

**PENINGKATAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI STRATEGI BERMAIN PASARAN PADA SISWA KELAS IV UPTD SDN BANDANG LAOK 1 KECAMATAN KOKOP KABUPATEN BANGKALAN TAHUN 2021/2022**

Yuniati Farida, S.Pd.SD

Guru UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan

Nip: 198504242014072003

**Abstrak**

*Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang disenangi oleh siswa di Sekolah Dasar. Terlebih ketika siswa kurang mengerti terhadap materi yang diajarkan karena pembelajaran kurang menarik dan tidak menyenangkan. Seperti yang terjadi di UPTD SD Negeri Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan yaitu siswa masih kurang mempunyai minat untuk belajar matematika sehingga prestasi belajarnya rendah. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh cara mengajar guru yang kurang bervariasi bahkan cenderung monoton sehingga siswa menjadi pasif di kelas dan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran matematika. Oleh sebab itu dilakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Strategi Bermain Pasaran Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan". Maka harapan dari penerapan strategi bermain pasaran ini agar dapat pembelajaran menjadi menarik serta menyenangkan peserta didik. Berdasarkan prestasi belajar siswa kelas IV di UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan yang terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari sebelum tindakan sebesar 20%, meningkat pada siklus I menjadi 37%, dan pada siklus II menjadi sebesar 50%, dan meningkat lagi pada siklus III meningkat menjadi 91%. Kemudian juga terjadi peningkatan dari sisi antusias dan pendapat serta minat belajar siswa yang dibuktikan dalam aspek antusias sejumlah 4 atau 19%, mengajukan pendapat sejumlah 3 atau 15%, dan minat belajar siswa sejumlah 5 atau 23% siswa pada siklus I. Kemudian meningkat pada siklus II dari aspek antusias menjadi sejumlah 9 atau 45%, mengajukan pendapat sejumlah 11 atau 50%, dan minat belajar siswa sejumlah 10 atau 46% siswa berkembang. Kemudian pada siklus III pada aspek antusias sejumlah 18 atau 85%, mengajukan pendapat sejumlah 19 atau 87%, dan minat belajar siswa sejumlah 20 atau 91% siswa meningkat minat belajarnya. Maka dari hasil yang telah diaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi bermain pasaran dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Berdasarkan dari hasil kesimpulan ini dapat disarankan bahwa apabila guru mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika dapat menerapkan strategi bermain pasaran dengan melakukan penyesuaian-penyesuaian yang diperlukan.*

**Kata kunci:** *minat dan prestasi, siswa kelas IV, dan permainan pasaran.*

**PENDAHULUAN**

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika distrik. Untuk menguasai dan mencipta teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini (Sri Lestari, 2013). Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk

memberi bekal dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Menurut Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan dasar.

Tujuan pembelajaran matematika seperti tertulis pada standar isi (Peraturan Menteri No.22 tahun 2006) yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, 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; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Prestasi akademik adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penelitian. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang di kembangkan oleh mata pelajaran ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Berprestasi artinya mempunyai hasil prestasi yang telah dicapai. Prestasi belajar yang telah dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang dipunyai baik dari dalam diri maupun dari luar diri individu (Suciati dalam Sri Lestari, 2013). Sedangkan pada kamus bahasa Indonesia Poerwadarminta (dalam Sri Lestari, 2013) mengemukakan bahwa pengertian prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dikerjakan, dilakukan dan sebagainya. Selanjutnya Nawawi (dalam Sri Lestari, 2013) menyatakan bahwa prestasi belajar sebagai keberhasilan murid dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu. Berdasarkan berbagai hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seseorang dengan menggunakan kekuatan jasmani atau rohani dalam jangka waktu tertentu.

Tugas seorang guru yang penting adalah “mengaitkan pengalaman kehidupan nyata anak dengan ide matematika dalam pembelajaran di kelas (Suharta, 2001)”. Penyampaian materi seorang guru sangat berpengaruh terhadap minat dan prestasi belajar siswa yang diajar. Di Sekolah Dasar seorang guru seringkali mengajar hampir semua bidang studi yang ada, hal ini menjadikan pembelajaran Matematika kurang efektif. Apalagi guru dalam mengajar sering menggunakan metode ceramah, siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa kurang dapat memahami. Seharusnya guru memiliki keterampilan yang akan membuat siswa menjadi tertarik dan aktif didalam kelas.

Menurut Treffers (dalam Yuwono, 2001) merumuskan dua jenis matematika, yakni matematika horizontal dan matematika vertikal. Matematika horizontal berkaitan dengan pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya bersama intuisi mereka sebagai alat untuk menyelesaikan masalah di dunia nyata. Matematika vertikal berkaitan dengan proses organisasi kembali pengetahuan yang telah diperoleh dalam simbol matematika yang lebih abstrak. Juga menurut pendapat (Muhsetyo, 2001) menyarankan para guru menggunakan dan memanfaatkan benda-benda manipulatif dan keadaan yang realistik di sekitar

kehidupan dan lingkungan siswa. Sedangkan menurut pendapat (Johar, 2001: 7) bahwa masalah realistik yang diharapkan pada siswa tidak harus selalu masalah dunia nyata, namun dapat berupa masalah dunia formal matematika yang dapat mereka bayangkan melalui media pembelajaran atau model. Adapun menurut pendapat (Fauzan, 2001) bahwa diantara empat pendekatan pembelajaran tersebut, pendekatan realistik merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pematematisasian pengalaman siswa sehari-hari dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Tulus Winarsunu dalam (Rini Utami, 2013: 131) bahwa pelaksanaan eksperimen dalam penelitian ini menggunakan dua sampel kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan melihat adanya peningkatan prestasi belajar siswa melalui penerapan permainan pasaran dibandingkan pembelajaran Matematika dengan metode pembelajaran konvensional. Bermain pasaran merupakan penerapan dari strategi pendekatan lingkungan yang dikembangkan dari permainan yang sering dilakukan oleh anak-anak. Bermain adalah model anak dalam menemukan sesuatu. Dalam bermain pasaran anak-anak mencoba berbuat seperti apa yang dilakukan oleh orang dewasa, misalnya seorang anak berperan sebagai pedagang dan anak lainnya sebagai pembeli. Mereka mendramatisasikan terjadinya jual beli antara pedagang dan pembeli dengan cara mereka sendiri. Menurut pendapat (Utami, 2013) bahwa permainan pasaran melibatkan proses jual beli yang dapat menggambarkan aktivitas penjual dan pembeli. Dalam permainan pasaran ini, anak melakukan aktivitas jual beli dengan menggunakan benda atau barang yang memiliki ciri khas lokal (Antawati, 2012). Saat melakukan permainan pasaran ini, anak melakukan interaksi dengan temannya melalui peran yang mereka lakukan, baik sebagai penjual maupun pembeli. Permainan pasaran membawa anak untuk secara aktif berinteraksi dengan temannya dengan berpura-pura menjadi penjual atau pembeli. Aktivitas ini memberikan pengalaman aktif dalam peran dan hubungan sosial anak yang akan menstimulasi kompetensi interpersonal anak (Karpov, 2005). Permainan memungkinkan anak untuk mempraktikkan kompetensi dan keterampilan yang mereka miliki dengan cara yang santai dan menyenangkan (Santrock, 2002). Permainan dianggap sebagai suatu bagian yang bersifat alamiah bagi seorang anak, sehingga masa kanak-kanak dikenal sebagai masa bermain (Smith, 2010).

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang disenangi oleh siswa di Sekolah Dasar. Terlebih ketika siswa kurang mengerti terhadap materi yang diajarkan karena pembelajaran kurang menarik dan tidak menyenangkan. Seperti yang terjadi di UPTD SD Negeri Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan yaitu siswa masih kurang mempunyai minat untuk belajar matematika sehingga prestasi belajarnya rendah. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh cara mengajar guru yang kurang bervariasi bahkan cenderung monoton sehingga siswa menjadi pasif di kelas dan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran matematika. Semua kondisi tersebut membuat prestasi belajar siswa menurun.

Hasil identifikasi masalah tersebut terdeteksi bahwa faktor penyebabnya adalah pendekatan, metode, model, atau strategi maupun teknik pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif. Maka untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dibutuhkan pembelajaran matematika yang melibatkan siswa untuk aktif, yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Maka salah satu pendekatan yang tepat adalah penggunaan “permainan pasaran”. Salah satu model permainan ini tidak akan menjenuhkan siswa khususnya dalam pelajaran matematika. Permainan pasaran yang dimainkan menggunakan barang bekas seperti tempat aqua gelas, kardus, bungkus roti dan

masih banyak barang bekas lain. Keberadaan barang bekas yang ada di sekitar lingkungan sekolah yang mengganggu kebersihan dan kenyamanan hidup. Barang tersebut akan bermanfaat jika dapat digunakan dalam hal-hal tertentu. Barang tersebut bisa dibuat sebuah mainan yang beraneka ragam untuk diperjualbelikan dalam sebuah permainan seperti permainan pasaran. Oleh karena itu permainan pasaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran Matematika.

Hasil analisis dari beberapa masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa akar permasalahan terletak pada strategi pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Oleh sebab itu dilakukan penelitian dengan judul “*Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Strategi Bermain Pasaran Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan*”. Maka harapan dari penerapan strategi bermain pasaran ini agar dapat pembelajaran menjadi menarik serta menyenangkan peserta didik.

Salah satu tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini untuk memecahkan masalah rendahnya minat dan prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan dengan menggunakan strategi bermain pasaran yang ditunjukkan dengan peningkatan prestasi belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model skema yang menggunakan prosedur kerja dipandang sebagai suatu siklus spiral dari perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection) (Arikunto, dalam Ekayanto, 2011).

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada bulan Maret 2022, yaitu minggu kedua pelaksanaan siklus I, minggu ketiga siklus II, dan minggu keempat adalah siklus III. Penelitian bertempat di UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop pada semester II tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 22 siswa.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil ulangan harian siswa melalui tes tulis, sedangkan data kualitatif hasil pengamatan yang dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian kualitatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis kualitatif. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan secara terus menerus selama proses dan setelah pengumpulan data. Menurut pendapat (Moleong, 2001) mengatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan dalam suatu proses, berarti analisis data sudah dapat dilakukan sejak pengumpulan laporan penelitian.

Data hasil ulangan harian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui nilai masing-masing siswa sehingga dapat dilihat persentase ketuntasan belajar individual maupun klasikal. Sebagai standar ketuntasan belajar siswa digunakan patokan ketuntasan individual sebesar 65% siswa dan untuk ketuntasan belajar klasikal sebesar 85% siswa. Data hasil pengamatan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui proses pembelajaran sudah sesuai dengan rencana atau belum dan melihat kelemahan-kelemahan yang ada selama pembelajaran berlangsung.

Adapun pelaksanaan dilakukan dengan tiga siklus. Refleksi diperoleh dari hasil ulangan harian, pengamatan dianalisis dan hasilnya dijadikan sebagai bahan penyusunan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

**HASIL PENELITIAN**

**Refleksi Awal**

Refleksi diawali dari pengambilan data berupa hasil ulangan harian sebelum dilaksanakan tindakan yaitu pada standar kompetensi memahami dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan.

Data skor hasil ulangan harian sebelum tindakan dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Data Skor Ulangan Harian Sebelum Tindakan**

No.	Skor	Persentase Ketercapaian	Jumlah siswa
1	3	30	2
2	4	40	5
3	5	50	4
4	6	60	7
5	7	70	2
6	8	80	2
Jumlah			22

Data dianalisis diatas dapat menunjukkan bahwa ketuntasan belajar individual (siswa yang persentase ketercapaian minimal 65) sebanyak 4 siswa dari 22 siswa di kelas IV. Ketuntasan belajar klasikal hanya 20% siswa yang memenuhi KKM. Dan ketuntasan belajar klasikal belum mencapai standar yang ditentukan yaitu sebesar 85% siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Adapun data angket hasil pengamatan pada minat siswa sebelum tindakan dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Data Angket Minat Siswa Sebelum Tindakan**

No.	Aspek	Jumlah siswa yang meningkat	Jumlah siswa yang tidak meningkat	Jumlah total
1	Antusias	2	20	22
2	Pendapat	2	20	22
3	Minat	3	19	22

Data angket diatas menunjukkan bahwa antusias siswa masih sangat kurang dan sangat jauh dari harapan. Sedangkan siswa yang mengajukan pendapat juga sangat kurang. Kemudian yang berminat terhadap belajar matematika juga sangat rendah. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir seluruh siswa kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Oleh karena itu dilakukan penelitian tindakan kelas.

**Hasil Siklus I**

Penyajian data mulai dari media pembelajaran berupa sekumpulan barang-barang bekas yang ada di lingkungan sekolah, lembaran kertas bertuliskan nilai, kardus dan

bungkus aqua gelas untuk tempat mainan. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi dengan lembar pengamatan dan tes.

Adapun prestasi belajar siswa pada siklus I sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Data Skor Ulangan Harian Siklus I**

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdur Rohman	30	Belum Tuntas
2	Ahmad Zaini Dahlan	60	Belum Tuntas
3	Anisatul Maufiroh	30	Belum Tuntas
4	Aprilia	60	Belum Tuntas
5	Auliya	80	Tuntas
6	Dakwatul Islamiyah	40	Belum Tuntas
7	Indra Hermawan	80	Tuntas
8	Istikomah	50	Belum Tuntas
9	Kamaliatus Zahroh	60	Belum Tuntas
10	Kamiliatul Hasanah	40	Belum Tuntas
11	Moch Maulana Ishaq	80	Tuntas
12	Moh.Fima Al Farizi	40	Belum Tuntas
13	Mohammad Johan	70	Tuntas
14	Muhammad Rohid	50	Belum Tuntas
15	Mutmainnatuttoyyibah	70	Tuntas
16	Nadzifatul Ghowtsiyah	40	Belum Tuntas
17	Rusman Romadon	70	Tuntas
18	Sakinatul Lailiy	50	Belum Tuntas
19	Siti Aisah	40	Belum Tuntas
20	Siti Maysuroh	70	Tuntas
21	Tala	80	Tuntas
22	Tania	50	Belum Tuntas
Jumlah		1240	
Nilai rata-rata		56.364	
Persentase		37%	Tuntas

Hasil diatas dapat dilihat sebanyak 8 dari 22 jumlah siswa di kelas IV tuntas belajar pada siklus I. Ketuntasan belajar klasikal berkisar 37% siswa yang memenuhi KKM. Ketuntasan belajar klasikal belum mencapai standar yang ditentukan yaitu sebesar 85% siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop masih mengalami kesulitan untuk memahami matematika.

Adapun data angket hasil pengamatan pada antusias, pendapat, dan minat siswa dalam tindakan siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Hasil Aangket Siklus I**

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati		
		Antusias	Pendapat	Minat
1	Abdur Rohman	√	-	-
2	Ahmad Zaini Dahlan	-	-	√
3	Anisatul Maufiroh	-	-	-
4	Aprilia	-	-	√
5	Auliya	-	-	-
6	Dakwatul Islamiyah	-	-	√
7	Indra Hermawan	-	-	-
8	Istikomah	-	-	-
9	Kamaliatus Zahroh	√	-	-
10	Kamiliatul Hasanah	-	-	√
11	Moch Maulana Ishaq	-	√	-
12	Moh.Fima Al Farizi	-	-	-
13	Mohammad Johan	-	-	-
14	Muhammad Rohid	-	-	-
15	Mutmainnatuttoyyibah	-	-	-
16	Nadzifatul Ghowtsiyah	√	-	-
17	Rusman Romadon	-	-	√
18	Sakinatul Lailiy	-	√	-
19	Siti Aisah	-	√	-
20	Siti Maysuroh	-	-	-
21	Tala	√	-	-
22	Tania	-	-	-
Jumlah		4	3	5
Persentase		19%	15%	23%

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa sejumlah 4 atau 19% siswa antusias dalam pembelajaran. Kemudian sejumlah 3 atau 15% siswa mengajukan pendapat dalam pembelajaran. Adapun sejumlah 5 atau 23% siswa berminat dalam pembelajaran matematika.

**Hasil Siklus II**

Kembali peneliti memberi materi media pembelajaran yang berupa barang bekas yang ada di lingkungan sekolah untuk penggunaan strategi bermain pasaran. Adapun data skor hasil ulangan harian siklus II adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Data Skor Ulangan Harian Siklus II**

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdur Rohman	40	Belum Tuntas
2	Ahmad Zaini Dahlan	70	Tuntas
3	Anisatul Maufiroh	40	Belum Tuntas

4	Aprilia	70	Tuntas
5	Auliya	90	Tuntas
6	Dakwatul Islamiyah	50	Belum Tuntas
7	Indra Hermawan	90	Tuntas
8	Istikomah	60	Belum Tuntas
9	Kamaliatus Zahroh	70	Tuntas
10	Kamiliatul Hasanah	50	Belum Tuntas
11	Moch Maulana Ishaq	90	Tuntas
12	Moh.Fima Al Farizi	50	Belum Tuntas
13	Mohammad Johan	80	Tuntas
14	Muhammad Rohid	60	Belum Tuntas
15	Mutmainnatuttoyyibah	80	Tuntas
16	Nadzifatul Ghowtsiyah	50	Belum Tuntas
17	Rusman Romadon	80	Tuntas
18	Sakinatul Lailiy	60	Belum Tuntas
19	Siti Aisah	50	Belum Tuntas
20	Siti Maysuroh	80	Tuntas
21	Tala	90	Tuntas
22	Tania	60	Belum Tuntas
Jumlah		1460	
Nilai rata-rata		66.36	
Persentase		50%	Tuntas

Dari paparan di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar sebanyak 11 atau 50% dari 22 jumlah siswa kelas IV terlihat tuntas belajar. Berdasar dari hasil ulangan harian siklus II menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan prestasi belajar siswa sebesar 15% jika dibandingkan siklus I, yaitu dari 37% menjadi 50% siswa pada siklus II. Adapun ketuntasan belajar klasikal yang diharapkan adalah 85% siswa tuntas belajar. Jadi hasil siklus II ini masih dibawah target yang hendak dicapai. Oleh karena itu harus dilanjut ke pembelajaran selanjutnya.

Adapun hasil amatan yang diperoleh pada antusias, pendapat, dan minat belajar siswa dalam siklus II ditunjukkan dengan hasil berikut.

**Tabel 3.6 Hasil Aangket Siklus II**

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati		
		Antusias	Pendapat	Minat
1	Abdur Rohman	√	√	-
2	Ahmad Zaini Dahlan	-	√	√
3	Anisatul Maufiroh	-	-	-
4	Aprilia	√	√	√
5	Auliya	√	√	-
6	Dakwatul Islamiyah	√	√	√
7	Indra Hermawan	-	-	-



8	Istikomah	-	-	-
9	Kamaliatus Zahroh	√	-	-
10	Kamiliatul Hasanah	-	-	√
11	Moch Maulana Ishaq	-	√	-
12	Moh.Fima Al Farizi	√	-	√
13	Mohammad Johan	√	-	√
14	Muhammad Rohid	-	-	√
15	Mutmainnatuttoyyibah	-	√	-
16	Nadzifatul Ghowtsiyah	√	√	-
17	Rusman Romadon	-	-	√
18	Sakinatul Lailiy	-	√	-
19	Siti Aisah	-	√	-
20	Siti Maysuroh	-	-	√
21	Tala	√	√	√
22	Tania	-	-	-
Jumlah		9	11	10
Persentase		45%	50%	46%

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa sejumlah 9 atau 45% siswa antusias dalam pembelajaran. Kemudian sejumlah 11 atau 50% siswa mengajukan pendapat dalam pembelajaran. Adapun sejumlah 10 atau 46% siswa berminat dalam pembelajaran matematika.

### **Hasil Siklus III**

Peneliti kembali memberi materi media pembelajaran yang berupa barang bekas dan mengumpulkan yang ada di lingkungan sekolah dengan penggunaan strategi bermain pasaran. Adapun data skor hasil ulangan harian siklus II adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Data Skor Ulangan Harian Siklus III**

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdur Rohman	60	Belum Tuntas
2	Ahmad Zaini Dahlan	80	Tuntas
3	Anisatul Maufiroh	60	Belum Tuntas
4	Aprilia	80	Tuntas
5	Auliya	95	Tuntas
6	Dakwatul Islamiyah	75	Tuntas
7	Indra Hermawan	95	Tuntas
8	Istikomah	75	Tuntas
9	Kamaliatus Zahroh	85	Tuntas
10	Kamiliatul Hasanah	75	Tuntas
11	Moch Maulana Ishaq	95	Tuntas
12	Moh.Fima Al Farizi	75	Tuntas
13	Mohammad Johan	95	Tuntas
14	Muhammad Rohid	75	Tuntas

15	Mutmainnatuttoyyibah	90	Tuntas
16	Nadzifatul Ghowtsiyah	75	Tuntas
17	Rusman Romadon	95	Tuntas
18	Sakinatul Lailiy	75	Tuntas
19	Siti Aisah	75	Tuntas
20	Siti Maysuroh	90	Tuntas
21	Tala	95	Tuntas
22	Tania	70	Tuntas
Jumlah		1785	
Nilai rata-rata		81.136364	
Persentase		91%	Tuntas

Dari hasil diatas diketahui bahwa ketuntasan belajar sebanyak 20 atau 91% dari 22 jumlah siswa kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Kemudian Hasil ulangan harian siklus III ini menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan prestasi belajar siswa sebesar 41% siswa jika dibandingkan siklus II. Adapun ketuntasan belajar klasikal yang diharapkan adalah 85% siswa tuntas belajar. Jadi hasil siklus III ini telah memenuhi target yang hendak dicapai.

Adapun hasil pengamatan pada siklus III menunjukkan adanya peningkatan antusias, pendapat, dan minat belajar siswa yang lebih tinggi jika dibanding dengan siklus sebelumnya, kemauan untuk bertanya dan mengajukan pendapat meningkat dengan signifikan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil pengamatan siklus III sebagai berikut.

**Tabel 3.8 Hasil Aangket Siklus III**

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati		
		Antusias	Pendapat	Minat
1	Abdur Rohman	√	√	√
2	Ahmad Zaini Dahlan	-	√	√
3	Anisatul Maufiroh	√	√	-
4	Aprilia	√	√	√
5	Auliya	√	√	√
6	Dakwatul Islamiyah	√	√	√
7	Indra Hermawan	√	√	√
8	Istikomah	-	√	√
9	Kamaliatus Zahroh	√	√	√
10	Kamiliatul Hasanah	√	√	√
11	Moch Maulana Ishaq	-	√	√
12	Moh.Fima Al Farizi	√	-	√
13	Mohammad Johan	√	√	√
14	Muhammad Rohid	√	-	√
15	Mutmainnatuttoyyibah	-	√	-
16	Nadzifatul Ghowtsiyah	√	√	√
17	Rusman Romadon	-	√	√

18	Sakinatul Lailiy	√	√	√
19	Siti Aisah	√	√	√
20	Siti Maysuroh	√	-	√
21	Tala	√	√	√
22	Tania	√	√	√
Jumlah		18	19	20
Persentase		85%	87%	91%

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa sejumlah 18 atau 90% siswa antusias, berani mengajukan pendapat dan aktif bertanya dalam pembelajaran pada siklus III. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil sejumlah 19 atau 87% siswa aktif mengajukan pendapat dalam pembelajaran. Adapun sejumlah 20 atau 91% siswa sangat berminat dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil tersebut maka siklus diberhentikan.

## **PEMBAHASAN**

Refleksi awal sebelum dilaksanakan tindakan pada standar kompetensi memahami dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan. Siswa menunjukkan bahwa ketuntasan belajar sebanyak 4 siswa dari 22 siswa di kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Ketuntasan belajar klasikal hanya 20% siswa yang memenuhi KKM. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Kemudian dilakukan siklus I dengan penyajian media pembelajaran dari barang bekas yang ada di lingkungan sekolah, yaitu terdiri dari lembaran kertas, kardus, bungkus aqua gelas sebagai alat untuk bermain pasaran. Kemudian pada akhir siklus I dilakukan tes pembelajaran matematika. Adapun Hasil yang diperoleh dapat dilihat bahwa sebanyak 8 dari 22 jumlah siswa tuntas belajar. Ketuntasan belajar klasikal berkisar 37% siswa yang memenuhi KKM. Ketuntasan belajar klasikal belum mencapai standar yang telah ditentukan yaitu sebesar 85% siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran matematika. Maka dengan dasar ketidaktuntasan hasil siklus I ini kemudian dilanjut ke siklus II.

Pada siklus II ini peneliti melanjutkan kegiatan dengan strategi bermain pasaran yang lebih disempurnakan dengan menitikberatkan pada siswa yang belum berhasil mencapai ketuntasan belajar. Langkah-langkah ditambah dengan beberapa perlakuan khusus untuk mengantisipasi kelemahan pada siklus I. Kemudian pada akhir siklus II peneliti memberikan ulangan harian untuk mengukur prestasi belajar siswa. Maka hasil pada siklus II dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar sebanyak 11 atau 50% dari 22 jumlah siswa terlihat tuntas belajar. Berdasarkan dari hasil ulangan harian siklus II menunjukkan bahwa ada peningkatan sebesar 15% siswa jika dibandingkan siklus I, yaitu dari 37% menjadi 50% pada siklus II siswa tuntas belajar. Jadi hasil siklus II ini masih dibawah target yang hendak dicapai. Oleh karena itu kegiatan harus dilanjut ke siklus III.

Pada siklus III ini peneliti juga melanjutkan kegiatan dengan strategi bermain pasaran yang lebih disempurnakan dengan menitikberatkan pada siswa yang belum berhasil mencapai ketuntasan belajar pada siklus II. Hal-hal yang perlu ditambahkan adalah perlakuan khusus untuk mengantisipasi kelemahan pada siklus II yang belum tercapai. Kemudian pada akhir siklus III peneliti memberikan ulangan harian untuk mengukur prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dari hasil siklus III maka dapat

diketahui bahwa ketuntasan belajar sebanyak 20 atau 91% dari 22 keseluruhan jumlah siswa tuntas belajar. Kemudian Hasil ulangan harian siklus III ini menunjukkan bahwa ada peningkatan sebesar 41% jika dibandingkan siklus II. Jadi hasil siklus III ini telah memenuhi target yang hendak dicapai yaitu 85% siswa tuntas belajar.

### **Pengamatan Minat Siswa**

Adapun data hasil pengamatan pada tahap awal terhadap antusias, mengajukan pendapat, dan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih sangat kurang atau sangat jauh dari harapan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hampir seluruh siswa kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Oleh karena itu dilakukan penelitian tindakan kelas.

Adapun hasil pengamatan siklus I dapat diketahui bahwa sejumlah 4 atau 19% siswa antusias dalam pembelajaran. Dalam hal ini siswa mulai tumbuh, karena mulai menyambut pembelajaran matematika dengan meriah, akan tetapi belum berkembang. Kemudian sejumlah 3 atau 15% siswa mengajukan pendapat dalam pembelajaran ini. Adapun sejumlah 5 atau 23% siswa berminat dalam pembelajaran matematika. Dari hasil siklus I dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang pasif. Karena antusias dan pendapat serta minat belajar siswa masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena ketidaktungtunya terhadap materi pembelajaran matematika namun tidak mau bertanya walau telah diberi kesempatan untuk mengajukan pendapat atau bertanya. Maka untuk menanggulangi hal ini, peneliti melakukan upaya membangkitkan minat belajar siswa terutama dalam hal bertanya dan mengemukakan pendapat. Maka kemudian dilakukan kegiatan tindakan siklus II.

Kemudian pengamatan minat belajar siswa yang dilakukan pada siklus II adalah mengamati hal-hal yang terjadi dalam pembelajaran matematika kembali dengan penggunaan strategi bermain pasaran. Peneliti menggunakan barang bekas yang berasal dari kardus untuk tempat berjualan siswa dan aqua gelas untuk tempat uang siswa. Kemudian hasil pengamatan pada siklus II diketahui bahwa sejumlah 9 atau 45% siswa antusias dalam pembelajaran matematika. Kemudian sejumlah 11 atau 50% siswa sudah berani mengajukan pendapat dalam pembelajaran matematika. Adapun sejumlah 10 atau 46% siswa sudah mulai berminat terhadap pembelajaran matematika. Maka dalam aspek antusias, mengajukan pendapat, dan minat belajar siswa terhadap belajar matematika telah terjadi peningkatan pada siklus II walaupun tidak signifikan. Maka dari paparan ini dapat disimpulkan bahwa minat siswa sudah ada peningkatan, namun masih ada yang pasif. Maka berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa antusias, mengajukan pendapat dan minat belajar siswa masih dibawah 50% dari jumlah keseluruhan siswa. Artinya siswa masih perlu perbaikan dan dilanjut dengan pembelajaran berikutnya, yaitu siklus III.

Hasil dari pengamatan pada siklus III menunjukkan bahwa ada peningkatan antusias, pendapat, dan minat belajar siswa yang lebih tinggi jika dibanding dengan siklus sebelumnya, kemauan untuk bertanya dan mengajukan pendapat serta antusias siswa meningkat dengan signifikan. Hal tersebut dapat diketahui bahwa dalam menyambut pembelajaran yang akan dilaksanakan sudah mulai antusias, juga ditengah-tengah pembelajaran sangat antusias menajajakan dagangannya dari yang satu terhadap siswa yang lain juga sudah antusias. Kemudian siswa juga sudah berani terang-terangan untuk mengajukan pendapat atau gagasan yang ditemukan dalam pembelajaran. Siswa juga telah aktif dalam bertanya bahkan tak segan-segan para siswa menanyakan bagaimana cara mengembalikan ketika dagangannya rugi. Selama bermain pasaran para siswa banyak yang

mengambil contoh berdagang sembako. Maka dalam pembelajaran pada siklus III ini para siswa meningkat dalam setiap aspek yang diamati. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil bahwa sejumlah 18 atau 90% siswa antusias dan berani mengajukan pendapat serta aktif bertanya dalam pembelajaran matematika pada siklus III. Dan sejumlah 19 atau 87% siswa aktif mengajukan pendapat dalam pembelajaran. Kemudian sejumlah 20 atau 91% siswa sangat berminat dalam belajar matematika. Berdasarkan hasil tersebut maka siklus III dihentikan.

Maka dari hasil yang telah diaparkan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa strategi bermain pasaran dapat meningkatkan pelajaran matematika pada siswa kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan yang dibuktikan dengan meningkatnya prestasi belajar dari siklus I ke siklus II, dan dari siklus II ke siklus III. Maka dengan hasil ini siklus dihentikan karena telah mencapai target yang hendak dicapai.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan prestasi belajar siswa kelas IV di UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan yang terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari sebelum tindakan sebesar 20% siswa, meningkat pada siklus I menjadi 37% siswa, dan pada siklus II menjadi sebesar 50% siswa, dan meningkat lagi pada siklus III meningkat menjadi 91% siswa.

Kemudian juga terjadi peningkatan dari sisi antusias dan pendapat serta minat belajar siswa yang dibuktikan dalam aspek antusias sejumlah 4 atau 19% siswa, mengajukan pendapat sejumlah 3 atau 15% siswa, dan minat belajar siswa sejumlah 5 atau 23% siswa pada siklus I. Kemudian meningkat pada siklus II dari aspek antusias menjadi sejumlah 9 atau 45% siswa, mengajukan pendapat sejumlah 11 atau 50% siswa, dan minat belajar siswa sejumlah 10 atau 46% siswa berkembang. Kemudian pada siklus III pada aspek antusias sejumlah 18 atau 85% siswa, mengajukan pendapat sejumlah 19 atau 87% siswa, dan minat belajar siswa sejumlah 20 atau 91% siswa meningkat minat belajarnya.

Maka dari hasil yang telah diaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi bermain pasaran dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa kelas IV UPTD SDN Bandang Laok 1 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan.

### **Saran**

Berdasarkan dari hasil kesimpulan ini dapat disarankan bahwa apabila guru mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika dapat menerapkan strategi bermain pasaran dengan melakukan penyesuaian-penyesuaian yang diperlukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Antawati, D. I. 2012. Membangun jiwa kewirausahaan pada anak usia dini dengan permainan tradisional pasaran. *Journal. Majalah Ilmiah Ekonomi & Bisnis*, 8 (1), 21-34.
- Depdiknas, 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Ekayanto, Rachmad. 2011. Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Quantum Learning Bagi Siswa Kelas IV di SDN Sidomulyo 08 Kecamatan Silo Jember Semester Dua Tahun 2011/2012. *PTK Tidak Diterbitkan*. Jember: SDN Sidomulyo 08.

- Fauzan, Ahmad. 2001. *Pengembangan Dan Implementasi Prototipe I Dan II Perangkat Pembelajaran Geometri Untuk Siswa Kelas 4 SD Menggunakan Pendekatan RME. Seminar Nasional Realistics Mathematics Education (RME)*. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Surabaya.
- Johar, Rahmah. 2001. *Konstruktivisme Atau Realistik? Seminar Nasional Realistic Mathematics Education (RME)*. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Surabaya.
- Karpov, Y. 2005. *The neo Vygotskyan approach to child development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Moleong, Lexy. J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhsetyo, Gatot. 2001. *Modul Matematika Bilangan Rasional (Bahan Inservice Training Kelompok Kerja Guru (KGG) Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Propinsi Jawa Timur 2001)*. Lembaga Pengkajian Agama Dan Masyarakat (LPAM) Surabaya.
- Rini Utami. 2013. Penerapan Permainan Pasaran Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Aritmatika Sosial. 130  $\delta$ ELTA, Vol. 1, No. 2, Juli 2013, hlm 131.
- Santrock, J. W. 2002. *Perkembangan masa hidup* (A. Chusairi & J. Damanik, Penerj.). Jakarta:
- Smith, P. K. 2010. *Understanding children's worlds: Children and play*. United Kingdom: Wiley-Blackwell.
- Sri Lestari. (2013). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika tentang Perkalian Melalui Batang Napier pada Siswa Kelas III B SDN Kembangbilo I Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2013/2014. PTK Tidak Diterbitkan. Tuban: SDN Kembangbilo I.
- Suharta, I. Gusti Putu. 2001. *Pembelajaran Pecahan Dalam Matematika Realistik. Seminar Nasional Realistic Mathematics Educations (RME)*. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Surabaya.
- Yuwono, Ipung. 2001. *RME (Realistics Mathematics Education) Dan Hasil Studi Awal Implementasinya Di SLTP*. Seminar Nasional Realistic Mathematics Education. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Surabaya.
- Utami, R. 2013. Penerapan permainan pasaran dalam pembelajaran matematika materi pokok aritmatika sosial. Delta, 1 (2), 128-135.