



## UPAYA MENINGKATKAN MINAT SISWA KELAS II UPT SD NEGERI NO. 030353 SILEUH-LEUH PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE PERMAINAN

Oleh

**Repinne Malau<sup>1\*</sup>**

<sup>1\*</sup>Guru Sekolah Dasar Negeri (SDN) 030353 Sileuh-leuh, Dairi, Sumatera Utara

\*Email : [Repinnemalau476@gmail.com](mailto:Repinnemalau476@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan minat siswa kelas II SD Negeri 030353 Sileuh-leuh dengan menetapkan metode permainan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Data yang diperlukan pada penelitian ini diperoleh melalui observasi, dokumen siswa, dan catatan guru. Penelitian ini dilaksanakan dengan 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 dengan metode permainan yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika dikelas II SD Negeri 030353 Sileuh-leuh dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari meningkatnya presentase indikator aspek yang diamati berkaitan dengan minat belajar matematika.

**Kata Kunci:** Minat Siswa; Pembelajaran Matematika; Metode Permainan; Sileuh-leuh

### 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. Pelajaran Matematika dalam tiga tahun terakhir ini, di kelas II SD Negeri 030353 Sileuh-leuh tidak memperoleh ketuntasan belajar. Ini dilihat dari data dokumentasi guru kelas II.

Ketidak tuntasan 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, dan
5. Banyaknya jumlah siswa dalam satu kelas
6. Kurangnya minat siswa untuk belajar matematika.

Dari masalah yang dialami diatas, 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.

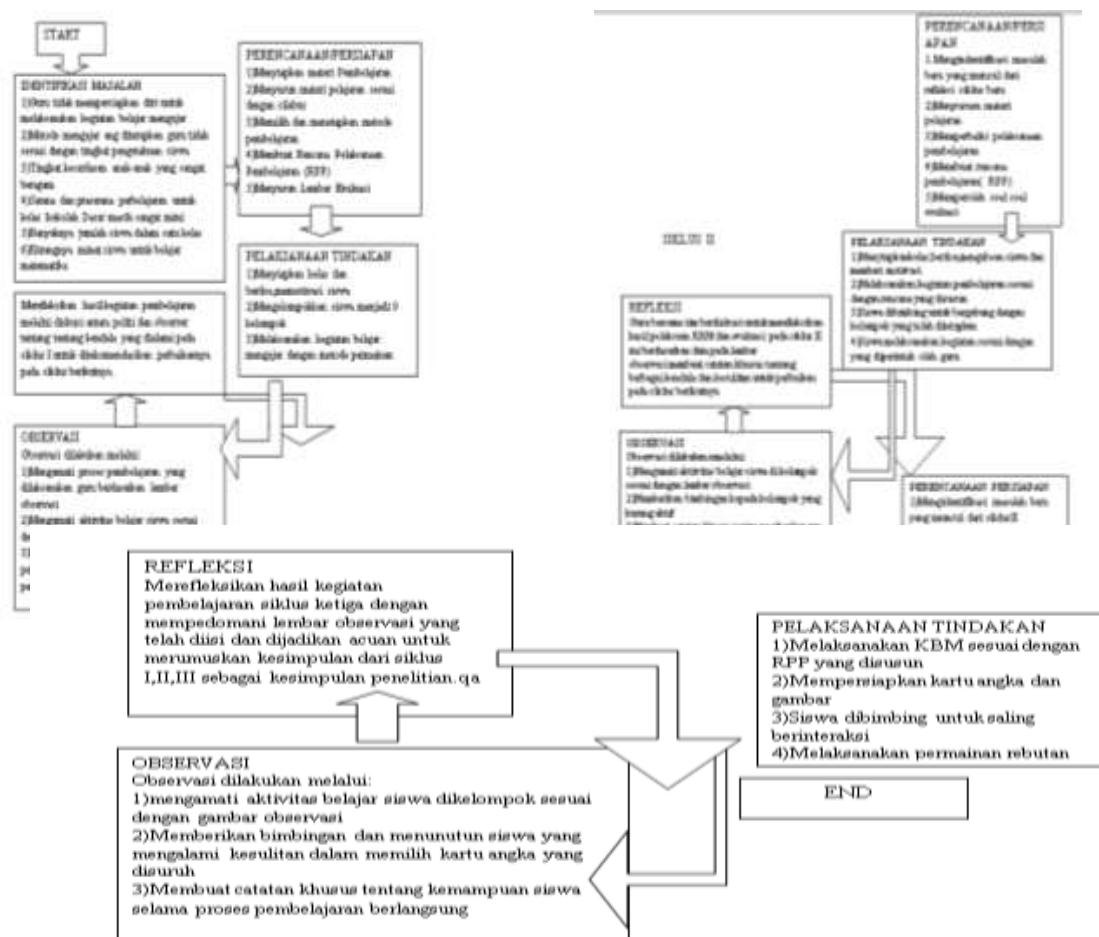
### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode permainan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II SD Negeri 030353 Sileuh-leuh yang berjumlah 30 orang siswa terdiri dari 18 orang laki-laki dan 12 orang perempuan, untuk meningkatkan minat belajar matematika dilakukan pengamatan melalui tiga siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tindakan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Untuk mengetahui rencana tindakan setiap siklus pembelajaran, dapat dilihat pada diagram siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas, berikut ini:



Gambar 1. Siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas



Sedangkan tahapan-tahapan rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pembelajaran Setiap Siklus  
Siklus I

Tahap	Kegiatan	Hasil	Pelaksana
<b>persiapan</b>	-Mengikuti Sosialisasi PTK -Bertemu dengan pembimbing dan bimbingan	-Pemahaman tentang konsep PTK -Menemukan masalah	-Guru -Pembimbing
<b>Perencanaan</b>	-Menyusul jadwal kegiatan -Menyusun langkah kegiatan -Membuat Instrument -Menyiapkan media -Menyiapkan lembar observasi	-Langkah-langkah tersusun -Media tersedia -Lembar observasi ada	-Guru -Pembimbing



<b>Tindakan I</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Menyiapkan siswa, media dan kelas</li> <li>-anak-anak dibariskan didepan pintu kelas dan masuk kekelas satu persatu.</li> <li>-Memulai belajar dengan doa bersama</li> <li>-Anak-anak dibagi menjadi 6 kelompok Dan dibimbing duduk dikelompok masing-masing.</li> <li>-Memberikan pelajaran sambil membawa anak bermain</li> <li>-Bermain baca tulis angka dengan alat peraga berupa kartu gambar jumlah benda dan kartu angka dari I sampai 10.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Media tersedia sudah disiapkan di kelas</li> <li>-anak berbaris dan masuk ke kelas</li> <li>-Anak-anak berdoa dipimpin oleh seorang siswa</li> <li>-Anak duduk dikelompok masing-masing untuk mengikuti pelajaran.</li> <li>-Anak-anak membaca dan menggambar angka</li> <li>-Anak melakukan permainan baca dengan kartu gambar dan kartu angka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru pembimbing</li> <li>-pengamat</li> </ul>
<b>Pemantauan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis data dan menyimpulkan keberhasilan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Data tentang kesesuaian rencana dan tindakan</li> <li>-Data tentang faktor pendukung tindakan</li> <li>-data tentang penghambat tindakan</li> <li>-Data tentang kegiatan permainan baca tulis angka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru</li> <li>-Pembimbing</li> <li>-Pengamat</li> </ul>
<b>Evaluasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Menganalisis data dan menyimpulkan keberhasilan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Keberhasilan tindakan minimal 60% dari jumlah seluruh anak yang mengikuti permainan baca tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-pembimbing</li> <li>-pengamat</li> <li>-Guru peneliti</li> </ul>
<b>Refleksi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkaji berbagai hal yang terjadi dan yang seharusnya dilakukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Keunggulan dan kelemahan tindakan</li> <li>-Informasi yang berguna untuk pengembangan rencana II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Pembimbing</li> <li>-Pengamat</li> <li>-Guru peneliti</li> </ul>

### Siklus II

<b>Perencanaan II</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Siswa dibimbing untuk bergabung dengan kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Membuat rencana tindakan yang lebih efektif mencapai tujuan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembimbing</li> <li>-Pengamat</li> <li>-Guru peneliti</li> </ul>
-----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------



<b>Pelaksanaan Tindakan II</b>	-Guru membimbing kesetiap kelompok untuk menulis angka-angka	-Guru terampil mengimplementasikan kegiatan permainan baca tulis angka dalam kegiatan pembelajaran -Anak mahirdalam mengikuti permainan	-Pengamat
<b>Pemantauan Tindakan II</b>	Mencatat pelaku kegiatan permainan dan aktivitas anak dalam mengikuti permainan baca tulis angka-angka	-Data tentang kesesuaian tindakan rencana II -Data tentang Faktor pendukung tindakan -Data tentang faktor penghambat tindakan -Data tentang aktivitas dalam mengikuti kegiatan permainan baca tulis angka	-Guru peneliti -Pengamat
<b>Evaluasi II</b>	-Menganalisis data dengan tehnik presentase baik data kualitaitaif atau data kuantitatif.Data diperoleh dari daftar cek,lembar observasi -Menyimpulkan keberhasilan	-Guru terampil mengimplementasikan kegiatan permainan baca tukis angka dalam pembelajaran -Jumlah anak dapat mengikuti permainan menjadi lebih banyak.	-Guru peneliti -Pengamat
<b>Refleksi II</b>	-Mengkaji berbagai hal yang terjadi dan yang seharusnya dilakukan.Refleksi dilakukan terhadap tindakan dan sesudah tindakan.	-Ada rekomendasi yang perlu diperhatikan jika guru meneruskan tindakan	-Guru Peneliti -Pembimbing -pengamat

### Siklus III

<b>Perencanaan III</b>	-siswa dibimbing untuk bergabung dengan kelompok.	-Membuat rencana tindakan sesuai rekomendasi dari refleksi dari siklus II	- Pembimbing -Pengamat -Peneliti
<b>Pelaksanaan tindakan II</b>	-Siswa bergabung dengan kelompoknya -Guru memberi bimbingan kesetiap kelompok untuk menulis angka-angka.	-Guru melaksanakan pembelajaran melalui permainan baca tulis angka -Anak semakin terbiasa dan senang dalam mengikuti kegiatan belajar sambil bermain	-Guru peneliti -Pengamat



<b>Pemantauan Tindakan III</b>	-Mencatat aktifitas siswa dalam kegiatan permainan baca tulis angka-angka	-Data tentang kesesuaian tindakan rencana II -Data tentang faktor pendukung tindakan -Data tentang faktor penghambat tindakan -Data tentang aktivitas dalam mengikuti kegiatan permainan baca tulis angka	-Guru peneliti -Pengamat
<b>Evaluasi III</b>	-Menganalisis data dengan tehnik presentase baik data kualitatif atau data kuantitatif. Data diperoleh dari daftar cek, lembar observasi. -Menyimpulkan keberhasilan	-Guru semakin terampil mengimplementasikan kegiatan permainan baca tulis angka dalam pembelajaran -Jumlah anak yang dapat mengikuti permainan menjadi lebih banyak	-Guru peneliti -Pengamat
<b>Refleksi III</b>	-Mengkaji berbagai hal terjadi dan yang seharusnya dilakukan refleksi dilakukan terhadap tindakan dan sesudah tindakan	-Ada rekomendasi yang perlu diperhatikan jika guru meneruskan tindakan	-Guru peneliti -Pembimbing -Pengamat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dan observasi terhadap aspek-aspek yang diamati sebagai indikator keberhasilan diakui : 1) siswa senang sambil bermain memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,3 atau 7,7% kategori kurang, 2) siswa yang dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai memperoleh rata-rata kelas sebesar 1,7 atau 6,2% kategori kurang, 3) siswa yang dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan titik pembentuk angka secara baik memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,0 atau 6,7% kategori kurang, 4) Aktivitas emosi siswa yang meliputi bersemangat dan gembira mengikuti kegiatan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 2,1 atau 7% kategori kurang, 5) Aktivitas mental siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang meliputi menanggapi dan mengingat pelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,1 atau 7% kategori kurang.

Tabel 2. Belajar Siswa Data Aktivitas Siklus I

No	Nama siswa	Aspek yang diamati					Jumlah skor	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Samiun padang	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
2	Lambas Simanjuntak	3	3	3	3	3	12	Kurang
3	Akno Gultom	3	2	2	2	2	11	Cukup
4	Rejeki Naiborhu	2	2	1	2	1	8	Kurang
5	Jubel Lubis	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
6	Yosua Lumban batu	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
7	Kasmiran Solin	2	2	2	3	3	12	Cukup
8	Duma Tamba	3	3	3	3	3	15	Cukup
9	Iwan Situmorang	3	2	3	3	3	14	Cukup
10	Maranton Simanullang	3	1	2	3	2	10	Kurang
11	Jonatar Tp bolon	2	3	2	3	2	12	Cukup



12	Herlina TP bolon	3	2	3	2	2	13	Cukup
13	Kedu Sinambela	3	2	3	2	3	13	Cukup
14	Ardin Lumban gaol	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
15	Cindy Sagala	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
16	Ikhwatul Sihombing	3	3	2	3	3	14	Cukup
17	Bella Mandalahi	3	2	3	3	2	13	Cukup
18	Jurguk Sinaga	3	1	1	1	2	8	Kurang
19	Jojo Purba	2	3	3	3	3	14	Cukup
20	Parjogi Sipayung	2	2	2	3	2	11	Cukup
21	Tigor Simanullang	2	2	3	2	2	11	Cukup
22	Setia Simanorang	3	3	3	2	3	14	Cukup
23	Monita Purba	3	2	2	2	2	11	Cukup
24	Sabar Sinaga	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
29	Punten Berutu	1	1	1	1	1	5	Sangat kurang
30	Kami Maha	3	2	2	3	2	12	Cukup
	Jumlah	69	56	60	63	64	312	SK = 8 B=0
	Rata-rata	<b>2,3</b>	<b>1,7</b>	<b>2</b>	<b>2,1</b>	<b>2,1</b>	<b>10,4</b>	K = 3 SB=0
	Persentase	<b>7,7</b>	<b>6,2</b>	<b>6,7</b>	<b>7</b>	<b>7,1</b>	<b>34,67</b>	C =19
		%	%	%	%	%	%	

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 3. Rubrik Penilaian

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

Tabel 4. Rubrik Penilaian Rata-Rata Kelas  
Rubrik Penilaian :

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

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah siswa}}$$



## Jumlah siswa

Pada siklus pertama ini, dari jumlah skor yang diperoleh setiap siswa diketahui bahwa 1) siswa yang memperoleh kategori sangat kurang berjumlah 8 orang (skor antara 1-5), 2) siswa yang memperoleh kategori kurang berjumlah 3 orang (skor antara 6-10), 3) siswa yang memperoleh kategori cukup berjumlah 19 orang (skor antara 11-15), 4) siswa yang memperoleh kategori baik 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 10,4, ini tergolong kategori cukup.

Data temuan tentang jumlah siswa yang memperoleh kategori baik (skor 4) untuk aspek senang belajar sambil bermain hanya berjumlah 3 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.

Sedangkan 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 di taman kanak-kanak.

Tabel 5. Data Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Nama siswa	Aspek yang diamati					Jumlah skor	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Samiun Padang	2	2	2	3	2	11	Cukup
2	Lambas Simanjuntak	3	3	2	3	3	14	Cukup
3	Akno Gultom	3	3	3	3	3	15	Cukup
4	Rejeki Naiborhu	3	3	2	3	2	13	Cukup
5	Jubel Lubis	2	2	2	2	2	10	Kurang
6	Yosua Lumban batu	2	2	2	2	2	10	Kurang
7	Kasmiran Solin	3	3	3	4	3	16	Baik
8	Duma Tamba	4	4	3	4	3	18	Baik
9	Iwan Situmorang	4	3	3	4	3	17	Baik
10	Maranton Manullang	3	2	2	3	3	13	Cukup
11	Jonatar Tp bolon	4	3	3	4	3	17	Baik
12	Herlina TP bolon	3	3	3	4	3	16	Baik
13	Kedu Sinambela	4	3	3	3	3	16	Baik
14	Ardin Lumban gaol	2	2	2	3	2	11	Cukup
15	Cindy Sagala	2	2	2	3	2	11	Cukup
16	Ikhwatul sihombing	3	3	3	4	3	17	Baik
17	Bella Mandalahi	4	3	3	3	3	16	Baik
18	Jurguk Sinaga	3	2	2	3	3	13	Cukup
19	Jojo Purba	4	3	3	3	4	17	Baik
20	Parjogi Sipayung	3	3	3	3	3	15	Cukup
21	Tigor Simanullang	3	3	3	4	3	16	Baik
22	Setia Simanjorang	4	3	3	4	4	18	Baik
23	Monita Purba	3	3	3	4	3	16	Baik



24	Sabar menanti Sinaga	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
29	Punten Berutu	2	2	2	3	2	11	Cukup
30	Kami Maha	3	3	3	3	3	15	Cukup
	Jumlah	90	79	72	97	83	421	SK = 0 B=13
	Rata-rata	3	2,63	2,4	3,23	2,77	14,03	K =2 SB=0
	Persentase	10	8,78	8	10,7	9,2	46,78	C =15
		%	%	%	8%	%	%	

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

Tabel 7. Rubrik Penilaian Rata-Rata Kelas  
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

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

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 3,0 atau 10% kategori cukup, 2) siswa yang dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka sesuai memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,63 atau 8,87 % kategori cukup, 3) siswa yg dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan titik pembentuk angka secara baik memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,4 atau 8% kategori cukup, 4) Aktivitas emosi siswa yang meliputi bersemangat dan gembira mengikuti kegiatan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 3,23 atau 10,78% kategori cukup dan 5) aktivitas mental siswa selama kegiatan berlangsung, yang meliputi menanggapi





dan mengingat pelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,77 atau 9,2% kategori cukup.

Pada siklus kedua 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 15 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 14,03 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.

Siklus selanjutnya adalah 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. 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 3,73 atau 12,4% kategori baik 2) siswa dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai memperoleh rata-rata kelas sebesar 3,55 atau 11,77% kategori baik, 3) siswa yang dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan titik-titik pembentuk angka secara baik memperoleh rata-rata kelas sebesar 3,56 atau 11,89% kategori baik, 4) Aktivitas emosi siswa yang meliputi bersemangat dan gembira mengikuti kegiatan pembelajaran memperoleh nilai rata-rat kelas sebesar 4,1 atau 13,67% kategori baik dan 5) Aktivitas mental siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang meliputi menanggapi dan mengingat pelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,6 atau 12% kategori baik.

Tabel 8. Data Aktivitas Belajar Siswa Siklus III

No	Nama siswa	Aspek yang diamati					Jumlah skor	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Samiun padang	3	3	3	4	5	16	Baik
2	Lambas Simanjuntak	4	4	3	4	4	19	Baik
3	Akno Gultom	4	4	4	4	3	19	Baik
4	Rejeki Naiborhu	3	4	3	4	3	17	Baik
5	Jubel Lubis	3	3	3	3	3	15	Cukup
6	Yosua Lumban batu	3	3	3	3	3	15	Cukup
7	Kasmiran Solin	3	4	4	4	4	19	Baik
8	Duma Tamba	5	4	4	5	4	22	Sangat baik
9	Iwan Situmorang	5	4	4	5	4	22	Sangat baik
10	Maranton Simanullang	3	3	3	4	3	16	Baik
11	Jonatar Tp bolon	5	4	4	5	4	22	Sangat baik



12	Herlina TP bolon	4	4	4	5	4	21	Sangat baik
13	Kedu Sinambela	5	4	4	4	4	21	Sangat baik
14	Ardin Lumban gaol	3	3	3	4	3	16	Baik
15	Cindy Sagala	3	3	3	4	3	16	Baik
16	Ikhwatul sihombing	4	4	4	5	4	21	Sangat baik
17	Bella Mandalahi	5	4	4	4	4	18	Sangat baik
18	Jurguk sinaga	4	3	3	4	4	18	Baik
19	Jojo Purba	5	3	4	4	5	21	Sangat baik
20	Parjogi Sipayung	4	4	4	3	4	19	Baik
21	Tigor Simanullang	4	3	4	4	4	19	Baik
22	Setia simanorang	4	4	4	5	4	21	Sangat baik
23	Monita Purba	4	4	4	5	4	16	Sangat baik
24	Sabar menanti Sinaga	3	3	3	4	3	16	Baik
25	Taripar Maharaja	3	3	4	4	3	17	Baik
26	Elyarosa Ginting	3	3	3	4	3	16	Baik
27	Hendri Sihombing	4	4	3	4	3	18	Baik
28	Patar Banurea	3	3	4	4	3	17	Baik
29	Punten Berutu	3	3	3	4	3	16	Baik
30	Kami Maha	3	4	4	3	3	17	Baik
	Jumlah	112	106	107	123	108	556	SK=0 B=20
	Rata-rata	<b>3,73</b>	<b>3,53</b>	<b>3,56</b>	<b>4,1</b>	<b>3,6</b>	<b>18,53</b>	K=0 SB=8
	Persentase	<b>12,4%</b>	<b>11,77%</b>	<b>11,89%</b>	<b>13,67%</b>	<b>12%</b>	<b>61,77%</b>	C=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 9. Rubrik Penilaian

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

Tabel 10. Rubrik Penilaian Rata-Rata Kelas  
Rubrik Penilaian

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

Rata-rata =  $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah siswa}}$



### Jumlah siswa

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 berjumlah 2 orang (skor antara 11-15), 4) siswa yang memperoleh kategori baik berjumlah 20 orang (skor antara 16-20) dan 5) siswa yang memperoleh kategori sangat baik berjumlah 8 orang (skor antara 21-25). Dengan perolehan rata-rata skor perkelas sebesar 18,53, ini tergolong kategori baik.

Data temuan tentang jumlah siswa yang memperoleh kategori baik (skor 4) untuk aspek senang belajar sambil bermain hanya berjumlah 16 orang, untuk aspek dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai berjumlah 16 orang, untuk aspek dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan angka titik pembentuk angka berjumlah 17 orang, untuk aspek aktivitas emosi dan bersemangat dan gembira sebanyak 26 orang, dan untuk aspek aktivitas mental berupa menanggapi dan mengingat sebanyak 16 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 2,3 (7,7%) Pada siklus I :3,00 (10,00%) pada siklus II; dan 3,73 (12,4%) pada siklus III; rata-rata skor siklus I,II,III sebesar ,3,01 dan tergolong kategori cukup.
2. Siswa yang dapat menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang sesuai memperoleh rata-rata kelas sebesar 1,7(6,3%) pada siklus I ;2,63(8,78%) pada siklus II; dan 3,53(11,77%) pada siklus III; rata-rata (%) siklus I,II,III sebesar 2,70 dan tergolong kategori cukup.
3. Siswa yang dapat meniru tulisan angka dengan menyatukan titik pembentuk angka secara baik memperoleh rata-rata kelas sebesar 2,0(6,7%) pada siklus I; 2,4(8%) pada siklus II; dan 3,56(11,89%) pada siklus III; rata-rata skor siklus I.II.III sebesar 2,65 dan tergolong kategori cukup.
4. Aktivitas emosi siswa yang meliputi bersemangat dan gembira memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 2,1(7%) pada siklus I ; 3,23(10,78%) pada siklus II; dan 4,1 (13,67%) pada siklus III. Rata-rata skor siklus I.II.III sebesar 3,14 dan%) tergolong kategori cukup.
5. Aktivitas mental siswa yang meliputi kegiatan menanggapi dan mengingat memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,1 (7,1%) %) pada siklus I; 2,77(9,2%) pada siklus II; dan 3,6(12%) pada siklus III; rata-rata skor siklus I.II,III sebesar 2,82 dan tergolong kategori cukup.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, bahwa :

1. Metode permainan yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika dikelas II SD Negeri 030353 Sileuh-leuh 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 030353 Sileuh-leuh 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.

### 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.