

EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE BERMAIN CHOOSE NUMBER DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Fikri Alfiani^{1*}, Muhajir², Mila Karmila³

^{1,2,3}Institut Turatea Indonesia, Jeneponto, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: fikrialfian521@gmail.com

© 2024 PRISMA (Jurnal Penalaran dan Riset Matematika)

Abstrak: Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental yang melibatkan satu kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar dengan menerapkan metode bermain Choose Number dalam pembelajaran matematika pada kelas IV SD Negeri 7 Tarawang. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 28 orang. Penelitian dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dari 28 murid terdapat 24 orang murid yang berada pada kategori tidak tuntas dengan presentase 85%, dan 4 orang murid yang berada pada kategori tuntas dengan presentase 15%. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 52.10 sedangkan pada pembelajaran dengan menggunakan alat peraga terdapat 7 orang murid yang berada pada kategori tidak tuntas dengan presentase 25%, dan 21 orang murid yang berada pada kategori tuntas dengan presentase 75%. Ini berarti ketuntasan belajar secara klasikal terpenuhi dengan nilai rata-rata 82.07 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan metode bermain Choose Number dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 7 Tarawang efektif diterapkan.

Kata kunci: Efektivitas, Metode Bermain, Choose Number, Matematika

Abstract: This type of research is pre-experimental research involving one class. The aim of this research is to determine learning outcomes by applying the Choose Number playing method in mathematics learning in class IV at SD Negeri 7 Tarawang. The experimental units in this research were 28 class IV students. The research was carried out over 3 meetings. The research results showed that from 28 students learning using conventional methods, there were 24 students in the incomplete category with a percentage of 85%, and 4 students in the complete category with a percentage of 15%. Classically it has not been fulfilled because the average score obtained was 52.10, whereas in learning using teaching aids there were 7 students who were in the incomplete category with a percentage of 25%, and 21 students who were in the completed category with a percentage of 75%. This means that classical learning completeness is fulfilled with an average score of 82.07 which has achieved the expected KKM of 70. Based on the results of this research, it can be concluded that the Choose Number playing method in class IV mathematics learning at SD Negeri 7 Tarawang is effectively implemented.

Keywords: Effectiveness, Playing Method, Choose Number, Mathematics -action tes

Pendahuluan

Pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan merupakan salah satu langkah ke depan dalam menyiapkan peserta didik yang berorientasi pada perkembangan dan kemampuan dimasa mendatang. Pendidikan selama ini selalu menjadi barometer bagi suatu kelangsungan pembangunan, terutam pembangunan yang mengarah pada pembentukan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan itu ditujukan untuk membentuk dasar dan perilaku manusia yang baik serta bijaksana dalam berbagai hal kegiatan yang mengarah pada kemajuan bangsa. Oleh karena itu bidang pendidikan perlu dan harus mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh agar tercapainya suatu tujuan pendidikan yang terutama dalam pasal 31 ayat (1) "Dimana tiap-tiap warga negara berhak untuk mendapatkan pengajaran".

Pada dasarnya pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga siswa dapat memperoleh tujuan belajar sesuai yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu siswa karena merekalah yang akan belajar. Siswa merupakan individu yang berbeda satu sama lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari perilaku kurang baik menjadi baik. Arikunto (2003:4) menyebutkan beberapa karakter siswa dalam pembelajaran tersebut sebagai berikut: (1) semangat belajar rendah. (2) mencari jalan pintas. (3) tidak tahu belajar untuk apa. (4) pasif dan acuh. Untuk mengantisipasi terjadinya karakteristik siswa yang demikian disarankan bagi seorang guru untuk menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 7 Tarawang, menunjukkan bahwa proses pembelajaran Matematika masih bersifat konvensional, tidak ada variasi metode pembelajaran yang dilakukan. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi guru di kelas, antara lain: (1) Siswa kurang menyukai pembelajaran Matematika. (2) Siswa pasif dalam proses pembelajaran. (3) Siswa sering membuat kegaduhan di dalam kelas. (4) Siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. (5) Siswa tidak memiliki kemauan dalam mengerjakan soal. (6) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Salah satu alternative metode pembelajaran yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah di atas adalah Metode Bermain *Choose Number*.

Metode Bermain *Choose Number* adalah suatu pembelajaran inovatif yang terinspirasi dari permainan lotre yang sering dilakukan anak-anak dimana anak dapat memilih salah satu angka atau huruf dan membuka isi di balik angka atau huruf tersebut. Di sini guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan ataupun reward dan punishment dibalik angka atau huruf tersebut. Hal ini diharapkan agar siswa memiliki kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini diharapkan lebih efektifnya proses pembelajaran Matematika di SD Negeri 7 Tarawang. Guru Matematika di sekolah ini sangat mendukung upaya peneliti guna pencapaian kondisi tersebut. Dengan demikian pembelajaran Matematika melalui metode bermain *Choose Number* di harapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu jenis *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar matematika, lembar observasi aktivitas murid, angket respon murid terhadap pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini ada dua teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Instrumen penelitian dibuat dalam bentuk *checklist* dengan menggunakan analisis kuantitatif pada hasil jawaban yang diperoleh dengan ketentuan skor.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Belajar dengan Analisis Statistik Deskriptif

1. Pre Test

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 7 Tarowang, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas IV SD Negeri 7 Tarowang. Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Pre-Test* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 7 Tarowang

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	28
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	75
Nilai minimum	10
Rentang nilai	65
Nilai rata-rata	52.10

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarowang, setelah dilakukan Pre-test adalah 52.10 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 75 dari skor ideal 100, skor minimum 10 dari skor ideal 100, dan rentang skor 65 dari skor ideal 100 yang mungkin di capai. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti yang disajikan pada tabel.2 berikut.

Tabel 2 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Pre-test

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 54	Sangat rendah	10	36
2	55 – 69	Rendah	7	25
3	70 – 79	Sedang	7	25
4	80 – 89	Tinggi	3	10
5	90 – 100	Sangat tinggi	1	4
Jumlah			28	100

Berdasarkan tabel 2, diperoleh bahwa dari 28 orang jumlah siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarowang, terdapat 10 orang murid yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 36%, 7 orang siswa yang berada pada kategori rendah dengan persentase 25%, 7 orang siswa yang berada pada kategori sedang dengan persentase 25%, 3 orang siswa yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 10%, dan 1 orang siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 4%. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya minat dan perhatian belajar murid serta proses pembelajaran di dominasi oleh siswa yang pintar saja. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarowang berada dalam kategori sangat rendah.

Berdasarkan data hasil belajar siswa terteliti yang tercantum pada lampiran, maka persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarowang pada hasil belajar *Pre-test* dapat di lihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	24	85
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	4	15
Jumlah		28	100

Berdasarkan tabel 3 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarowang setelah dilakukan *Pre-test* hasil belajar matematika, terdapat 24 orang siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 85%, dan 4 orang siswa yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 15%. Ini berarti ketuntasan belajar tidak memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 52.10 tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

2. Post Test

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *Post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini. Adapun deskriptif secara kuantitatif skor hasil belajar *Post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 7 Tarowang

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	28
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	100
Nilai minimum	40
Rentang nilai	60
Nilai rata-rata	82.07

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarowang setelah dilakukan *Post-test* adalah 78 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 100 dari skor ideal 100, skor minimum 40 dari skor ideal 100, dan rentang skor 60 dari skor ideal 100 yang mungkin di capai. Hal ini disebabkan karena meningkatnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dengan menerapkan metode bermain *Choose Number*. Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti yang disajikan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Post-test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0 – 54	Sangat rendah	1	4
2	55 – 69	Rendah	1	4
3	70 – 79	Sedang	5	18
4	80 – 89	Tinggi	6	21
5	90 – 100	Sangat tinggi	15	53
Jumlah			28	100

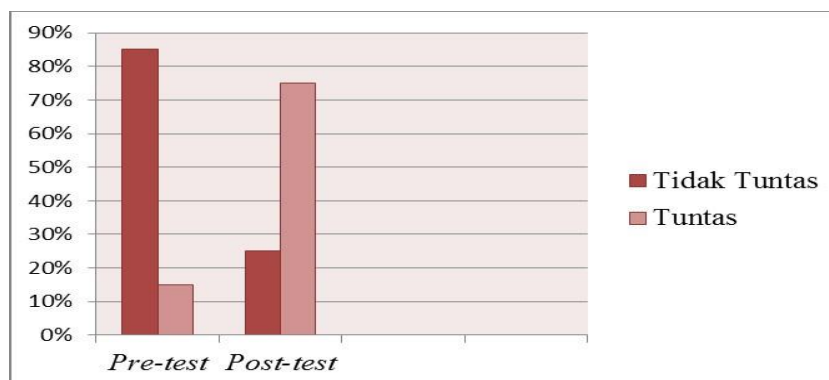
Berdasarkan tabel 5 diperoleh bahwa dari 28 orang jumlah siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarowang terdapat 1 orang murid yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 4%, 1 orang siswa yang berada pada kategori sedang dengan persentase 4%, 5 orang siswa yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 18%, 6 orang siswa yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 21 % dan 15 orang siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 53%.

Hal ini disebabkan meningkatnya minat dan perhatian belajar siswa. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarowang berada dalam kategori sedang. Berdasarkan data hasil belajar siswa, maka persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarowang, pada hasil belajar *Post-test* dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Post-test*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	7	25
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	21	75
Jumlah		28	100

Berdasarkan tabel 6 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarowang setelah dilakukan *Post-test* hasil belajar matematika, terdapat 7 orang siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 25%, dan 21 orang siswa yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 75%. Ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 82.07 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.



Gambar 1 Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Hasil Belajar dengan Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Prasyarat

a. Pengujian Normalitas

Hasil pengujian normalitas menggunakan chi kuadrat diperoleh nilai dengan $dk= 5$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Terlihat bahwa $\chi_{hitung} = \chi_{tabel}$ menunjukkan skor hasil siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarowang pada pretest berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Pengujian Homogenitas

Berdasarkan perhitungan uji-F dengan dk pembilang ($28-1=27$) dan dk penyebut ($27-1=26$). Berdasarkan dk tersebut dan untuk kesalahan 5% atau 0,05 maka harga $F_{tabel} = 6,314$. Ternyata harga F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} ($3,432 < 6,314$). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa variasi kedua kelas data tersebut adalah homogen. Dari perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2.42 dan t_{tabel} sebesar 2,006 dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian bahwa t_{hitung} ternyata memenuhi kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian H_0

ditolak dan H_a di terima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Matematika yang signifikan antara siswa yang diberikan metode bermain *choose number*.

2. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah metode bermain *Choose Number* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarawang.

Uji Hipotesis Minor:

a. Rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan metode bermain *Choose Number* dihitung dengan menggunakan uji-t *one sample test*. Berdasarkan hasil analisis, tampak bahwa Nilai p (*sig. (2-tailed)*) adalah $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar melalui metode *Choose Number* lebih dari 74,9. Ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni rata-rata hasil belajar *posttes* siswa kelas IV SD Negeri 7 Tarawang lebih dari atau sama dengan KKM.

b. Ketuntasan hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan metode bermain *Choose Number* secara klasikal dihitung dengan menggunakan uji proporsi. Pengujian ketuntasan klasikal siswa dilakukan dengan menggunakan uji proporsi. Untuk uji proporsi dengan menggunakan taraf signifikan 5% diperoleh $Z_{tabel} = 1,64$ berarti H_1 diterima karena diperoleh $Z_{hitung} = 1,714$ artinya proporsi siswa yang mencapai kriteria ketuntasan 53% dari keseluruhan siswa yang mengikuti tes. Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran melalui metode *Choose Number* telah memenuhi kriteria keaktifan.

Pembahasan

Metode Bermain *Choose Number* adalah suatu pembelajaran inovatif yang terinspirasi dari permainan lotre yang sering dilakukan anak-anak dimana anak dapat memilih salah satu angka atau huruf dan membuka isi di balik angka atau huruf tersebut. Menurut Yuningsih (2012:17), Media *choose number* salah satu permainan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Dimana media dibentuk sedemikian rupa agar peserta didik memiliki atusias dalam mengerjakan soal atau menjawab pertanyaan dalam pembelajaran itu sendiri. Dalam media permainan ini peneliti membuat bentuk mainan yang menyerupai lotre dimana didalam media tersebut terdapat angka-angka dan nantinya siswa dapat memilih salah satu dari angka tersebut. Hal itupun yang saya temukan di lapangan tempat penelitian di SD Negeri 7 Tarawang menunjukkan bahwa Penerapan media bermain *Choose Number* memang sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan bulat. Terlihat dari hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan hasil belajar hanya 4 orang siswa dari 28 orang siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar, dan setelah pemberian alat peraga dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan ketuntasan hasil belajar siswa meningkat yaitu 21 orang siswa yang tuntas dan hanya 7 orang siswa yang tidak tuntas. Ini berarti penerapan media bermain *Choose Number* memiliki pengaruh nyata dan positif yang diperoleh siswa yang belajar menggunakan media bermain *Choose Number* terhadap hasil belajar siswa sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh para ahli.

Hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika dapat dilihat dari hasil pre-test sebelum diberi perlakuan berada pada kategori sangat rendah, nilai rata-rata hasil belajar murid yaitu 52.10% dan sangat rendah 36%, rendah 25%, sedang 25%, tinggi 10% dan sangat tinggi berada pada presentase 4%. Kemudian setelah diberi perlakuan dengan menerapkan media bermain *Choose Number* terjadi peningkatan yang signifikan yaitu berada pada kategori sangat tinggi terlihat dari nilai rata-rata hasil post-test adalah 78%. Jadi hasil belajar setelah dilaksanakannya lebih baik dengan sebelum dilaksanakannya penerapan media bermain *Choose Number*. Selain itu persentasi kategori hasil belajar siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 53% tinggi 21%, sedang 18%, rendah 4%, dan sangat rendah berada pada presentase 4%.

Simpulan

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan di kelas IV SD Negeri 7 Tarowang, dapat dilihat pada kegiatan pre-test hasil belajar matematika siswa kelas IV yang memperoleh nilai tergolong rendah dengan presentase 15% ini berarti ketuntasan belajar tidak memuaskan secara klasikal, karena nilai rata-rata 38,75 tidak mencapai KKM yang diharapkan. Sedangkan pada kegiatan post-test hasil belajar matematika siswa kelas IV yang memperoleh nilai tertinggi tergolong tinggi dengan presentase 53%, dilihat dari ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78 dan nilai tersebut mencapai KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 70.

Daftar Rujukan

- A.M. Sardiman. 2004. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGafindo
- Arikunto. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aunurrahman. 2010. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bloom, Benjamin S., etc 2013. *Taxonomy of Educational Ibjectif: The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York: Longmans Grwwn and Co
- Depdikbud.2003. *Pengajaran Membaca*. Jakarta: Depdikbud
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan II*. Bandung CV Pustaka Setia
- Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman. Arif S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGafindo Persada
- Silberman, Melvin L. 2007. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta:Pustaka Insan Madani.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rikena Cipta
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju harapan masa depan / R. Soedjadi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidkan Tinggi.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2006. *Teknik Penelitian*. Yogyakarta: Pines
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, Erman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Konterporer*. Bandung: UPI
- Supriyono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Tiro, Muhammad Arif. 2008. *Dasar – Dasar Statistika Edisi Kedua*. Makassar: Andira Publisher
- Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara Wikipedia.