

## **Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Bilangan Cacah Melalui Metode Permainan dan Media Kartu Bilangan pada Siswa Kelas II SDN Sendangmulyo**

**Suratmi**

SDN Sendangmulyo, Kecamatan Gunem, Kabupaten Rembang  
Email: [suratmi19666@gmail.com](mailto:suratmi19666@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Materi Perkalian Bilangan Cacah melalui metode permainan dan media kartu bilangan pada siswa Kelas II SDN Sendangmulyo, Kecamatan Gunem, Kabupaten Rembang Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran melalui metode permainan dan media kartu bilangan. Penelitian berlangsung dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini berjumlah 24 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar Materi Perkalian Bilangan Cacah. Tempat penelitian adalah Kelas II SDN Sendangmulyo. Waktu penelitian pada Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data adalah tes, pengamatan dan dokumentasi. Alat pengumpulan data berupa tes dengan soal isian singkat, lembar pengamatan dan dokumen foto. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian ini adalah metode permainan dan media kartu bilangan meningkatkan hasil belajar Materi Perkalian Bilangan Cacah pada siswa Kelas II SDN Sendangmulyo, Kecamatan Gunem, Kabupaten Rembang Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. Peningkatan hasil belajar, yaitu rata-rata kelas pada Kondisi Awal 60,8, Siklus I meningkat menjadi 67,8 dan Siklus II meningkat lagi menjadi 77,9 dan ketuntasan siswa pada Kondisi Awal 33% atau 8 siswa, Siklus I menjadi 46% atau 11 siswa dan Siklus II menjadi 79% atau 19 siswa.

**Kata-kata Kunci:** Hasil Belajar, Perkalian, Metode Permainan, Media Kartu Bilangan.

### ***Increasing the Learning Outcomes of Number Multiplication Second Grade Students of Sendangmulyo General Elementary School with the Game Method and Number Card Media***

**Suratmi**

*Sendangmulyo lemenetary School, Sub District of Gunem, Regency of Rembang*  
Email: [suratmi19666@gmail.com](mailto:suratmi19666@gmail.com)

**Abstract:** *The purpose of this research is increasing the Second Grade students of Sendangmulyo General Elementary School, Sub District of Gunem, Regency of Rembang, 1st Semester 2019/2020 Year Academic on the learning outcomes of number multiplication with the game method and number card media. This research is a Classroom Action Research (CAR). The action of this research is learning with the game method and number card media. This research is going on two cycles. The subjects of this research are 24 students. The objects of this research are the learning outcomes of number multiplication. The place of this research is the Second Grade of Sendangmulyo General Elementary School. The time of this research is 1st Semester 2019/2020 Year Academic. The techniques of collecting data are test, observation and documentations. The tools of collecting data are the short questions, the sheets of observation and documentations. The technique of analyzing data is descriptive analyzing. The result of this research is the game method and number card media increased the Second Grade students of*

*Sendangmulyo General Elementary School, Sub District of Gunem, Regency of Rembang, 1st Semester 2019/2020 Year Academic on the learning outcome of number multiplication. The increasing of learning outcomes are the class average on the Early Condition at 60,8, on the First Cycle increased at 67,8 and on the Second Cycle increased again at 77,9 and the students completeness on the Early Condition at 33% or 8 students, on the First Cycle at 46% or 11 students and on the Second Cycle at 79% or 19 students.*

**Key Words:** *the Learning Outcomes, Multiplication, the Game Method, Number Card Media.*

### **Pendahuluan**

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang memegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan. Namun demikian, menurut Sudarmaji (2020) matematika sebagai salah satu bidang studi yang pada umumnya dirasakan membosankan bagi siswa. Mereka beranggapan matematika adalah pelajaran yang sulit, sehingga banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika. Mereka sering tidak mengerjakan PR, bahkan mereka tidak masuk sekolah jika ada pelajaran matematika. Mengingat pentingnya proses pembelajaran matematika, maka pendidik dituntut untuk mampu menyesuaikan, memilih dan memadukan model pembelajaran yang tepat dalam setiap pembelajaran yang berkaitan dengan kurikulum sekolah. Hakikat matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak. Bagi kebanyakan siswa, matematika masih merupakan momok. Bagi para guru tidak mudah untuk memilih strategi, model, pendekatan, metode, teknik pembelajaran yang tepat, sehingga materi Matematika mudah dipahami siswa dan siswa bisa terampil serta siswa tertarik untuk mempelajarinya.

Perkembangan pengajaran matematika di sekolah sangat dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut antara lain faktor siswa, guru dan materi pelajaran itu sendiri. Salah satu faktor yang cukup berperan adalah materi pelajaran karena selain berkaitan dengan kesesuaian dan kesiapan siswa, materi pelajaran matematika juga harus memperhatikan materi-materi sebelumnya sebagai prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya. Mempelajari matematika tidak boleh terpenggal-penggal karena matematika itu akan berhubungan dengan setiap bagiannya. Di SDN Sendangmulyo, khususnya Kelas II, hasil belajar pada KD-KD dengan muatan pelajaran matematika masih rendah. Dari 24 siswa, pada KD 3.4 Tema 2, rata-rata kelas hanya 60,8 dengan ketuntasan 33%. KKM yang ditetapkan untuk KD tersebut adalah 67. Berdasarkan pengamatan dan analisis penulis sebagai Guru Kelas II, banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi. Jumlah murid yang banyak membuat penulis kesulitan dalam pengelolaan kelas merupakan salah satu faktor utama kegagalan dalam mengajar. Pada saat ini, penulis lebih banyak menggunakan metode ceramah, *drill* dan tugas untuk mengatasi kegaduhan di kelas. Akan tetapi, semakin banyak guru berbicara ternyata kelas semakin ramai. Banyak siswa tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan guru. Hal tersebut relevan dengan Suratno (2020) yang menyatakan rendahnya hasil belajar matematika disebabkan guru masih menerapkan pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional dan suasana kelas cenderung *teacher centered*, sehingga siswa menjadi pasif. Guru lebih suka menerapkan pendekatan tersebut karena tidak memerlukan media belajar, alat peraga dan bahan praktik, tetapi hanya menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Hal yang sama juga disampaikan Nurulia Dwiyantri Tamardiyah (2020) bahwa prestasi belajar matematika sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran matematika di kelas. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada umumnya masih didominasi oleh pembelajaran tradisional

dimana suasana kelas cenderung *teacher-centered* (berpusat pada guru), sehingga siswa menjadi pasif.

Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia siswa. Menurut Simanjuntak (2008: 6.2), bagi siswa, belajar adalah bermain, bermain adalah belajar. Siswa lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman dan bermain. Permainan dalam pembelajaran merupakan suatu pemanasan atau penyegaran guna membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan penuh dengan antusias. Sedangkan menurut Adjie dan Rostika (2006: 83), permainan dalam pembelajaran matematika di sekolah adalah sembarang alat atau aktivitas yang mempunyai satu atau lebih pemenang, dimana seorang atau kelompok siswa saling “berhadapan” melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu, sehingga didapatkan seorang/kelompok pemenang (juara). Menurut Suwangsih (2006: 187), permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional matematika, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Permainan matematika mengandung nilai-nilai matematika yang dapat meningkatkan keterampilan pemahaman konsep dan pemantapannya, pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan masih banyak lagi. Bermain memungkinkan adanya hubungan yang aktif dengan materi pelajaran. Permainan dalam pembelajaran juga mempelajari tentang perasaan dan hal-hal abstrak, seperti kemenangan dan menerima kekalahan. Selain itu, permainan juga menguji dan meningkatkan kemampuan dan prestasi. Permainan selain berlangsung dalam kehidupan siswa sehari-hari, juga bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian Parmono (2020) adalah bermain dalam pembelajaran yang disebut kuis berhasil meningkatkan prestasi belajar. Pembelajaran tersebut layaknya sebuah *game*. Namun, pembelajaran dengan Kuis Edmodo ini membutuhkan HP android dan kuota, keterampilan tentang aplikasi dan sinyal. Menurut Arsyad (2007: 2), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Sedangkan menurut Djamarah (2006: 120), media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Menurut Daryanto (2010: 6), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Sedangkan kartu lambang bilangan adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam pembelajaran (Iswadji, 2003: 1).

Salah satu media pembelajaran yang ideal adalah media audio visual. Menurut Soepartono (dalam Kusmiyati, 2020), dengan menggunakan media audio visual pembelajaran akan menjadi lebih menarik karena media audio visual dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau suatu prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lengkap dan jelas. Contohnya adalah hasil penelitian Kusmiyati (2020). Hasil penelitian tersebut adalah penggunaan media audio visual menampilkan rangkaian gerak *handstand* mulai dari awalan, sikap inti dan sikap akhir yang berupa tayangan rangkaian gerak secara keseluruhan dan meningkatkan hasil belajar. Namun demikian, pembelajaran tidak harus selalu menggunakan media audio

visual. Penggunaan media audio visual ini harus memperhatikan tujuan belajar dan kondisi sekolah itu sendiri. Kesesuaian dengan kedua hal tersebut menjadi pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran tertentu. Penelitian ini menggunakan media berupa media kartu, yaitu kartu bilangan. Menurut Sudiman (1996: 29), media kartu adalah media yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar, yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber informasi (guru) ke penerima pesan (siswa) untuk meningkatkan interaksi guru dan siswa. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan dan pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam gambar, tulisan dan angka. Sedangkan menurut Tarjono (2003: 3), media kartu lambang bilangan berfungsi untuk menarik perhatian siswa karena media kartu lambang bilangan merupakan media sederhana, mudah dalam membuatnya dan murah harganya.

Media kartu bilangan digunakan sebagai alat dalam permainan tersebut. Dengan media kartu, siswa-siswa tidak terasa kalau sedang mempelajari angka-angka, sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Dari uraian tersebut, maka penulis mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang materi perkalian bilangan cacah dengan tindakan menggunakan metode permainan dan media kartu bilangan pada Siswa Kelas II SDN Sendangmulyo, Kecamatan Gunem, Kabupaten Rembang di Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini diharapkan meningkatkan hasil belajar materi perkalian bilangan cacah.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Susilo (2009: 16), PTK, yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru kelas atau sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses pembelajaran. Menurut Arikunto (2009: 3), PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran melalui metode permainan dan media kartu bilangan. Tindakan dilakukan dalam pembelajaran yang memuat indikator materi Matematika saja. Penelitian berlangsung dalam 2 siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Tindakan pada Siklus I adalah pembelajaran di dalam kelas dalam kelompok, sedangkan tindakan pada Siklus II adalah pembelajaran di luar kelas. Tindakan yang berhubungan dengan kelompok adalah jumlah kelompok dan komposisi kelompok. pada Siklus I, jumlah kelompok adalah empat dengan enam anggota, sedangkan pada Siklus II, jumlah kelompok adalah delapan dengan tiga anggota. Tindakan yang berhubungan dengan permainan, yaitu bermain dalam kelompok pada Siklus I dan bermain antar kelompok pada Siklus II. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas II SDN Sendangmulyo yang berjumlah 24 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar Matematika materi perkalian bilangan cacah.

Tempat penelitian adalah Kelas II SDN Sendangmulyo. Tempat penelitian beralamat di Jalan Gunem-Sulang, Desa Sendangmulyo, Kecamatan Gunem, Kabupaten Rembang. Sedangkan waktu penelitian pada Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020, tepatnya bulan Agustus sampai dengan Desember 2019. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, pengamatan dan dokumentasi. Alat pengumpulan data berupa tes dengan soal isian singkat, lembar pengamatan dan dokumen foto. Tes merupakan alat pengumpulan data yang utama karena mengumpulkan data hasil belajar. Tes terdiri dari 10 butir soal isian singkat. Sedangkan lembar pengamatan dan dokumen foto sebagai alat penunjang pengumpulan data hasil belajar. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah

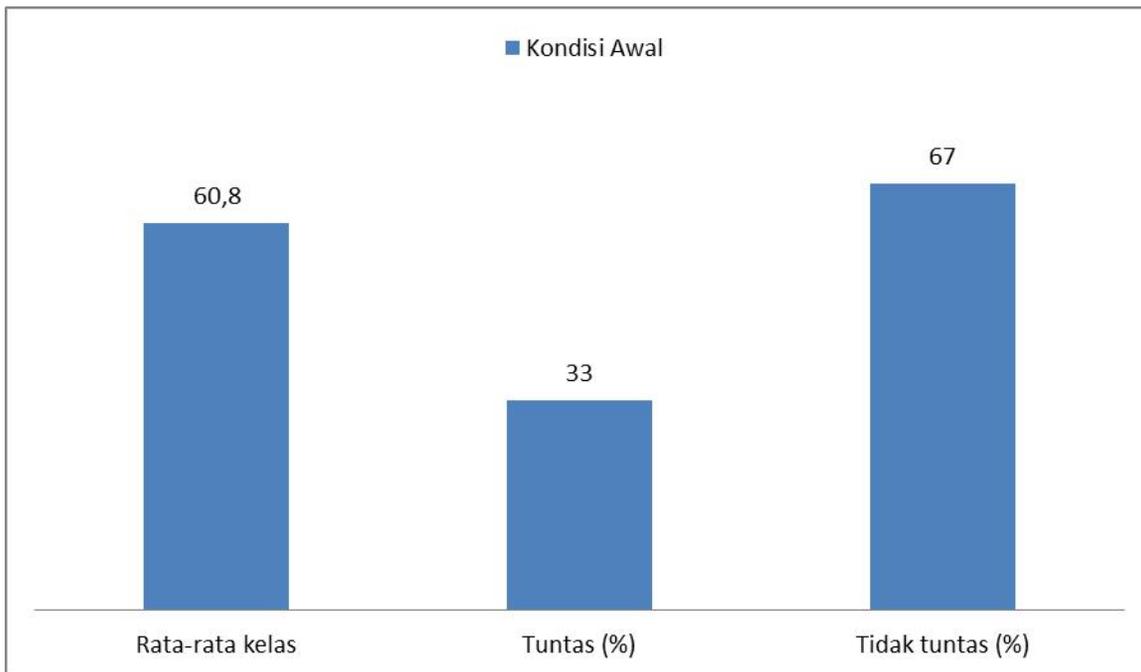
analisis deskriptif. Teknik analisis data difokuskan pada hasil belajar, sehingga diperoleh hasil belajar siswa secara individu, rata-rata kelas dan ketuntasan. Sesuai dengan teknik analisis data tersebut diketahui berhasil-tidaknya tindakan dalam pembelajaran dan tercapai-tidaknya tujuan dalam penelitian. Sedangkan indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75% siswa memenuhi ketuntasan dan rata-rata kelas memenuhi KKM sebesar 75.

**Hasil Penelitian**

Hasil belajar Matematika materi perkalian siswa Kelas II SDN Sendangmulyo masih rendah karena Matematika merupakan hal yang sulit dan menakutkan bagi siswa. Dalam pembelajaran, guru memberikan materi melalui metode ceramah, tugas, *drill* atau hafalan. Dengan model ini siswa cepat siswa karena konsep perkalian kurang bertahan di otaknya. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang bermakna, lebih-lebih bagi siswa yang kemampuannya kurang. Berikut analisis hasil belajar pada Kondisi Awal:

Tabel 1. Hasil Belajar Perkalian pada Kondisi Awal.

No	Deskripsi	Nilai
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	30
3	Jumlah Nilai	1460
4	Rata-rata	60,8
5	Tuntas	33% (8 siswa)
6	Belum Tuntas	67% (16 siswa)



Grafik 1. Hasil Belajar Perkalian pada Kondisi Awal.

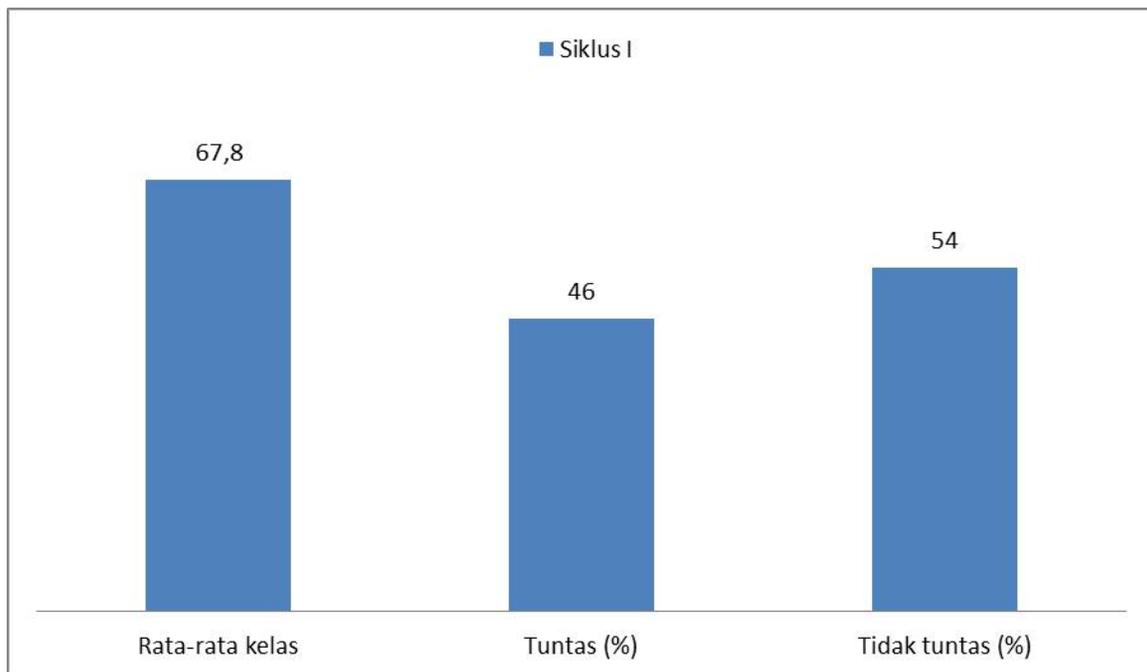
Pembelajaran yang terdapat indikator yang berkaitan dengan Matematika adalah Pembelajaran 1, 3, 4 dan 6. Pada Pembelajaran 2 dan 5 tidak terdapat indikator yang berkaitan dengan Matematika. Dengan demikian, tindakan dalam pembelajaran hanya Pembelajaran 1, 3, 4 dan 6 saja.

Pada Pembelajaran 1, Guru menjelaskan materi mengubah penjumlahan berulang menjadi perkalian. Kemudian, Guru menjelaskan cara menggunakan kartu bilangan untuk memecahkan hasil perkalian sambil bermain. Setelah itu, siswa melakukan permainan bersama kelompoknya dan guru memandu. Pada Pembelajaran 2 tidak dilakukan tindakan dalam pembelajaran.

Pada Pembelajaran 3 dan 4, Guru menjelaskan perkalian bilangan dengan angka 2, 1, 0. Setelah itu, Guru mengajar siswa bermain kartu bilangan. Teknik permainannya berbeda dengan Pembelajaran 1. Pada Pembelajaran 3 dan 4 ini, kartu dibuat lebih bervariasi penggunaannya. Guru selalu memantau siswa dalam melakukan permainan sambil membimbing kelompok yang belum mamahami. Pembelajaran berlangsung dalam kelompok, yaitu enam kelompok yang terdiri dari empat anggota. Pembelajaran berlangsung dengan permainan di dalam kelas. Pembelajaran 6 untuk evaluasi. Sesuai dengan tindakan dalam pembelajaran, analisis hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Perkalian pada Siklus I.

No	Deskripsi	Nilai
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	40
3	Jumlah Nilai	1630
4	Rata-rata	67,8
5	Tuntas	46% (11 siswa)
6	Belum Tuntas	54% (13 siswa)



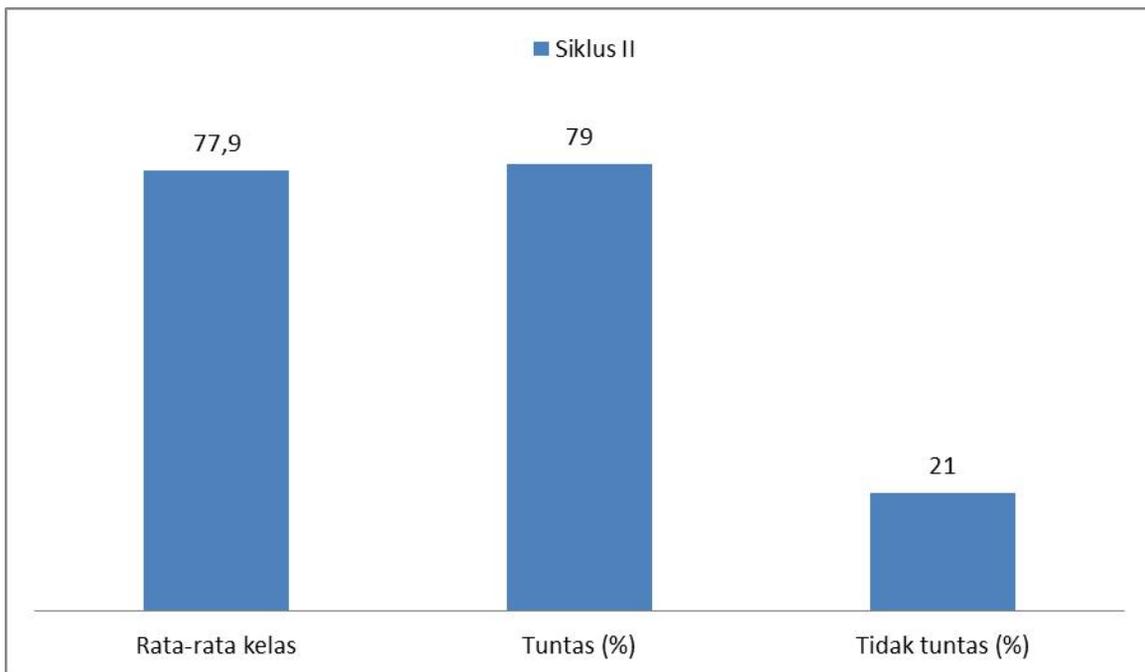
Grafik 2. Hasil Belajar Perkalian pada Siklus I.

Mencermati hasil di atas, maka hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan. Akan tetapi indikator kerja bahwa 75% siswa tuntas dan nilai rata-rata kelas minimal 75 belum bisa dicapai. Selain itu ditemukan kelemahan pelaksanaan Siklus I, yaitu alat yang dibuat guru kurang banyak, sehingga siswa masih berebutan dan siswa mulai terlihat bosan bermain. Untuk itu penulis bersama teman sejawat menyimpulkan bahwa Siklus I

belum berhasil dan akan dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II. Pada setiap pembelajaran, yaitu 1, 3 dan 4, Guru menjelaskan materi memecahkan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian. Kemudian, Guru menjelaskan cara menggunakan kartu bilangan untuk memecahkan hasil perkalian sambil bermain, dimana permainan berlangsung antar kelompok. Pembelajaran berlangsung dalam kelompok yang lebih banyak dan komposisi anggota yang lebih sedikit, yaitu delapan kelompok yang terdiri dari tiga anggota. Pembelajaran berlangsung dengan permainan di luar kelas, diawali dengan permainan di dalam kelompok dan dilanjutkan dengan permainan antar kelompok. Pembelajaran 6 untuk evaluasi. Sesuai dengan tindakan dalam pembelajaran, analisis hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Perkalian pada Siklus II.

No	Deskripsi	Nilai
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	50
3	Jumlah Nilai	1870
4	Rata-rata	77.9
5	Tuntas	79 % (19 siswa)
6	Belum Tuntas	21 % (5 siswa)



Grafik 3. Hasil Belajar Perkalian pada Siklus II.

Pada Siklus II, rata-rata nilai 77,9 melebihi target yang ditetapkan, yaitu 75. Begitu pula ketuntasan siswa mencapai 79% dengan target 75%. Dari data tersebut, penulis menyimpulkan bahwa penelitian ini dinyatakan sudah berhasil dan tindakan dihentikan pada Siklus II.

### Pembahasan

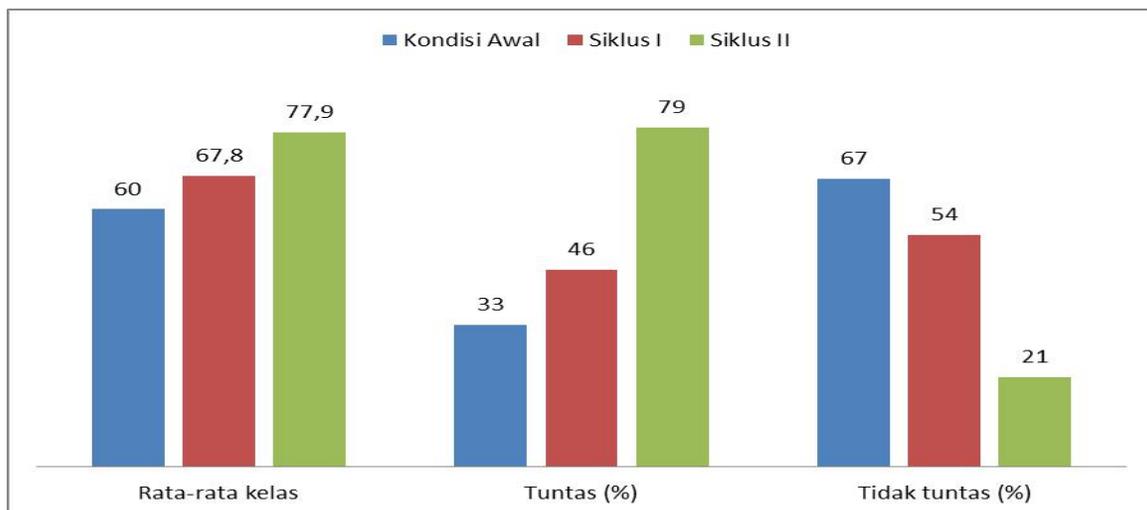
Menurut Suwangsih (2006: 187), permainan matematika merupakan suatu kegiatan yang mengembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional matematika, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Permainan Matematika mengandung nilai-

nilai matematika yang dapat meningkatkan keterampilan pemahaman konsep dan pementapannya, pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan masih banyak lagi. Ditunjang dengan penggunaan media kartu bilangan, metode permainan memungkinkan kelas menjadi aktif, pembelajaran menyenangkan dan guru bukan menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru hanya memantau aktivitas siswa dan tanpa disadari siswa mereka telah belajar sambil bermain. Pada dasarnya, dunia siswa-siswa Kelas II SD masih dalam tahap bermain. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah penulis lakukan di Kelas II SDN Sendangmulyo. Pada Kondisi Awal, Guru belum menerapkan metode permainan dengan media kartu bilangan. Hasil penilaian pengetahuan tentang perkalian bilangan cacah masih rendah. Dari 24 siswa, rata-rata kelas hanya 60,8 dengan tingkat ketuntasan 33% atau 8 siswa. Sedangkan 67% atau 16 siswa masih di bawah KKM.

Pada Siklus I, guru memberikan pembelajaran dengan metode permainan yang ditunjang dengan media gambar. Kegiatan dilaksanakan di dalam kelas. Guru memimpin permainan tersebut. Pada evaluasi akhir Siklus I, rata-rata kelas menjadi 67,8 dengan ketuntasan 46% (11 siswa) dan siswa yang belum tuntas turun menjadi 54% (13 siswa). Sedangkan pada Siklus II, guru mengajak siswa keluar kelas dengan tujuan siswa tidak bosan bermain kartu bilangan. Siswa diberi kebebasan membuat aturan permainan dan tugas guru memotivasi, membimbing dan mengarahkan. Suasana pembelajaran lebih hidup dan siswa merasakan suasana yang lain. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata kelas naik menjadi 77,9 dengan jumlah siswa yang tuntas 19 siswa atau 79% dan siswa yang belum tuntas 5 atau 21%. Peningkatan hasil belajar antar siklus dapat dilihat pada Tabel 4 dan grafik 2 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Belajar pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II.

No	Deskripsi	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	90	100	100
2	Nilai Terendah	30	40	50
3	Jumlah Nilai	1460	1630	1870
4	Rata-rata	60,8	67,8	77,9
5	Tuntas	33% (8 siswa)	46% (11 siswa)	79% (19 siswa)
6	Belum Tuntas	67% (16 siswa)	54% (13 siswa)	21% (5 siswa)



Grafik 2. Hasil Belajar Perkalian pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II.

Sesuai dengan pembahasan, maka tujuan penelitian tercapai dan hipotesis tindakan terbukti benar. Tujuan penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar materi perkalian bilangan cacah melalui metode permainan dan media kartu bilangan pada siswa Kelas II SDN Sendangmulyo, Kecamatan Gunem, Kabupaten Rembang Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020, berhasil dicapai. Hasil belajar meningkat, baik rata-rata kelas maupun ketuntasan siswa. Hasil belajar pada Kondisi Awal adalah rata-rata kelas sebesar 60,8 dan ketuntasan siswa sebesar 33% atau 8 siswa. Sesuai dengan tindakan, maka hasil belajar meningkat. Hasil belajar pada Siklus I adalah rata-rata kelas sebesar 67,8 dan ketuntasan siswa sebesar 46% atau 11 siswa. Sedangkan hasil belajar pada Siklus II adalah rata-rata kelas sebesar 77,9 dan ketuntasan siswa sebesar 79% atau 19 siswa. Peningkatan hasil belajar sesuai dengan tindakan dalam pembelajaran membuktikan bahwa hipotesis tindakan terbukti benar. Dengan demikian, tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah tepat, sehingga hasil belajar meningkat dan hipotesis tindakan terbukti benar. Peningkatan hasil belajar melalui metode permainan dan media kartu bilangan juga terdapat dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Hasil penelitian Oktaviana (2019) tentang penggunaan media benda konkret adalah peningkatan hasil belajar. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan media. Sejumlah benda konkret diantaranya magnet, paku, kertas, plastik, kaca, kain, klip kertas, kelereng, batu kerikil, bola, kapas, uang logam, buku, pensil dan penghapus digunakan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media benda konkret adalah sesuai dengan tahap berpikir dan memberi pengalaman nyata. Sedangkan penelitian ini menggunakan media kartu bilangan sebagai media pembelajaran. Relevansi kedua penelitian adalah media pembelajaran. Hasil penelitian Sudarmaji (2020) tentang model pembelajaran *Index Card* adalah efektif terhadap peningkatan hasil belajar. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah permainan kuis secara berpasangan. Siswa mencari dan menemukan pasangan sesuai dengan potongan kertas. Kelebihan *Index Card* adalah aktif dan efektif dalam mengembangkan aspek kognitif dan psikomotorik. Sedangkan penelitian ini melalui metode permainan. Relevansi kedua penelitian adalah metode permainan. Hasil penelitian Parmono (2020) tentang Kuis Edmodo adalah peningkatan prestasi belajar. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah Kuis Edmodo adalah pembelajaran dan permainan dengan media online. Kelebihan Kuis Edmodo adalah belajar seperti bermain game. Sedangkan penelitian ini melalui metode permainan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Relevansi kedua penelitian adalah metode permainan. Hasil penelitian Kusmiyati (2020) tentang gerak *handstand* melalui media audio visual adalah efektif terhadap peningkatan hasil belajar. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan media. Kelebihan pembelajaran dengan media audio visual adalah menjadi lebih menarik dan menampilkan rangkaian gerak *handstand* mulai dari awalan, sikap inti dan sikap akhir yang berupa tayangan rangkaian gerak secara keseluruhan, sehingga siswa mempunyai landasan pengetahuan tentang gerak apa yang harus ia lakukan dari awal sampai selesai. Sedangkan penelitian ini menggunakan media kartu bilangan sebagai media pembelajaran. Relevansi kedua penelitian adalah media pembelajaran.

#### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka simpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode permainan dan media kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar materi Perkalian Bilangan Cacah pada siswa Kelas II SDN Sendangmulyo Kecamatan Gunem Kabupaten Rembang Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. Peningkatan hasil belajar materi Perkalian Bilangan Cacah, yaitu rata-rata kelas pada

Kondisi Awal 60,8, Siklus I meningkat menjadi 67,8 dan Siklus II meningkat lagi menjadi 77,9 dan ketuntasan siswa pada Kondisi Awal 33% atau 8 siswa, Siklus I menjadi 46% atau 11 siswa dan Siklus II menjadi 79% atau 19 siswa.

Sedangkan saran dalam penelitian ini adalah 1) Guru hendaknya peka terhadap kondisi siswa didik, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat dalam memilih metode dan media pembelajaran, 2) Guru hendaknya melaksanakannya pembelajaran dengan suasana kelas bervariasi, seperti pada Siklus II yang berlangsung di luar kelas, sehingga siswa tidak bosan dan 3) Guru mendorong dan mendidik siswa untuk berpikir kreatif dan mandiri melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif, misalnya melalui permainan.

#### **Daftar Rujukan**

- Adjie, N dan Rostika, D. (2006). *Konsep Dasar Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian: suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 6*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Iswadji, J. (2003). *Pengembangan Media/Alat Peraga Pembelajaran Matematika di SLTP*. Makalah, tidak dipublikasikan.
- Kusmiyati. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Hanstand dalam Pembelajaran Penjasorkes melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas XI MM2 SMK N 1 Miri Kabupaten Sragen Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan, volume 29(3)*, hal: 231-240.
- Oktaviana. (2019). Penerapan Model Inkuiri Terbimbing dengan Media Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran IPA materi Gaya pada Siswa Kelas V SDN Kalijoso Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan, volume 28(3)*, hal: 281-288.
- Parmono. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar Alat-alat Optik dengan Kuis Edmodo Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Gemolong Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan, volume 29(2)*, hal: 151-158.
- Simanjuntak, V. (2008). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas).
- Sudarmaji. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Kecepatan Kelas V SDN Kemujan Kecamatan Karimunjawa Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan, volume 29(1)*, hal: 37-44.
- Sudiman, Arief S. dkk. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Suratno. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Materi Barisan dan Deret melalui Pendekatan SAVI bagi Siswa Kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Tawang Sari Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan, volume 29(1)*, hal: 67-76.
- Susilo, Herawati dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Sarana Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayu Media.
- Suwangsih, E. dan Tiurlina. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Tamardiyah, ND. (2020). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Auditory Intellectual Repetition (AIR) pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 5 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan, volume 29(3)*, hal: 321-330.
- Tarjono. (2003). *Pengenalan dan Pemahaman terhadap Bilangan*. Jakarta: IMB.