

Efektivitas Penerapan Metode Permainan terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama

Nurul Aswar

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

nurulaswar@iainpalopo.ac.id

Abstract

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lamasi. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII dengan jumlah 35 siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan metode permainan terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lamasi. Penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan masing-masing satu siklus sebanyak 3 kali pertemuan. Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan pembahasan pada pelaksanaan dengan metode permainan di kelas VIII, maka dapat penulis simpulkan bahwa upaya peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran maupun peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika dapat dilakukan dengan menerapkan metode permainan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar siswa.

Keywords: *Metode Permainan, Motivasi, Hasil Belajar Matematika*

Introduction

Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Pendidikan juga mempunyai peranan penting sebagai wahana menghantar peserta didik mencapai kebahagiaan, yaitu dengan jalan membantu mereka meningkatkan kualitas hubungannya dengan dirinya, lingkungannya, dan Tuhannya.

Banyak siswa berpendapat bahwa pelajaran matematika sukar dan menjemukan sehingga mereka kurang berminat mempelajarinya. Untuk ini guru harus menciptakan kegiatan-kegiatan yang menyebabkan siswa senang dan asyik dalam mempelajari matematika. Salah satu kegiatan yang dapat membuat siswa bersikap seperti itu adalah permainan. Permainan yang dimaksud adalah permainan yang mengandung unsur pelajaran matematika.

Sebagian besar para sarjana pendidikan juga berpendapat bahwa, pada dasarnya setiap individu didik/peserta didik itu sangat membutuhkan permainan dan hiburan setelah selesai belajar. Kelas pengajaran yang diliputi oleh suasana hening, sepi, serius, dan penuh konsentrasi terhadap pelajaran, maka akibat yang tak disadari (*side effect*) menjadikan individu merasa kelelahan, kecapean, bosan, capek butuh refreasing, istirahat, rekreasi dan sebagainya. Peserta didik hendaknya diizinkan bermain, refreasing, menghibur diri, bersuka ria, berbicara bebas ataupun bergerak gerak, berlari-lari dan lain-lain. Untuk mengendorkan saraf-saraf yang kencang/tegang, menghindarkan kebosanan, menghilangkan kelelahan, asalkan semua itu

memiliki nilai manfaat bagi peserta didik dan bagi kelangsungan dan kelancaran aktivitas pengajaran dan sebatas kewajaran. Sesekali guru boleh mengadakan refreasing ditengah aktivitas/proses pengajaran berlangsung, selama tujuan refreasing itu baik dan proporsional serta tidak menjadikan kelas pengajaran justru semakin gaduh, pecah konsentrasi peserta didik tersebut.

Al-ghazali menyarankan agar anak-anak (peserta didik) diizinkan bermain-main dengan permainan ringan dan tidak yang berat-berat. Sesuatu jam pelajaran untuk mempernaharui kognitifnya dengan syarat permainan-permainan tersebut tidak melelahkan mereka. Selanjutnya, Al-Abdari (seorang pedagogig muslim) menyerukan betapa pentingnya permainan dan rekreasi bagi anak-anak (peserta didik) setelah berjam-jam belajar.

Method

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada bulan Juli sampai dengan Januari 2011. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lamasi melibatkan siswa kelas VIII dengan jumlah 35 siswa. Penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan masing masing satu siklus sebanyak 3 kali pertemuan. Jadi, pembelajaran dilakukan sebanyak 6 (enam) kali pertemuan. Pada pertemuan I pembelajaran dilakukan dengan ceramah bervariasi dan pengenalan persiapan membuat metode permainan. Pertemuan II, pembelajaran dilakukan dengan membagi kelompok tiap siswa terdiri atas 4-5 orang. Tiap kelompok disuruh untuk membawa congklak di pertemuan berikutnya. Pertemuan III, pembelajaran dilakukan dengan memberikan games dengan bermain congklak secara bergantian. Pertemuan IV pembelajaran dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada kelompok yang mendapatkan skor yang kurang baik untuk menyanyi dengan judul lagu tentang. Pada pertemuan V guru bersama siswa melakukan pembahasan soal-soal latihan dan pengayaan yang telah dikerjakan oleh siswa dan tanya jawab secara klasikal. Pertemuan VI dilakukan uji kompetensi.

Results and Discussion

Sesuai dengan tahapan kegiatan, yang dengan pelaksanaan pembelajaran metode permainan, pelaksanaan tindakan dimulai dengan penyajian pengarahan mengenai tujuan pembelajaran ini agar di dalam pembelajaran tidak terjadi kekacauan.

Setelah siswa mengelompok pada kelompoknya masing-masing, peneliti melihat respon peserta didik terhadap setiap permainan yang dilakukan siswa

Selama kegiatan kerja kelompok yang berlangsung kurang lebih 60 menit, guru selalu mengawasi dan mengamati, khususnya bagi kelompok yang masih kesulitan dalam melakukan permainan. Kegiatan ini diselesaikan oleh siswa dalam waktu satu kali pertemuan.

Setelah pelaksanaan tes individu, dilakukan wawancara kepada siswa bagaimana respon mereka terhadap penerapan metode permainan. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi. Berdasarkan hasil observasi diperoleh beberapa informasi antara lain: (1) suasana kelas sedikit gaduh. Siswa dalam kelompok tampak cukup interaktif dan agak ramai namun tidak saling mengganggu dan kestabilan belajar berjalan dengan baik dalam pembelajaran dengan metode permainan. (2) Siswa tampak lebih aktif di dalam kelompok masing-masing. (3) Siswa lebih berani mengungkapkan pendapat mereka baik kepada teman dan guru yang sebelumnya

mereka takut untuk mengungkapkannya. (4) Terjadi pembagian tugas pada masing-masing anggota kelompok dengan baik. Namun, masih ada yang merasa tersisihkan dan diam saja tanpa melakukan apa-apa. (5) Aktivitas dan motivasi siswa semakin meningkat dengan diterapkannya metode permainan ini.

Melihat fakta yang terjadi selama pembelajaran, maka peneliti melakukan refleksi pembelajaran. Berikut adalah hasil refleksi yang dilakukan: (1) sebagian siswa sudah menunjukkan sikap positif dalam belajar kelompok, seperti membantu memahami materi yang dipelajari, dan saling mendorong untuk belajar. (2) Semua subjek mengikuti kegiatan pembelajaran walau terjadi kegaduhan tetapi tetap tertib. (3) Siswa perlu didorong dan dimotivasi secara terus menerus agar mau bertanya, khususnya pada saat kegiatan pembuatan peta konsep dan tanya jawab dalam pelaksanaan presentasi. (4) penerapan metode permainan memang baik, akan tetapi sering terjadi kegaduhan di dalam kelas sehingga mempengaruhi pembelajaran di kelas lain.

Hasil yang dicapai siswa pada tes akhir sudah cukup baik. Dengan rata-rata tersebut masih ada siswa yang belum mengalami peningkatan hasil belajar secara tuntas. Namun demikian dalam pembelajaran sebaiknya penerapan suatu pendekatan dan penggunaan metode pembelajaran juga harus memperhatikan karakteristik materi pelajaran agar tidak terjadi pembelajaran yang monoton.

Conclusion

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan pembahasan pada pelaksanaan penerapan metode permainan di kelas VIII SMP Negeri 1 Lamasi, maka dapat penulis simpulkan bahwa efektivitas pembelajaran dengan metode permainan sangat sulit diterapkan. Apalagi dengan materi-materi yang berbeda tiap pertemuannya, membuat me penerapan metode ini sangat alot. Letak permasalahannya terjadi pada alat yang akan di gunakan dalam penerapan metode permainan terkadang tidak dapat terpenuhi dengan jumlah siswa. Maka sebaiknya pada penerapan metode permainan, seorang pengajar harus menyesuaikan dengan kondisi dan keefisienan waktu yang digunakan. Agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan memperoleh hasil yang memuaskan

References

- Ahmadi, H.Abu. Pengantar Metodik Didaktik. Bandung : ARMICO.1989.
- Alfian, E., Kaso, N., Raupu, S., & Arifanti, D. R. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Brainstorming dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 54-64.
- Atmajaya. <http://lib.atmajaya.ac.id/default.aspx?tabID=61&src=k&id=135032>. Diakses tanggal 22 April 2012
- Dimiyati dan Mujiono. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta. 2002.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Strategi Belajar Megajar. Jakarta: Rineka Cipta, 1995.
- Efendi, E., Nurdin, K., & Baderiah, B. (2020). Humanist Education: Its Implementation on Scavengers Children's at TPA Mancani Palopo City. *International Journal of Asian Education*, 1(3), 155-168.

- Fatmawati, F., Hasbi, H., & Nurdin, K. (2020). Dampak Implementasi Manajemen Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPS Terhadap Profesionalitas Guru SMP Negeri di Palopo. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(3), 369-383.
- Ilham, D. (2019). Implementing Local Wisdom Values in Bride and Groom Course at KUA Bara SubDistrict, Palopo City. *Jurnal Konsepsi*, 8(1), 1-9.
- Ilham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109-122.
- Nurdin, K., Muh, H. S., & Muhammad, M. H. (2019). The implementation of inquiry-discovery learning. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(1).
- Rifuddin, B., Ilham, D., & Nurdin, K. (2020). Academic Services in Islamic Education Management Study Program The Actualization of the Basic Values of the State Civil Apparatus at IAIN Palopo. *International Journal of Asian Education (IJAE) by READ Institute*, 1(2), 81-94.
- Sriyono, dkk. *Teknik Belajar Mengajar Dalam Cbsa*. Jakarta : PT. Rineka Cipta. 1992
- Subagyo, Joko. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta. 1999
- Tirtaraharja, Umar , dkk. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta. 2000