



UPAYA MENINGKATKAN MINAT SISWA KELAS II SD NEGERI NO 030307 TIGALINGGA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE PERMAINAN

Oleh

Elina Simbolon^{1*}

^{1*}Guru Sekolah Dasar Negeri (SDN) 030307 Tigalingga, Dairi, Sumatera Utara

*Email : Elinabolon@gmail.com

Abstrak

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tiga siklus I, II, III secara berturut-turut diperoleh bahwa: Siswa yang senang belajar sambil bermain memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,32 (48,18%) pada siklus I; 3,35 (60,00%) pada siklus II; dan 4,67 (93,57%) pada siklus III. Siswa yang dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai memperoleh rata-rata kelas sebesar 1,89 (37,73%) pada siklus I; 2,66 (53,18%) pada siklus II; dan 4,5 (90,00%) pada siklus III. Siswa yang dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan titik-titik pembentuk angka secara baik memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,32 (41,36%) pada siklus I; 2,60 (54,09%) pada siklus II; dan 4,46 (89,28%) pada siklus III. Aktivitas emosi siswa yang meliputi bersemangat dan bergembira memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 2,10 (42,73%) pada siklus I; 3,25 (61,82%) pada siklus II; dan 4,35 (87,14%) pada siklus III. Aktivitas mental siswa yang meliputi kegiatan menanggapi dan mengingat memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,27 (41,82%) pada siklus I; 2,78 (56,36%) pada siklus II; dan 4,17 (83,57%) pada siklus III. Aktivitas siswa kelas II SD Negeri 030307 Tigalingga selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan pada setiap siklus, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran Matematika dengan metode permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Negeri No 030307 Tigalingga.

Kata Kunci: Minat Siswa; Pembelajaran Matematika; Metode Permainan; Tigalingga

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di kelas II sekolah dasar mempunyai tujuan utama menanamkan kepada anak-anak untuk dapat membaca, menulis dan berhitung. Dalam hal ini, perhatiannya difokuskan pada pembelajaran Matematika dimana dalam tiga tahun terakhir ini, anak-anak kelas II SD Negeri 030307 Tigalingga tidak memperoleh ketuntasan belajar. Ini diketahui dari data Dokumentasi guru kelas II pada TP 2018/2019 tercatat bahwa 55% dari Jumlah siswa hasil belajar matematikanya tidak mencapai target ketuntasan demikian juga pada TP 2018/2019 terdapat 50% dari jumlah siswa hasil belajar matematikanya belum tuntas dan pada TP 2018/2019 tercatat 60% dari jumlah siswa tidak tuntas belajar.

Ketidak tuntas ini disebabkan oleh beberapa hal, yaitu

1. Guru tidak mempersiapkan diri untuk melaksanakan kegiatan belajar
2. Metode mengajar yang diterapkan guru tidak sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa
3. Tingkat kecerdasan anak-anak yang sangat beragam
4. Sarana dan prasarana pembelajaran untuk kelas II sekolah dasar masih sangat minim
5. Banyaknya jumlah siswa dalam satu kelas
6. Kurangnya minat siswa untuk belajar matematika.

Dari masalah yang dialami di atas, alternatif penyelesaiannya adalah Pembelajaran matematika dengan menerapkan metode permainan. Metode ini dipilih karena anak-anak seusia SD kelas II lebih banyak bermainnya dari pada keseriusan belajarnya.

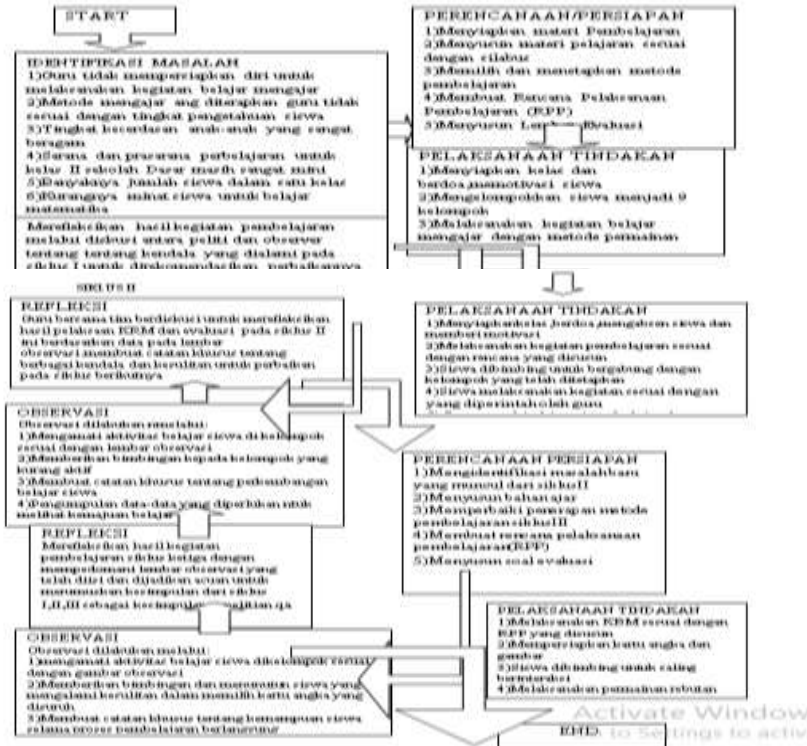
2. METODE PENELITIAN



Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 030307 Tigalingga dengan menerapkan metode permainan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II yang berjumlah 28 orang siswa terdiri dari 15 orang laki-laki dan 13 orang perempuan, untuk meningkatkan minat belajar matematika.

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui tiga siklus. Masing masing siklus terdiri dari tindakan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Peran guru pelaksana tindakan selama melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas dapat dilihat pada diagram siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas, berikut ini :

Gambar 1. Diagram Siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dan observasi terhadap aspek-aspek yang diamati sebagai indikator keberhasilan diakui: 1) siswa senang belajar sambil bermain memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,32 atau 48,18% kategori kurang, 2) siswa yang dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai memperoleh rata-rata kelas sebesar 1,89 atau 37,73% kategori kurang, 3) siswa yang dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan titik pembentuk angka secara baik memperoleh rata-rata kelas sebesar 1,96 atau 41,36% kategori kurang, 4) Aktivitas emosi siswa yang meliputi bersemangat dan gembira mengikuti kegiatan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 2,10 atau 42,73% kategori kurang, 5) Aktivitas mental siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang meliputi menanggapi dan mengingat pelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,07 atau 41,82% kategori kurang. Berikut dapat dilihat tabel 1 :

Tabel 1. Data Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Nama siswa	Aspek yang diamati					Jlh skor	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Cristian Sagala	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
2	Fifi Indah Tampubolon	3	3	2	2	2	12	Kurang
3	Rosari Intan Lingga	3	2	2	2	2	11	Cukup
4	Christian N Naibaho	2	2	1	2	1	8	Kurang
5	Nur sya'adha	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang



6	Dewi Karina Barasa	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
7	Gabriel Habeahan	2	2	2	3	3	12	Cukup
8	Melki Sarido Gultom	3	3	3	3	3	15	Cukup
9	Putri April Nainggolan	3	2	3	3	3	14	Cukup
10	Iffah Syifa Situmorang	3	1	1	3	2	10	Kurang
11	Adelio Fadel Sinamo	2	3	2	3	2	12	Cukup
12	Yopi S. Peranginangin	3	2	3	3	2	13	Cukup
13	Ester Indah Sihotang	3	2	3	2	3	13	Cukup
14	Bayu H Panggabean	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
15	Ananda Aulia Ningsih	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
16	Dani Naibaho	3	3	2	3	3	14	Cukup
17	Putri Ryanti Panjaitan	3	2	3	3	2	13	Cukup
18	Diego S Panggabean	3	1	1	1	2	8	Kurang
19	Maria Greta Sihombing	2	3	3	3	3	14	Cukup
20	Citra Airin Sianturi	2	2	2	3	2	11	Cukup
21	Imeld Adelia Naibaho	2	2	3	2	2	11	Cukup
22	Alponso PY Napitupulu	3	3	3	2	3	14	Cukup
23	Sari Nadapdap	3	2	2	2	2	11	Cukup
24	Otniel	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
25	Taripar Maharaja	3	1	2	3	3	12	Cukup
26	Elyarosa Ginting	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
27	Hendri Sihombing	4	3	3	2	3	15	Cukup
28	Patar Banurea	3	2	2	2	3	12	Cukup
	Jumlah	65	53	55	5	5	290	SK = 7 B=0
					9	8		K = 4 SB=0
	Rata-rata	2,3	1,89	1,96	2,1	2,0	10,3	C = 17
		2			0	7	5	
	Persentase		37,7	41,3	42,	41,	--	
		48,	3	6	7	8		
		18			3	2		

Keterangan:

1. Senang belajar sambil bermain;
2. Dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai;
3. Dapat meniru tulisan angka dengan menyebutkan titik pembentuk angka secara baik;
4. Aktivitas emosi, bersemangat, gembira;
5. Aktivitas mental, menanggapi dan mengingat.

Tabel 2. Rubrik Penilaian

Skor 1-5	Sangat kurang	SK
Skor 6-10	Kurang	K
Skor 11-15	Cukup	C
Skor 16-20	Baik	B
Skor 21-25	Sangat baik	SB

Pada siklus pertama ini, dari jumlah skor yang diperoleh setiap siswa diketahui bahwa: 1) siswa yang memperoleh kategori sangat kurang berjumlah 7 orang (skor antara 1-5), 2) siswa yang memperoleh kategori kurang berjumlah 4 orang (skor antara 6-10), 3) siswa yang memperoleh kategori cukup berjumlah 17 orang (skor antara 11-15), 4) siswa yang memperoleh kategori baik berjumlah tidak ada (skor antara 16-20) dan 5) siswa yang memperoleh kategori sangat baik tidak ada (skor antara 21-25), dengan perolehan rata-rata skor perkelas sebesar 10,35 ini tergolong kategori cukup.



Data temuan tentang jumlah siswa yang memperoleh kategori baik (skor 4) untuk aspek senang belajar sambil bermain hanya berjumlah 1 orang. Sedangkan untuk aspek-aspek lain siswa yang memperoleh kategori baik tidak ada. Ada banyak kendala yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu 1) banyaknya jumlah siswa dalam satu kelas, 2) latar belakang sosial ekonomi orangtua yang berbeda. 3) Guru belum terbiasa menerapkan metode pembelajaran yang diterapkan.

Kegiatan pada siklus kedua ini melanjutkan tindakan pada siklus Pertama. Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi siklus kedua diketahui bahwa ada beberapa anak yang dalam permainan kartu angka masih belum bisa atau tidak memberikan respon, seperti tidak menjawab pertanyaan guru, tidak memperhatikan ketika guru menerangkan, belum dapat membedakan angka dan tidak dapat menuliskan angka tersebut. Dan dari data dokumentasi juga diketahui bahwa siswa yang cepat mengetahui dan dapat menulis angka-angka dengan cepat ternyata sudah mengikuti pendidikan di taman kanak-kanak, sedangkan siswa yang belum dapat membedakan dan menulis angka-angka tidak bersekolah ditaman kanak-kanak.

Tabel 3. Data Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Nama siswa	Aspek yang diamati					Jlh skor	Ket
		1	2	3	4	5		
1	Cristian Sagala	2	2	2	3	2	11	Cukup
2	Fifi Indah Tampubolon	3	3	2	3	3	14	Cukup
3	Rosari Intan Lingga	3	3	3	3	3	15	Cukup
4	Christian N Naibaho	3	3	2	3	2	13	Cukup
5	Nur sya'adha	2	2	2	2	2	10	Kurang
6	Dewi Karina Barasa	2	2	2	2	2	10	Kurang
7	Gabriel Habeahan	3	3	3	4	3	16	Baik
8	Melki Sarido Gultom	4	4	3	4	3	18	Baik
9	Putri April Nainggolan	4	3	3	4	3	17	Baik
10	Iffah Syifa Situmorang	3	2	2	3	3	13	Cukup
11	Adelio Fadel Sinamo	4	3	3	4	3	17	Baik
12	Yopi S. Peranginangin	3	3	3	4	3	16	Baik
13	Ester Indah Sihotang	4	3	3	3	3	16	Baik
14	Bayu H Panggabean	2	2	2	3	2	11	Cukup
15	Ananda Aulia Ningsih	2	2	2	3	2	11	Cukup
16	Dani Naibaho	3	3	3	4	3	17	Baik
17	Putri Ryanti Panjaitan	4	3	3	3	3	16	Baik
18	Diego S Panggabean	3	2	2	3	3	13	Cukup
19	Maria Greta Sihombing	4	3	3	3	4	17	Baik
20	Citra Airin Sianturi	3	3	3	3	3	15	Cukup
21	Imeld Adelia Naibaho	3	3	3	4	3	16	Baik
22	Alponso PY Napitupulu	4	3	3	4	4	18	Baik
23	Sari Nadapdap	3	3	3	4	3	16	Baik
24	Otniel	2	2	2	3	2	11	Cukup
25	Taripar Maharaja	3	2	3	3	3	14	Cukup
26	Elyarosa Ginting	2	2	2	3	2	11	Cukup
27	Hendri Sihombing	4	3	3	3	3	16	Baik
28	Patar Banurea	3	2	3	3	3	14	Cukup
Jumlah		85	74	73	91	78	402	SK = -0
Rata-rata		3,0	2,6	2,6	3,2	2,7	14,35	B=13
		5	4	0	5	8		K = 2
Persentase		60,0	53,1	54,0	61,8	56,3	--	SB=0
		0	8	9	2	6		C =13



Keterangan:

1. Senang belajar sambil bermain;
2. Dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai;
3. Dapat meniru tulisan angka dengan menyebutkan titik pembentuk angka secara baik;
4. Aktivitas emosi, bersemangat, gembira;
5. Aktivitas mental, menanggapi dan mengingat.

Tabel 4. Rubrik Penilaian

Skor 1-5	Sangat kurang	SK
Skor 6-10	Kurang	K
Skor 11-15	Cukup	C
Skor 16-20	Baik	B
Skor 21-25	Sangat baik	SB

Hasil analisis data observasi terhadap aspek-aspek yang diamati sebagai indikator keberhasilan pada siklus kedua ini diperoleh: 1) siswa senang belajar sambil bermain memperoleh rata-rata kelas sebesar 3,05 atau 60% kategori cukup, 2) siswa yang dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka sesuai memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,64 atau 53,18% kategori cukup, 3) siswa yang dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan titik pembentuk angka secara baik memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,60 atau 54,09% kategori cukup, 4) aktivitas emosi siswa yang meliputi bersemangat dan gembira mengikuti kegiatan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 3,25 atau 61,82% kategori cukup dan 5) aktivitas mental siswa selama kegiatan berlangsung yang meliputi menanggapi dan mengingat pelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,78 atau 56,36% kategori cukup. Pada siklus ini, dari jumlah skor yang diperoleh setiap siswa

diketahui bahwa 1) siswa yang memperoleh sangat kurang sudah tidak ada (skor antara 1-5), 2) siswa yang memperoleh kategori kurang berjumlah 2 orang (skor antara 6-10), 3) siswa yg memperoleh kategori cukup berjumlah 13 orang (skor antara 11-15), 4) siswa yang memperoleh kategori baik berjumlah 13 orang (skor antara 16-20) dan 5) siswa yang memperoleh kategori sangat baik tidak ada (skor antara 21-25). Dengan perolehan rata-rata skor perkelas sebesar 14,35 ini tergolong kategori cukup.

Data temuan tentang jumlah siswa yang memperoleh kategori baik (skor 4) untuk aspek senang belajar sambil bermain hanya berjumlah 8 orang, untuk aspek dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai berjumlah 1 orang, untuk aspek dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan titik-titik pembentuk angka tidak ada, untuk aspek aktivitas emosi bersemangat dan gembira sebanyak 9 orang, dan untuk aspek aktivitas mental berupa menanggapi dan mengingat sebanyak 2 orang.

Selanjutnya pada siklus ketiga, tindakan yang dilakukan adalah melanjutkan tindakan siklus kedua. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus ketiga ini, anak-anak terlihat sudah aktif dalam permainan kartu angka meskipun masih ada anak yang belum bisa menjawab pertanyaan guru, tidak memperhatikan ketika guru menerangkan, belum dapat membedakan angka dan tidak dapat menuliskan angka tersebut.

Dari kegiatan ini dapat dilihat bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah mengacu pada rencana yang disusun. Dengan kata lain, guru sudah berhasil memperbaiki kegiatan pembelajarannya dan guru sudah terbiasa menggunakan metode yang diterapkan.

Tabel 5. Data Aktivitas Belajar Siswa Siklus III

No	Nama siswa	Aspek yang diamati					Jlh skor	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Cristian Sagala	5	3	5	5	5	23	Sangat baik
2	Fifi Indah Tampubolon	4	4	4	4	4	20	Baik
3	Rosari Intan Lingga	5	5	4	5	5	24	Sangat baik
4	Christian N Naibaho	5	4	3	5	4	21	Sangat baik
5	Nur sya'adha	4	5	3	4	5	21	Sangat baik



6	Dewi Karina Barasa	5	5	5	5	5	25	Sangat baik
7	Gabriel Habeahan	5	4	4	4	4	21	Sangat baik
8	Melki Sarido Gultom	4	5	5	5	4	23	Sangat baik
9	Putri April Nainggolan	5	5	5	5	4	24	Sangat baik
10	Iffah Syifa Situmorang	5	4	4	4	3	20	Baik
11	Adelio Fadel Sinamo	4	4	5	5	4	22	Sangat baik
12	Yopi S. Peranginangin	5	4	5	5	4	23	Sangat baik
13	Ester Indah Sihotang	5	4	4	4	4	21	Sangat baik
14	Bayu Ha Panggabean	4	5	5	4	3	21	Sangat baik
15	Ananda Aulia Ningsih	5	4	5	4	3	21	Sangat baik
16	Dani Naibaho	5	5	4	5	4	23	Sangat baik
17	Putri Ryanti Panjaitan	4	5	5	4	4	22	Sangat baik
18	Diego S Panggabean	5	4	5	4	4	22	Sangat baik
19	Maria Greta Sihombing	5	5	4	4	5	23	Sangat baik
20	Citra Airin Sianturi	4	5	4	3	4	20	Baik
21	Imeld Adelia Naibaho	5	4	5	4	4	22	Sangat baik
22	Alponso PY Napitupulu	5	5	4	5	4	23	Sangat baik
23	Sari Nadapdap	4	5	5	5	4	23	Sangat baik
24	Otniel	5	5	5	4	5	24	Sangat baik
25	Taripar Maharaja	5	4	4	4	4	21	Sangat baik
26	Elyarosa Ginting	4	5	5	4	5	23	Sangat baik
27	Hendri Sihombing	5	5	5	4	5	24	Sangat baik
28	Patar Banurea	5	4	4	4	4	21	Sangat baik
	Jumlah	131	126	125	122	117	621	SK=0 B=3
	Rata-rata	4,67	4,5	4,46	4,35	4,17	18,32	K=0 SB=25
	Persentase	93,5	90,0	89,2	87,1	83,5	-	C=0
		7	0	8	4	7		

Keterangan:

1. Senang belajar sambil bermain;
2. Dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai;
3. Dapat meniru tulisan angka dengan menyebutkan titik pembentuk angka secara baik;
4. Aktivitas emosi, bersemangat, gembira;
5. Aktivitas mental, menanggapi dan mengingat.

Tabel 6. Rubrik Penilaian

Skor 1-5	Sangat kurang	SK
Skor 6-10	Kurang	K
Skor 11-15	Cukup	C
Skor 16-20	Baik	B
Skor 21-25	Sangat baik	SB

Hasil analisis data observasi terhadap aspek-aspek yang diamati sebagai indikator keberhasilan pada siklus ketiga ini diperoleh: 1) siswa senang belajar sambil bermain memperoleh rata-rata kelas sebesar 4,67 atau 93,57% kategori baik, 2) siswa dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai memperoleh rata-rata kelas sebesar 4,5 atau 90,00% kategori baik, 3) siswa yang dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan titik-titik pembentuk angka secara baik memperoleh rata-rata kelas sebesar 4,46 atau 89,28% kategori baik, 4) aktivitas emosi siswa yang meliputi bersemangat dan gembira mengikuti kegiatan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 4,35 atau 87,14% kategori cukup, dan 5) aktivitas mental siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang meliputi menanggapi dan mengingat pelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,17 atau 83,57% kategori sangat baik.



Pada siklus ketiga ini, jumlah skor yang diperoleh setiap siswa diketahui bahwa: 1) siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sudah tidak ada (skor antara 1-5), 2) siswa yang memperoleh kategori kurang juga tidak ada (skor antara 6-10), 3) siswa yang memperoleh kategori cukup tidak ada orang (skor antara 11-15), 4) siswa yang memperoleh kategori baik berjumlah 3 orang (skor antara 16-20) dan 5) siswa yang memperoleh kategori sangat baik berjumlah 25 orang (skor antara 21-25), dengan perolehan rata-rata skor perkelas sebesar 22,17, ini tergolong kategori sangat baik.

Data temuan tentang jumlah siswa yang memperoleh kategori baik (skor 4) untuk aspek senang belajar sambil bermain hanya berjumlah 28 orang, untuk aspek dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai berjumlah 27 orang, untuk aspek dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan angka titik pembentuk angka berjumlah 27 orang, untuk aspek aktivitas emosi dan bersemangat dan gembira sebanyak 25 orang, dan untuk aspek aktivitas mental berupa menanggapi dan mengingat sebanyak 25 orang.

Dari hasil observasi pada siklus I, II dan III secara berturut-turut diperoleh bahwa :

1. Siswa yang senang belajar sambil bermain memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,32 (48,18%) pada siklus I; 3,35 (60,00%) pada siklus II; dan 4,67 (93,57%) pada siklus III; rata-rata skor siklus I, II, III sebesar 3,45.
2. Siswa yang dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai memperoleh rata-rata kelas sebesar 1,89 (37,73%) pada siklus I; 2,66 (53,18%) pada siklus II; dan 4,5 (90,00%) pada siklus III; rata-rata skor siklus I, II, III sebesar 3,01.
3. Siswa yang dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan titik-titik pembentuk angka secara baik memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,32 (41,36%) pada siklus I; 2,60 (54,09%) pada siklus II; dan 4,46 (89,28%) pada siklus III; rata-rata skor siklus I, II, III sebesar 3,13.
4. Aktivitas emosi siswa yang meliputi bersemangat dan bergembira memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 2,10 (42,73%) pada siklus I; 3,25 (61,82%) pada siklus II; dan 4,35 (87,14%) pada siklus III; rata-rata siklus I, II, III sebesar 3,23.
5. Aktivitas mental siswa yang meliputi kegiatan menanggapi dan mengingat memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,27 (41,82%) pada siklus I; 2,78 (56,36%) pada siklus II; dan 4,17 (83,57%) pada siklus III; rata-rata skor siklus I, II, III sebesar 3,07.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, bahwa :

1. Metode permainan yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika dikelas II SD Negeri 030307 Tigalingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari meningkatnya presentase indikator aspek yang diamati berkaitan dengan minat belajar matematika.
2. Suasana belajar dengan menggunakan metode permainan dapat membuat siswa senang belajar matematika dan semakin memotivasi siswa untuk belajar.
3. Aktivitas siswa kelas II SD Negeri 030307 Tigalingga selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan pada setiap siklus. Ini dapat dilihat dari antusias siswa mengikuti kegiatan belajar dikelas, seperti siswa berebut tunjuk tangan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru mengambil kartu angka.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Kismiantini dan Indrawati, D. (2008). *Dunia Matematika Untuk Kelas II SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Sudono, A., dkk. (2007). *Permainan Kreatif Untuk anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Sarana Bobo.
- Sasongko D. (2007). *Membangkitkan Minat Belajar*. Koran SINDO 21 Februari 2007.
- Tedjasaputra M.S (2001). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.