning by game* :

- a. Metode ini membutuhkan persiapan, konsep dan media yang matang. Jika tidak, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal sebab anak terlalu berfokus pada kegiatan bermain.
- b. Perlu perhatian lebih agar aturan bermain yang telah disepakati dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya dan tujuan tercapai.
- c. Cukup memakan banyak waktu. Waktu yang dapat digunakan untuk pemberian LKS masih harus digunakan untuk belajar sambil bermain. Kemudian baru setelah itu diberi LKS.

Media gambar yaitu gambar-gambar yang terkait dengan suatu topik dan digunakan untuk memberikan informasi dari guru untuk siswa. Media visual dapat membantu merepresentasikan pesan yang terdapat dalam suatu masalah dan memungkinkan mereka melihat lebih jelas hubungan antar komponen masalah (Sadiman, 2023). Media pembelajaran bisa membantu peserta didik lebih paham tentang konsep-konsep abstrak dan meningkatkan motivasinya dengan memerlukan aktivitas fisik dan mental serta observasi untuk bereksplorasi dengan perasaan bahagia dan gembira terhadap situasi di sekitar mereka. Salah satu topik pembelajaran yang membutuhkan penggunaan media adalah pecahan senilai. Media gambar dapat memfasilitasi penyajian materi pelajaran secara visual dengan membuat slide oleh guru atau menyertakan gambar dari sumber lain seperti buku atau majalah sesuai dengan konten pembelajaran. Dengan menggunakan media gambar, pembelajaran dapat menjadi lebih visual, memudahkan pemahaman, dan membuat bahan ajar lebih jelas. Di samping itu, menggunakan media visual/gambar dalam pembelajaran dapat merangsang kemampuan berpikir peserta didik, membantu mereka mengamati dengan teliti setiap langkah pembelajaran, serta menjelaskan konsep-konsep secara konkret melalui gambar-gambar yang disajikan.

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan metode *learning by game*. Karena karakteristik muridnya yaitu anak-anak yang aktif bergerak dan untuk anak-anak yang belum aktif pun akan lebih aktif dan bersemangat untuk ikut dalam pembelajaran tentunya dengan aturan bermain yang telah ditetapkan. Dengan belajar sambil bermain seorang guru juga dapat mengenali gaya belajar anak didiknya dan memaksimalkan proses belajar. Diharapkan dengan metode yang digunakan ini akan lebih membuat siswa senang dan mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan untuk seluruh siswa dan materi yang diberikan dapat lebih dipahami.

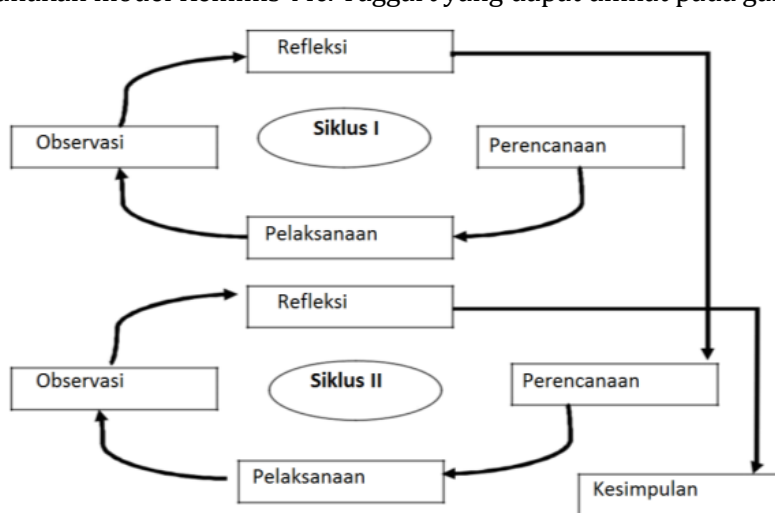
Pelajaran matematika di SD masih banyak dijumpai hasil belajar yang belum sesuai dengan target yang diharapkan yaitu hasil maksimal karena seorang guru kelas hanya menggunakan metode yang monoton dan kurang variatif. Penggunaan metode ceramah oleh guru cenderung membosankan, dimana siswa duduk diam, mendengarkan dan mencatat. Disini peran guru lebih dominan dan menjadi pusat informasi mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran. Sebaiknya seorang guru merubah cara mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif sehingga bisa membangkitkan minat peserta didik agar lebih semangat dalam pembelajaran. Guru juga mesti pintar memilih suatu model pembelajaran dan merancang program-program yang menarik dan strategi dalam pembelajaran yang diberikan, sehingga pembelajaran yang diberikan selama proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa. Hal tersebut terbukti bahwa hasil pelajaran matematika operasi pecahan kelas III di SD Negeri 1 Petir dengan jumlah siswa 20, hanya ada 8 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 12 belum mencapai nilai tuntas KKM. Nilai 70 adalah nilai batas KKM di kelas III SD N 1 Petir. Pembelajaran dinyatakan belum berhasil jika nilai rata-rata nilai tes formatif masih dibawah KKM.

Berdasarkan pendahuluan dan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengkaji melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas III Materi Operasi Pecahan Melalui Metode *Learning By Game* dengan Media Gambar Pecahan Tahun 2024".

METODE

Jenis penelitian yang peneliti lakukan ini berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kinerja guru dan hasil belajar siswa. Penelitian kali ini dilakukan pada siswa kelas III SD N 1 Petir. Subjek peneliti yaitu 20 siswa kelas III dengan jumlah 10 siswa laki-laki dan siswa 10 siswa perempuan.

Penelitian yang saya lakukan dengan menggunakan dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklusnya terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Perencanaan dilakukan setelah guru mengetahui permasalahan yang alami siswa, dengan guru membuat RPP untuk siklus I dan siklus II. Siklus I menggunakan media gambar dan siklus II menggunakan metode *learning by game* dengan materi operasi pecahan. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan 2 siklus dengan 4 kali pertemuan yaitu pada siklus I tanggal 21 Mei 2024 dan 27 Mei 2024. Pada siklus II tanggal 29 Mei 2024 dan 31 Mei 2024. Observasi dilakukan selama proses penelitian dan di bantu oleh supervisi 2 dan teman sejawat untuk mencatat dan menjadi evaluasi untuk siklus berikutnya. Refleksi dilakukan selama proses pembelajaran yang dilakukan guru dan murid untuk mengetahui sampai mana pemahaman siswa dan untuk mengetahui meningkat atau tidak hasil belajar siswa. Tahapan penelitian tindakan kelas yang saya gunakan menggunakan model Kemmis-Mc. Taggart yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dan observasi. Tes dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa yang di dapat dari rata-rata nilai soal evaluasi yang di dapat dari siklus I dan siklus II. Data hasil belajar soal evaluasi yang dibuat berbentuk pilihan ganda. Hasil tes dievaluasi sebagai nilai 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Pernyataan tersebut sesuai dengan Sugiyono (2011) bahwa penelitian observasional adalah pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa yang dilakukan oleh dua orang pengamat, baik guru atau teman sejawatnya di dalam kelas.

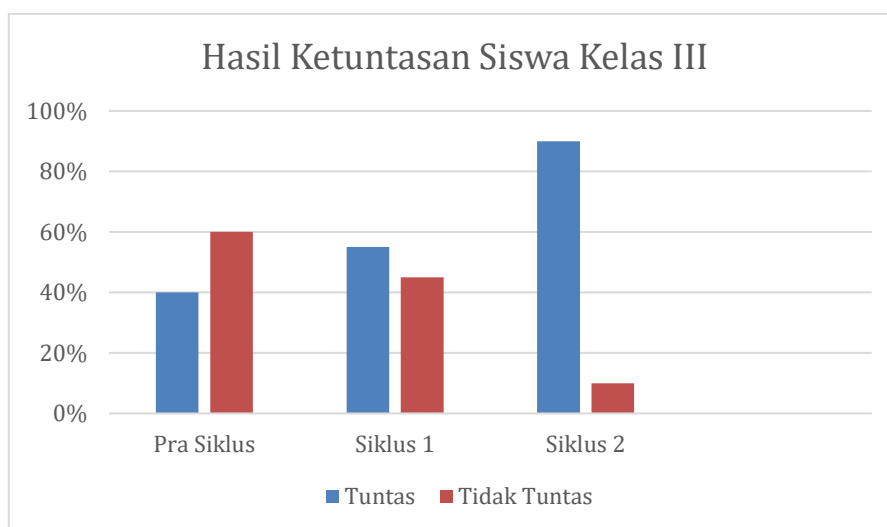
Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar soal evaluasi berupa soal. Soal yang dibuat sejumlah 10 soal pilihan ganda setiap siklusnya, setiap jawaban benar mendapatkan skor 10. Instrument observasi yang digunakan yaitu lembar pengamatan observasi motivasi belajar pada siswa, lembar observasi afektif siswa atau nilai sikap, dan lembar observasi ketercapaian guru dalam melakukan pelaksanaan RPP dikelas. Dalam observasi ketercapaian guru yang harus dilihat berdasarkan RPP ada 3 aspek yaitu pra pembelajaran, inti pembelajaran, dan akhir pembelajaran. Lembar observasi afektif atau nilai sikap siswa yang harus dilihat ada 3 aspek yaitu sikap tanggung jawab, disiplin, dan kerjasama.

Indikator keberhasilan yang diperoleh dalam penelitian yang saya lakukan ada peningkatan hasil belajar dalam setiap siklusnya. Hasil tes yang harus diperoleh sebanyak 85 % dan belum ada

siswa yang tuntas pada setiap siklusnya. Keberhasilan siswa juga dapat diamati dari keaktifan siswa yang meningkat setiap siklus yang dilakukan serta hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II terus mengalami kenaikan dengan siswa mengerjakan soal evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan sebelum dilakukan atau pra siklus siswa kelas III tidak tertarik dan merasa kesulitan pada materi operasi pecahan karena pembelajaran hanya berfokus pada guru saja, sehingga anak merasa jenuh atau bosan dan tidak tertarik yang berakibat menurunnya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada pra siklus kelas III mendapatkan hasil hanya 8 siswa atau 40% yang tuntas dari 20 siswa. Padahal nilai KKM yang ditentukan kelas yaitu 70 dan banyak yang belum mencapai nilai KKM. Dapat disimpulkan hasil yang di dapat siswa pada pra siklus masih banyak yang belum tuntas atau belum mencapai KKM. Sehingga perlu adanya perbaikan dengan melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan siklus I dan mendapatkan peningkatan 11 siswa yang tuntas dan nilai ketuntasan meningkat menjadi 55 %, hasil tersebut belum mencapai ketuntasan minimum yaitu 75%. Maka peneliti bersama observer memutuskan melaksanakan siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II yang mendapatkan hasil 18 yang tuntas dan nilai ketuntasan juga meningkat menjadi 90%. Kesimpulan dari data hasil belajar diatas bahwa hasil belajar siswa kelas III materi operasi pecahan pada kegiatan pra siklus, siklus 1, dan siklus II terus mengalami peningkatan. Hasil tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 hasil ketuntasan siswa kelas III.



Gambar 2. Bagan Hasil Ketuntasan Nilai Siswa Kelas III

Dari data yang didapat pada Pra Siklus, hasil belajar siswa sudah tuntas ada 8 siswa sedang yang belum tuntas 12 siswa. Nilai rata-rata kelas pra siklus 58,5% dan prosentase ketuntasan 40%. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan metode *learning by game* dengan media gambar pecahan didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dimana siklus I dan siklus II ini dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pra Siklus

Sebelum Pelaksanaan PTK yang harus disiapkan selamat penelitian berlangsung dengan menggunakan dua tahap pada siklus I dan siklus II, peneliti sekaligus penulis mengadakan penilaian dengan mengambil nilai hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Petir pada pelajaran

Matematika materi pecahan. Penilaian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Mei 2024 yang diikuti 20 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Dari Penilaian pra siklus ini diperoleh data siswa yang tuntas (memperoleh nilai ≥ 70) sebanyak 8 siswa atau 40%. Adapun KKM yang ditetapkan sekolah 70. Dari nilai tersebut diperoleh nilai tertinggi yaitu 80 dan nilai terendah yaitu 40, dan rata-rata adalah 58,5%. Sesuai kriteria ketuntasan minimum kelas belum tercapai, karena kriteria minimum adalah 75%. Sehingga perlu adanya perbaikan dengan melakukan penelitian Siklus I.

Siklus I

Perencanaan PTK Siklus pertama ini pada tanggal 21 Mei 2024. Peneliti menyiapkan RPPP siklus I serta instrument evaluasi/lembar kerja siswa. Seluruh instrument telah divalidasi oleh supervisor 2. Setelah melakukan perencanaan peneliti melakukan pelaksanaan pada siklus I dilaksanakan selama 2 jam (2 x 35 menit), kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai RPPP siklus 1 yang telah dibuat dengan menggunakan metode *learning by game* dengan media gambar. Pengelompokan siswa untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru ini dibuat dalam kelompok yang terdiri 5 siswa dalam satu kelompok. Dengan penggunaan metode *learning by game* dengan media gambar terjadi kenaikan hasil belajar siswa yang mengakibatkan nilai rata-rata kelas dan prosentase ketuntasan menjadi naik pula. Hal ini bisa terlihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Kelas Pra Siklus dan Siklus I

Siklus	Jumlah
Pra siklus	58,5
Siklus I	68,6

Terdapat kenaikan nilai rata-rata kelas, pada Pra siklus 58,5% menjadi 68,6 % pada siklus I. Prosentase kenaikan yang didapat 7%. Terkait dengan ketuntasan belajar, Penelitian Tindakan Kelas ini juga berhasil meningkatkan ketuntasan belajar. Dapat dilihat pada awal Siklus siswa yang tuntas sebanyak 40% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 60%. Pada Siklus I, siswa yang tuntas belajar sebanyak 55% dengan siswa yang belum tuntas sebanyak 45%. Hasil ketuntasan tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai Ketuntasan Pra Siklus dan Siklus I

Siklus	Jumlah	
	Tuntas	Belum Tuntas
Pra siklus	40 %	60 %
Siklus I	55 %	45 %

Pada pelaksanaan siklus I terlihat siswa masih merasa belum semangat mengikuti pelajaran, dan merasa asing dengan metode belajar sambil bermain. Di sini guru juga hanya menjelaskan di awal pembelajaran saja, sehingga pada saat pelaksanaan diskusi kelompok tidak terkondisi. Dengan hasil ketuntasan siswa 55% maka diperlukan upaya perbaikan lebih lanjut dengan melakukan PTK siklus II.

Siklus II

Perencanaan PTK Siklus kedua ini pada tanggal 29 Mei 2024. Peneliti menyiapkan RPPP siklus II serta instrument evaluasi/lembar kerja siswa. Seluruh instrument telah divalidasi oleh supervisor 2. Setelah melakukan perencanaan peneliti melakukan Siklus II dilaksanakan selama

2 jam (2 x 35 menit), kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai RPPP siklus II yang telah dibuat dengan menggunakan metode *learning by game* dengan media gambar. Pengelompokan siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru ini dibuat kelompok 5 siswa dalam satu kelompok. Dengan penggunaan metode *learning by game* dengan media gambar terjadi kenaikan hasil belajar siswa yang mengakibatkan nilai rata-rata kelas dan prosentase ketuntasan menjadi naik pula. Hal ini bisa terlihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Rata-rata Nilai Kelas Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus	Jumlah
Siklus I	68,6
Siklus II	85,5

Terdapat kenaikan nilai pada tabel diatas, pada siklus I 68,6% menjadi 85,5% pada siklus II. Prosentase kenaikan yang di dapat 16,9%. Terkait dengan ketuntasan belajar, Penelitian Tindakan Kelas siklus II juga berhasil meningkatkan ketuntasan belajar. Pada Siklus I siswa yang tuntas sebanyak 55% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 45%. Pada Siklus II, siswa yang tuntas belajar sebanyak 90% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 10%. Hasil ketuntasan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Ketuntasan Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah	
	Tuntas	Belum Tuntas
Siklus I	55 %	45 %
Siklus II	90 %	10 %

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukan kenaikan hasil belajar siswa, disebabkan karena, penggunaan metode *learning by game* dengan media gambar dalam pembelajaran Matematika materi pecahan merupakan metode yang efektif untuk digunakan pada kelas III. Karena dengan bermain, siswa lebih antusias dan semangat dalam belajar Matematika materi pecahan. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan beberapa peneliti yang sama menggunakan metode bermain atau *learning by game*, bisa meningkatkan hasil belajar matematika sesuai dengan penelitian Hidriana, dkk (2023) yang menyatakan bahwa menggunakan metode bermain membuat siswa lebih semangat dalam belajar matematika dan siswa dapat ikut terlibat dalam pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknik yang digunakan bisa menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Sebaliknya menurut Nurcahyono (2023), dengan menggunakan model dalam pembelajaran yang menarik membuat siswa tertarik dalam meningkatkan pembelajaran dan dengan menggunakan model pembelajaran adalah salah satu langkah yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa.

SIMPULAN

Penelitian PTK yang sudah dilakukan dapat disimpulkan yaitu dengan menggunakan model *learning by game* dengan media gambar pecahan terbukti bahwa hasil belajar Matematika kelas III materi operasi pecahan di SD N 1 Petir meningkat. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian dari pra siklus hingga siklus II mengalami kenaikan atau peningkatan hasil belajar. Jika dilihat dari prosentase ketuntasan sebelum tindakan atau pra siklus mendapatkan hasil 40% meningkat menjadi 55% pada siklus I dan menjadi 90% pada siklus II.

Penggunaan metode *learning by game* dengan media gambar pecahan dapat membantu siswa membangkitkan semangat dan hasil belajar siswa. Hal tersebut disebabkan karena menggunakan metode *learning by game* dengan media gambar siswa bisa terlibat secara langsung selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode yang menarik bisa meningkatkan konsentrasi siswa. Dengan pembelajaran menggunakan metode *learning by game* dengan media gambar pecahan, siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena dengan pembelajaran ini sesuai dengan karakter siswa kelas rendah yaitu bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Henra Saputra Tanjung dan Siti Aminah Nababan. 2019. Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Jurnal Bina Gogik: Volume 3 No. 1*.

Hidayat, R. 2018. Game Based Learning Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi: 26(2)*, 71–85.

Hidriana., Gunawan Santoso., dan Ahmad Suyudi. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Matematika dengan Metode Permainan melalui Penerapan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*. e-ISSN: 2963-3176 Vol. 02 No. 04

Ida Sumaryani. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia: Vol. 5 No. 1*. Hal. 161-169.

Mugianto, F., Prihatiningtyas, N. C., & Mariyam. 2021. Analisis Kemampuan Penalaran Adaptif Matematis Siswa pada Materi Operasi Hitung Pecahan. *Variabel, 4(2)*, 76–83.

Nurchayono, N. A. 2023. Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran. *JIPM: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika: 1(1)*.

Nurmawanti, I., & Sulandra, I. M. 2020. Exploring Student's Algebraic Thinking Process Through Pattern Generalization using Similarity or Proximity Perception. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika, 9(2)*, 191-202.

Sadiman, Arief S. 2023. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Stiller, K. D., & Schworm, S. 2019. Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effects on Motivation , Cognitive Load , and Performance. *Frontiers in Education, 4*(March), 1–19.

Suardi, S., Hakim, L. El, & Axiz, T. A. 2022. Kesalahan-Kesalahan Siswa pada Materi Pecahan. *Griya Journal of Mathematics Education and Application, 2(2)*, 418–428.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharyono, E., & Rosnawati, R. 2020. Analisis Buku Teks Pelajaran Matematika SMP ditinjau dari Literasi Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 9(3)*, 451-462.

Widiasworo, E. 2020. *101 Kesalahan Guru Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Araska.