

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Materi Himpunan melalui Metode Games dan Diskusi Di Kelas VII SMPN 2 Gending Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2017/2018

Abdur Ra'uf

¹ SMPN 2 Gending Kabupaten Probolinggo, Indonesia
Email: ¹ raufsmnpn2@gmail.com

Abstrak: Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang banyak dianggap sulit oleh siswa dan tak jarang siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan. Hal serupa juga terjadi pada siswa Kelas VII SMPN 2 Gending dalam mempelajari mata pelajaran Matematika dengan materi himpunan. Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara yang sudah dilakukan sebelum tindakan didapatkan hasil jika nilai hasil belajar siswa masih dibawah KKM dan juga siswa banyak yang mengeluh kesulitan dalam menyelesaikan materi himpunan. Cara yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut yakni dengan menggunakan metode games dan diskusi dalam mempelajari materi himpunan mata pelajaran Matematika. Diharapkan dengan diterapkannya metode games dan diskusi ini maka dapat dilihat tren peningkatan nilai ketuntasan siswa. Hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode games dan diskusi dapat meningkatkan nilai ketuntasan siswa dalam mempelajari materi himpunan mata pelajaran Matematika. Siswa yang diobservasi sebanyak 33 siswa. Siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 22 siswa dan pada siklus II terdapat tren peningkatan siswa yang tuntas menjadi 30 siswa.

Tersedia online di
<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>
Sejarah artikel

Diterima pada : 3 Desember 2022
Disetujui pada : 30 Desember 2022
Dipublikasikan pada : 1 Januari 2023

**Kata kunci: Hasil Belajar Siswa,
Materi Himpunan, Metode Games
Dan Diskusi**

DOI: <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v2i4.663>

PENDAHULUAN

Kesulitan dalam menerapkan konsep dalam mata pelajaran Matematika oleh siswa ini dikeluhkan oleh guru Matematika di sekolah (Fauzia, 2018). Hal tersebut bisa dilihat dari evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswanya yang banyak ditemukan kesalahan dalam memahami konsep matematika pada saat mengerjakan soal ulangan. Hal tersebut berdampak kepada hasil belajar siswa yang rendah dan berada dibawah KKM. Rendahnya nilai ketuntasan siswa dalam belajar berdampak pula terhadap mutu pembelajaran yang dilakukan disekolah. Hal ini menunjukkan jila pada saat pembelajaran berjalan kurang efektif. Terdapat beberapa penyebabnya diantaranya seperti minat dan juga motivasi siswa yang masih rendah, guru yang belum memaksimalkan metode dan juga media pembelajaran, sarana dan prasarana pendidikan yang belum memadai sehingga pembelajaran belum efektif. Banyak sekali strategi, metode pembelajaran dan juga media pembelajaran yang bisa diterapkan untuk mendukung mutu pembelajaran. Guru dapat memilih sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolahnya. Adanya hal tersebut bertujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan juga efisien. Dalam aspek pembelajaran pun juga harus memperhatikan ranah kognitif, afektif dan juga psikomotorik (Octavyanti & Wulandari, 2021).

Dalam kegiatan pembelajaran guru berperan harus mampu untuk menguasai dan mengembangkan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Oleh karena itu guru harus mempersiapkan, merencanakan dan juga mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan bersama dengan siswa di kelas. Guru juga harus mampu menyelenggarakan tugas paedagogis dan juga tugas administrasi (Arifa,

2021). Dalam mata pelajaran matematika ini salah satu materi yang di ajarkan yakni himpunan. Metode pembelajaran pada materi himpunan yang kurang efektif dan efisien, bisa menyebabkan tidak seimbangnya kemampuan kognitif, afektif dan juga psikomotoriksiswa. Hal tersebut misalnya dapat dilihat dari sistem pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu. Banyak ditemui guru yang masih bersifat otoriter dan juga kurang bersahabat dengan siswa. Hal ini juga dapat membuat siswa menjadi cepat merasa bosan. Dampak yang dihasilkan adalah hasil belajar siswa yang rendah dibawah KKM. Metode mengajar yang tepat perlu untuk memperhatikan kemauan, dorongan, minat, potensi, dan juga kemampuan siswa dalam melakukan suatu kegiatan dalam suatu proses pengajaran. Salah satu contohnya pada kondisi pembelajaran yang seringkali disajikan guru dalam pembelajaran Matematika dinilai masih belum tepat sasaran. Selain itu masih ditemui bahkan kecenderungan dalam penerapannya masih dibatasi dengan teks buku tertentu saja. Disamping itu beberapa kecerobohan pembelajaran itu dapat mengakibatkan timbulnya verbalisme dan juga kurang berkembangnya wawasan maupun pengetahuan pada diri siswa. Seorang Guru dalam melaksanakan KBM perlu untuk mempertimbangkan beberapa hal seperti misalnya kemampuan dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat (Sholehah, Handayani, & Prasetyo, 2018).

Guna mengatasi hal itu sehingga guru sebagai pendidik dan teladan siswa harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya. Salah satu caranya yaitu dengan cara memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat terlibat secara efektif dalam proses pembelajaran seperti halnya melakukan pembelajaran dengan menerapkan games dan diskusi. Metode games dan diskusi dapat menuntut peran aktif siswa dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan paparan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Materi Himpunan melalui Metode Games dan Diskusi Di Kelas VII SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2017/2018".

METODE

Penelitian telah dilaksanakan terhadap 33 siswa Kelas VII SMPN 2 Gending Tahun Pelajaran 2017/2018. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah metode games dan diskusi mata pelajaran Matematika dengan materi himpunan. Kegiatan penelitian tindakan ini menggunakan 2 siklus tindakan. Masing – masing siklus selalu diawali dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan diakhiri dengan refleksi. Hasil refleksi pada siklus I nantinya akan menjadi bahan evaluasi untuk mengambil kebijakan pada siklus II. Apabila siklus I berhasil sesuai kriteria yang diinginkan, maka tetap dilakukan siklus II untuk pemantapan, tetapi kalau siklus I tidak berhasil, maka dilakukan siklus II dengan cara menyederhanakan materi dan menambah media pembelajaran. Apabila pada siklus II belum terjadi peningkatan, maka siklus III harus dipersiapkan untuk mengatasi kesulitan yang dialami siswa (Supargo, 2021).

Teknik analisis data yang digunakan secara deskriptif yaitu hanya mengumpulkan data yang diperoleh melalui pengamatan dan tes hasil belajar di susun, dijelaskan, dan akhirnya di analisis dalam dua tahapan yaitu : reduksi data, dan display data (Suwarni, 2021). Guna mengukur keberhasilan penelitian ini, maka indikator kinerja berikutnya apabila hasil penelitian ini dengan valid dapat menunjukkan :

- a. Sekurang-kurangnya 75 % siswa meningkat hasil belajarnya
- b. Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi yang di ajarkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan pra siklus maka diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini masih bersifat konvensional. Metode pembelajaran masih sepenuhnya menggunakan ceramah. Siswa juga diberi tugas namun pemberian tugas kurang mampu dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada

pelajaran matematika dengan materi Himpunan. Jumlah siswa yang telah tuntas belajar sebanyak 12 siswa. Berdasarkan evaluasi dari hasil sebelum tindakan tersebut makanya dilakukan penerapan metode pembelajaran games dan diskusi pada materi himpunan mata pelajaran Matematika. Tren kenaikan dari sebelum tindakan dan pada saat siklus I setelah diterapkan metode pembelajaran games dan diskusi dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus dan siklus 1

Keterangan	Hasil Belajar siswa Pada Pra Siklus	Hasil Belajar Siklus 1
Nilai terendah	53	62
Nilai tertinggi	79	80
Siswa Belajar Tuntas	12	22
Siswa Belajar Belum Tuntas	21	11

Dari data yang terdapat pada tabel diatas kita dapat tahu jika sebelum tindakan siswa yang tutas sebanyak 12 siswa dari 33 siswa dan pada saat diterapkan metode pembelajaran games dan diskusi siklus I didapatkan siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dari 33 siswa. Siswa yang tuntas mengalami kenaikan sebanyak 10 siswa. Hal tersebut membuktikan jika siswa sudah mulai dapat beradaptasi dan tertarik dengan model pembelajaran games dan diskusi saat menyelesaikan materi himpunan mata pelajaran Matematika. Meskipun demikian nilai yang sudah dicapai belum sesuai dengan standar. Guna memaksimalkan hasil tindakan maka dilanjutkan pada tindakan II (Astutik, 2022). Hasil siklus II setelah diterapkan metode games dan diskusi materi himpunan mata pelajaran Matematika sebagai berikut.

Tabel 2. Perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus siklus I dan siklus II

Keterangan	Hasil Belajar siswa Pada Pra Siklus	Hasil Belajar Siklus I	Hasil Belajar siswa Pada Siklus II
Nilai terendah	53	62	70
Nilai tertinggi	79	80	86
Siswa Belajar Tuntas	12	22	30
Siswa Belajar Belum Tuntas	21	11	3

Dari data yang tercantum pada tabel diatas kita dapat tahu bahwa ada tren peningkatan lagi pada siklus II ini. Siswa yang tuntas materi himpunan mata pelajaran Matematika sebelum tindakan sebanyak 12 orang, pada saat siklus I siswa yang tutas sebanyak 22 siswa dan pada siklus II naik lagi siswa yang tuntas menjadi 30 siswa dari 33 siswa yang dijadikan subjek penelitian. Penerapan metode games dan diskusi pada tindakan ini lebih banyak menuntut peran aktif siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dimulai dari pelaksanaan pra siklus sampai pada siklus II. Hal ini terlihat pada data hasil belajar matematika materi Himpunan pada siklus II yang hampir keseluruhan siswa sudah mencapai nilai KKM dan menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar dari siklus-siklus sebelumnya.

Berdasarkan pelaksanaan siklus ke-1, pada proses KBM mata pelajaran matematika pada materi Himpunan guru menyampaikan pelajaran dengan menggunakan metode games dan diskusi. Maka dengan metode tersebut, siswa pada tingkat yang lebih rendah lebih mudah memahami dan mengerti sehingga dengan metode pembelajaran yang telah dilaksanakan maka terdapat peningkatan hasil belajar matematika materi Himpunan pada siswa kelas VII SMPN 2 Gending. Terbukti dari data hasil belajar pada siklus 1 nilai yang diperoleh siswa menunjukkan adanya peningkatan di bandingkan dengan pra siklus. Pada siklus 1 terdapat 22 siswa yang nilainya mencapai KKM. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus 2 yang terdiri dari kegiatan perencanaan, pengamatan, dan refleksi tindakan. Pada siklus ini

pelaksanaan metode games dan diskusi agak sedikit berbeda dengan yang di terapkan pada siklus I, dan hasil dari metode penelitian yang sudah di laksanakan menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika materi Himpunan dengan metode games dan diskusi. Pada siklus 2 jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM mencapai 30 siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode games dan diskusi dapat meningkatkan nilai ketuntasan siswa dalam mempelajari materi himpunan mata pelajaran Matematika. Siswa yang diobservasi sebanyak 33 siswa. Siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 22 siswa dan pada siklus II terdapat tren peningkatan siswa yang tuntas menjadi 30 siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifa, L. W. (2021). Penerapan Metode PQ4R untuk Meningkatkan Keterampilan Menemukan Makna Tersirat Suatu Teks di Kelas VI SDN Sukorejo 3 Kota Blitar. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 355–366.
- Astutik, W. D. (2022). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru melalui Penerapan Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid 19 di SMAN 1 Ponggok Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 2(2), 43–53.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(1). <https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv SD Negeri Karangroto 04 Semarang. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>
- Supargo, A. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Direct Instructions dalam Upaya Peningkatan Prestasi belajar Penjaskes yang Memuat Renang Pada Siswa Kelas X TKJ 1 Semester 1 SMK Negeri 1 Pogalan Trenggalek Tahun. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 66–73.
- Suwarni. (2021). Peningkatan Minat Belajar Tema 3 Subtema 2 mellalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas 1 SDn Mlancu 1 Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 579–595.